Crónicas de Spectra

Volumen I

Tras el Velo de la Muerte

Por Rubén Rivera Cisneros

Una Campaña de Fantasía Oscura

TRAS EL VELO DE LA MUERTE

Crónicas de Spectra volumen 1

Créditos

Textos e idea original: Rubén Rivera Cisneros

Edición: Pablo Mayoral y Rubén Rivera

Corrección: Pablo Mayoral y Sergi Abelló

Diseño Gráfico: David Rosillo

Maquetación: David Rosillo y Rubén Rivera

Ilustración de portada: Keun-chul

Arte interior: Andrés Sáez y Mina Petróvic

Cartografía: Luis Herrero

Prólogo: Pedro J. Ramos

Conversión a RyF: Miguel Ángel Zarza

Conversión a NSD20: Pedro J. Ramos

Playtesting: Juan Molina, Ireneu Carrió, Juan Ponce, Regino Redondo y Ferran Brias.

Agradecimientos

A todos los que en un momento u otro han formado parte del grupo de trabajo de Afterlife, por su esfuerzo y dedicación altruista. En especial a Pablo, Sergi y David por su apoyo constante.

A Miguel Ángel y Pedro J. por colaborar desinteresadamente a la causa. Nadie mejor que ellos para lidiar con las conversiones de las estadísticas a RyF y NSD20.

A mi grupo de juego habitual, por 15 años inolvidables, salvando mundos, matando orcos, pilotando naves y esas mil aventuras que hemos podido vivir jugando cada domingo a rol.

A Tolkien, George RR Martin, HP Lovecraft, Poe, Frank Herbert, Bram Stoker y ese largo etcétera de plumas que con su lírica han poblado mi imaginación y despertaron en mi las ganas de escribir.

Com sempre, l'últim i més especial agraïment és per tu, Xunsi, per estar sempre al meu costat i recolçar-me en les meves dèries roleres.

Obra bajo Licencia Creative Commons by sa.

El contenido de esta campaña está licenciado bajo Creative Commons by sa, por lo que eres libre de :

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- Hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento. Debes reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia. Si alteras o transformas esta obra, o generas una obra derivada, sólo puedes distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tienes que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Las conversiones a los diferentes sistemas de juego (D&D4, RyF y NSD20) no se encuentran bajo licencia CC, si no que están amparados bajo sus propias licencias tal y como se detalla en el Apéndice IV.

Prefacio

Por Pedro J. Ramos

Permíteme que te aborde directamente y sin miramientos, no quiero robarte más tiempo del necesario. Tú y yo, amigo lector, seguramente tenemos mucho en común. Probablemente ambos sentimos un gran afecto por los juegos de rol, que nos permiten vivir mil y una aventuras divirtiéndonos junto a nuestros amigos.

También es posible que tú y yo compartamos el gusto por la labor del Dungeon Master (DM), llamado Director de Juego en otros lares. Es decir, nos gusta enfangarnos para que nuestros amigos se diviertan derrotando los desafíos que la historia pone ante ellos. Pero es igualmente plausible que tanto tú como yo compartamos la necesidad de aprovechar nuestro tiempo al máximo, y de ahí que busquemos aventuras con las que divertir a nuestros jugadores sin necesidad de inventarlo todo desde cero. Es por eso que estamos aquí, ¿Verdad?

Mi objetivo con esta pequeña introducción no es convencerte de las bondades de Tras el Velo de la Muerte, que las tiene y son muchas. Mi objetivo es convencerte de que ahora que la tienes en tu pantalla inviertas un poco de tu valioso tiempo en leerla. Y si te soy sincero es un trabajo fácil. Rubén ha hecho con esta aventura un esfuerzo excepcional que no deja indiferente a nadie. Sus palabras se leen cómodamente y ha cubierto buena parte de los típicos puntos débiles de las historias abiertas, ofreciendo distintos cursos de acción basándose en las posibles acciones de los jugadores.

Pero también ha ido un paso más allá. Ha sido capaz de implicar a un conjunto de personas para que le ayuden a hacer de Tras el Velo de la Muerte una aventura todavía más impactante, dotándola de un acabado profesional que nos muestra una vez más que en el mundo de los juegos de rol la diferencia entre los productos profesionales y los de aficionados son cada vez más difusas. En estas casi cien páginas encontraréis una maquetación elegante, unos mapas de lo más útiles y unos dibujos que contribuyen significativamente a reflejar lo que sucede en la aventura. Y si además eres de esos que piensan que Dungeons & Dragons (D&D) 4ª edición no es bueno, ¡dos sistemas de reglas adicionales! El cada vez más popular Rápido y Fácil y el NSd20, que hace de una suerte de piedra de Rosetta entre los diferentes sistemas de reglas derivados del D&D 3ª edición.

Pero si, como he supuesto, te pareces mínimamente a mí, todo esto no será suficiente. Quieres algo más, quieres una historia interesante, unos encuentros desafiantes, algo que no sea ir a la enésima taberna a que te encarguen cargarte a unos cuantos jabalíes del bosque. Como decía antes, me ha tocado una labor bien sencilla, porque Tras el Velo de la Muerte es una aventura con encanto.

Nos presenta la ciudad de Spectra totalmente lista para su uso, un marco para la aventura que quizá sea semejante al que tú y yo podríamos crear con un poco de esfuerzo, pero aquí se nos presenta bien planteado y con un background suficiente como para convertirse en un lugar recurrente en las aventuras de tu grupo de juego. Luego nos plantea la historia, que sabe ofrecer las dosis justas de fantasía clásica e innovación para convencer a cualquiera que quiera pasar unas cuantas sesiones divertidas con "mazmorreo" del siglo XXI.

Y por si fuera poco, Rubén es concienzudo y exhaustivo, y no encontraréis Desafío de Habilidad, criatura o tirada que no tenga una descripción detallada, algo escaso incluso en las aventuras comerciales. En definitiva, Tras el Velo de la Muerte es una buena aventura, bien trabajada e ideal para DM con cualquier grado de experiencia. Un módulo que al menos merece la pena ser leído... y luego ya me cuentas si has sido capaz de resistirte a utilizarlo en tu mesa de juego. Te doy una pista: mientras escribo esto estoy buscando la fecha adecuada para jugarla con mis amigos...

En definitiva, es para mí un honor que Rubén me haya elegido como maestro de ceremonias de Tras el Velo de la Muerte. Así pues, te doy la bienvenida a la ciudad de Spectra. Te aseguro que tus amigos y tú os lo vais a pasar en grande por aquí.

Pedro J. Ramos, marzo de 2011

Índice

Prefacio 4

Índice 5

Introducción 7

En estas páginas 7

- Presentación 8
- ¿Qué esperar? 8
- Trasfondo 8
- Sinopsis 8
- Tema 9

NACIMIENTO **10**

Spectra 11

- Historia de la ciudad 11
- Spectra. Datos demográficos 12
- Geografía de la ciudad 13
- El barrio de X'ethra 13
- El barrio de los Orfebres 13
- El barrio de los Mineros 15
- El Puerto Fluvial 15
- La carretera de los Suspiros 15

El Culto de Almas 16

- Origen y creación del culto 16
- El Culto en la actualidad 19

VIDA **20**

Prólogo 21

Capítulo I 23

- La propuesta de Raoul 24
- El Consejo de los Tres 24
- Lord Alesteir Blackwood 27
- Lucius 'Mano de hierro' 27
- Aynara, La perla de Spectra 27

Capítulo II 28

- La casa de Fiannan 28
- Seline, la niña sanada 29
- La sesión informativa 31
- Un pequeño tumulto 31
- La Logia 32

Capítulo III 38

- Próspero 38
- El anuncio de una muerte 40
- La mansión de Erarcles 41
- La escena del crimen 42
- Interrogando a los testigos 43
- Un nuevo crimen en la ciudad 43

Capítulo IV 45

- Unos visitantes inesperados 46

El almacén del puerto 51
Capítulo V 53
Acusando a Lucius 53
Malaverant 54
Final Alternativo: Justicia y revolución 57
Final Alternativo: Guerreros sagrados 57
Epílogo 60
El triunfo del Culto 60
La caída del Culto 61
Otorgando experiencia 61
MUERTE 62
Apéndice I 63
Apéndice II 65
2.1 Acechadores nocturnos 65
2.2 Ogro zombi 66
2.3 Glifo guardián de electricidad 68
2.4 Interrogando a las almas 69
2.5 Lucille 69
2.6 Espíritus de la Sala de Invocación 71
2.7 Guardián Abismal 73
3.1 El grupo de Próspero 74
3.2 Testigos de un asesinato 77
3.3 Testigos sospechosos 78
4.1 Persiguiendo al asesino 79
4.2 El almacén abandonado 79
5.1 Enfrentándose a la ira divina 82
5.2 Deerina 85
5.3 Asediados por el más allá 88
Apéndice III 91
Tras la caída del Culto 91
La ascensión del Culto 92
Apéndice IV 93

Introducción

"Tras el Velo de la Muerte" es una aventura de fantasía oscura, genérica, y diseñada para un grupo de cinco personajes de nivel medio.

Para utilizar esta campaña sólo deberás de decidir que perfil de reglas deseas utilizar. En los apéndices que encontrarás complementarios al cuerpo de la campaña, dispondrás de estadísticas para diferentes sistemas de juego.

Si ninguno de ellos te convence, hemos procurado que la campaña sea lo más neutra posible a fin de facilitar la tarea de adaptación de la misma al sistema que más te convenga.

Esperamos que disfrutes del trabajo realizado.

¡Que los espíritus de Spectra te sean propicios!

En estas páginas

Si hojeas este módulo, verás que está dividido en tres secciones.

Nacimiento es la primera. Es la sección de ambientación donde se introduce una nueva ciudad, Spectra, y un nuevo culto que añadir a tu mundo de juego. Esta información te ayudará a improvisar si es necesario.

Vida contiene la aventura en sí misma, desde ideas para introducir al grupo en el desarrollo, el nudo de la trama y el inesperado desenlace de ésta.

Muerte presenta material de apoyo para el DJ Encontrarás aquí los encuentros y desafíos de habilidad, así como ideas de aventuras para que puedas ampliar la experiencia de juego que te ofrece "Tras el velo de la Muerte" con tu grupo de juego.

PRESENTACIÓN

En esta campaña se presentan descripciones pensadas para ser leídas directamente a tus jugadores. Estos párrafos se distinguen por estar en color azul.

Dentro de estos párrafos de descripciones encontrarás partes en cursiva, estas serán las palabras textuales de los diferentes PNJs de la historia.

La información dentro de los recuadros es información de apoyo para el DJ y va desde mapas, a tablas de rumores, descripciones de PNJs, etc.

A lo largo de la campaña se utilizan las siguientes abreviaturas:

- DJ -Director de Juego
- PJ -Personaje Jugador
- PNJ -Personaje NO Jugador
- ND -Nivel de Dificultad
- TA -Tipo de Armadura
- PX -Puntos de Experiencia

¿QUÉ ESPERAR?

Intencionadamente, esta campaña presenta una historia que se aleja de los estándares de aventuras que podrías encontrar en un mundo de fantasía clásica.

Se huye de presentar la aventura como una sucesión de encuentros. Muy al contrario "Tras el velo de la muerte" es una historia que se centra en la investigación, en reunir pistas y tomar decisiones. Para conseguirlo presenta unos acontecimientos no estrictamente lineales, que los PJs pueden abordar en distinto orden, u obviar algunos de ellos...

Intentando ofrecer una experiencia diferente, esta aventura tampoco tiene un enemigo definido. Aquí no hay malos al uso. Todos los que toman parte en esta historia tienen su parte de razón, de maldad, de egoísmo. Será decisión de los PJs de qué lado se posicionan, quiénes son sus amigos y quiénes sus enemigos.

TRASFONDO

El nuevo Culto de Almas acaba de instalarse en Spectra y muchos rumores han empezado a correr sobre él.

Los templos están unánimemente en contra del nuevo culto, acusándolo de practicar nigromancia y de robar las almas, y solicitando al gobierno local que expulse al Culto de los muros de la ciudad. Sin embargo las clases más desfavorecidas adoran a dicho Culto, alegando que les ayuda en todo lo que puede.

Para no tomar una decisión precipitada, el Consejo de los Tres recluta a los PJs para que investiguen al Culto y aporten pruebas sobre sus verdaderas intenciones.

SINOPSIS

El grupo es contratado para vigilar al Culto de Almas y averiguar sus intenciones. Sus primeras investigaciones, hablando con miembros primerizos del Culto, yendo a sus reuniones informativas, o incluso entrando en su Logia a escondidas, parecen indicar que no hay nada de malo en el Culto.

Sin embargo, cuando los PJs empiezan a convencerse de la inocencia del Culto de Almas, acaecen extraños sucesos. Personas que habían expresado abiertamente su animadversión hacia la nueva secta aparecen asesinadas y todas las miradas incriminatorias recaen sobre el Culto.

Uno de los miembros del Consejo, preocupado por un amigo que se ha pronunciado en público contra el Culto, les pide si pueden acudir a una fiesta que éste ha de montar y velar por su seguridad.

La fiesta se complica con luchas entre facciones de rivales y la muerte de quien tenían que proteger. Tienen poco tiempo para responder y tomar las decisiones correctas ¿Podrán perseguir y capturar al asesino?

Tras la fiesta, parecerá que el culpable de los asesinatos ya no es el Culto, si no los propios templos de la ciudad.

¿Pueden estar los templos asesinando a sus propios miembros para incriminar al Culto de Almas?

Los personajes encontrarán algunas de las respuestas que buscan cuando sean llamados a audiencia por el sumo sacerdote del templo de mayor influencia. Una nueva pregunta en el horizonte se hará patente: ¿Acaso el fin justifica los medios?

¿Conseguirá el sumo sacerdote convencer a los

PJs? ¿De qué lado se pondrán éstos? ¿Apoyarán a las deidades conocidas o se decantarán por el nuevo Culto?

Decidan lo que decidan no les dará tiempo a comunicar sus conclusiones ya que los líderes del Culto y los grandes sacerdotes se encontrarán unos frente a otros, enfrentándose en una épica batalla final.

¿A quién apoyarán los PJs en este combate? ¿Qué destino dejarán a los hombres y mujeres de Spectra? Esas son las preguntas a la que darán respuesta con sus actos en esta aventura.

TEMA

Este módulo trata desde un punto de vista maduro y crítico el tema de la religión y la necesidad de su existencia.

Recordemos que se trata de una obra de ficción y que no debe asimilarse a la vida real. No obstante todos sus contenidos se han intentado tratar con rigor y sin partidismos, pero pese a ello debemos reconocer que el tema tratado puede ser escabroso para algunas personas.

Recuerda siempre que la intención de una partida de rol es divertirse por encima de todo, así que si consideras que alguno de los contenidos presentado en este módulo puede resultar ofensivo o poco agradable para alguno de tus jugadores, ten total libertad para modificarlo o excluirlo de la aventura

NACIMIENTO

Spectra

La ciudad de las tres Necrópolis

HISTORIA DE LA CIUDAD

La historia del nacimiento de Spectra se remonta unos tres mil años en el tiempo, cuando unos exploradores de la tribu nómada de los Ugarsh se aventuraron en las espesas junglas del sur, tras las grandes glaciaciones acaecidas en sus tierras natales.

Perdidos entre la espesura hallaron, por pura casualidad, los restos de un templo largamente olvidado entre los árboles de una tímida colina.

Animados por el descubrimiento decidieron explorar las ruinas, sin embargo su gran sorpresa no tuvo lugar en el interior del viejo templo, si no al explorar la zona circundante ya que, desperdigadas sobre tres colinas cercanas, se encontraban numerosas ruinas, similares a las del templo que acababan de visitar, formando un vasto complejo arqueológico de alguna civilización perdida.

Los exploradores decidieron que el emplazamiento era ideal para asentarse, aprovechando las estructuras existentes como base para su nuevo poblado. Volvieron con las buenas nuevas ante el consejo de ancianos quiénes, en cónclave, decidieron aceptar la propuesta.

En dos años la migración se había completado, gran parte de las viejas estructuras se reaprovecharon para construir templos, foros, casas... y la jungla más cercana se desforestó para hacer sitio a cultivos y granjas.

Junto con las labores de construcción, se iniciaron en paralelo las exploraciones del resto de ruinas. Poco se pudo saber de la civilización que había construido ese emplazamiento, ni tan siquiera si habían sido humanos, o algo aún más antiguo si cabe. Sólo pudo averiguarse el origen de esas construcciones olvidadas: No eran templos como se había supues-

to inicialmente, sino tumbas; enormes mausoleos construidos en honor a las figuras más importantes de esa antigua civilización.

De una de esas tumbas, quizás la mayor y mejor conservada, obtuvo la ciudad su nombre: X'ethra, el que según las inscripciones encontradas era el rey que allí guardaba reposo.

X'ethra fue el nombre original de la ciudad, aunque duró poco, ya que fue cambiado apenas 320 años después de la fundación de la ciudad, debido también al casual descubrimiento del Abismo.

El Abismo es un enorme complejo minero subterráneo cuyo acceso había sido cubierto por la jungla, que fuera descubierto por casualidad por unos cazadores y que está situado a unos 11 kilómetros al norte de la ciudad.

La mina, pese a haber sido explotada parcialmente por los colonos originales, aún era enormemente rica en cobre y turquesas, y su explotación transformó totalmente el pequeño asentamiento, convirtiéndose hasta hoy en su principal fuente de ingresos. Y propiciando que el asentamiento creciera alrededor de las tres necrópolis originales formándose una amplia urbe.

Pero el Abismo tenía sus peculiaridades. La principal era su extensión; cientos de kilómetros de túneles que socavan la tierra hacia profundidades ignotas. Tan basto es el complejo de galerías que, ni tan siquiera hoy, se han alcanzado todavía sus límites.

Pero lo más aterrador son los extraños ruidos que cada noche se elevan desde las profundidades más inaccesibles; un coro de sonidos sibilantes y susurrantes. Algunos estudiosos intentaron atribuir este efecto a las corrientes de aire que atraviesan los túneles de las profundidades cuando cae la noche y la temperatura exterior desciende.

Para los mineros tenía un origen mucho más macabro; la llamaban "La voz de los muertos" e insinuaban que eran los antiguos pobladores de la ciudad, que les hablaban desde el propio infierno, al que habían intentado acceder en su obsesión por la muerte, razón por la que habían construido esa infinita red de túneles.

Muchos trabajadores abandonaron las minas, y otros muchos enloquecieron; por eso el trabajo en el Abismo se convirtió en uno de los mejor pagados de la región.

Las cooperativas mineras se hicieron ricas e importantes, y sus costumbres y tradiciones pronto fueron ley.

Así, con el paso del tiempo ya nadie llamaba X'ethra a esa ciudad, pasando a ser conocida como Spectra, la ciudad de los espíritus o la ciudad de los tres necrópolis, en honor a las supersticiosas creencias de los mineros que las sustentaban. Y con ese tenebroso nombre se continúa conociendo en la actualidad, a la que es una de las ciudades más importantes de la región.

SPECTRA. DATOS DEMOGRÁFICOS

Hoy Spectra es la ciudad más importante de la región selvática de Amarrion, alejada de las principales rutas comerciales, pero conectada fluvialmente con otras importantes ciudades del Imperio como Nesseria o Prist, principales receptoras de la materia que exporta Spectra (el cobre y las turquesas que se extraen del Abismo).

La población de la ciudad asciende a unas 25000 almas, en su mayoría humanos y enanos.

Pese a que sus habitantes cultivan sus propias

tierras y tienen una importante flota de pequeños esquifes para la pesca fluvial, el sustento de Spectra se basa en la importación de alimentos, que ascienden por el gran Río Turquesa desde las ciudades vecinas.

Estos productos se suelen negociar en trueque por las materias primas producidas en la ciudad y por su orfebrería de renombrada calidad.

El sistema de gobierno es avanzado para la época, y podría definirse como una democracia oligárquica.

Spectra es gobernada por el Consejo de los Tres. Se trata de tres ciudadanos escogidos por sus méritos y que tienen, a priori, el mismo poder de decisión en los temas que afectan a la ciudad.

El sistema de elección de los miembros del Consejo resulta, como poco, curioso. El primero es escogido cada 5 años por sufragio universal entre los habitantes de la ciudad. Entendiéndose que dentro de este sufragio universal sólo pueden votar los miembros varones de las diferentes razas que pueblan la ciudad (aunque nada impide que una mujer se presente como candidata, habiendo sido escogidas algunas en ciertas ocasiones), independientemente de su edad (sí, los niños también tienen voto). Sólo pueden votar aquellos residentes dentro de los muros de la ciudad, siendo excluidos por tanto los habitantes de los nuevos barrios que están naciendo fuera de las murallas.

Los otros dos miembros del Consejo son escogidos como representantes de la Cofradía de Mineros y del Gremio de Joyeros respectivamente, mediante votaciones cerradas de sus miembros. Esto permite a ambas asociaciones, las más importantes de Spectra, asegurarse un control tácito sobre la ciudad.

GEOGRAFÍA DE LA CIUDAD

Spectra es una metrópolis urbanísticamente muy caótica. Se trata de una ciudad amurallada, de planta trapezoidal, con su lado más corto encarado hacia el sur y el más largo hacia el norte.

La urbe se distribuye en tres barrios, cada uno dominado por una de las colinas originalmente descubiertas por los exploradores Ugarsh. Los tres barrios se articulan alrededor de la gran plaza del mercado, punto principal de encuentro de la ciudad (donde se concentran las tiendas, tabernas y burdeles más importantes).

Como fronteras de los barrios y saliendo desde la plaza del mercado se erigen las tres principales arterias de la ciudad:

- Hacia el este la Avenida de la Vida, conocida así ya que a través de ella llegan a Spectra los alimentos que sustentan a la comunidad, al conectar ésta con la Puerta del Río, situada al final de la avenida y que comunica con los caminos que llevan a las zonas de cultivo y el puerto.

- Hacia el norte la Avenida de la Opulencia, así llamada porque por ella llegan a la ciudad las riquezas del Abismo, así como por ser una de las calles donde más mansiones y casas nobles de concentran. La avenida desemboca en la Gran Puerta del Cobre, que a su vez lleva a la carretera que se dirige al Abismo y al Fuerte de Cerbero.

- Hacia el oeste la Avenida de los Locos, nombre otorgado ya que la puerta que hay a su fin, la Puerta de Tierra, conduce a los caminos que llevan a las rutas del oeste, serpenteando entre las peligrosas junglas de Amarrion. Un camino que muy pocos se atrevían a tomar y aún menos lograban concluir.

EL BARRIO DE X'ETHRA

Situado en la esquina noroccidental de la ciudad, delimitado por la Avenida de los Locos al sur y la de la Opulencia al este, se erige el barrio de X'ethra, crecido alrededor del viejo mausoleo que dio nombre a la ciudad.

Es el centro administrativo y religioso de la ciudad, situándose en él la mayoría de edificios gubernamentales y templos, incluida la Sede del Gobierno Municipal donde suele reunirse el Consejo de los Tres, el órgano legislativo y de gobierno de la ciudad.

Serpenteando entre sus casas encontramos la calle principal del barrio, conocida como la Vía Sagrada, ya que en ella se concentran casi la totalidad de templos de la ciudad.

EL BARRIO DE LOS ORFEBRES

Situado en la zona sur, delimitado al norte por la línea que forman la Avenida de los Locos y la de la Vida, este barrio está dominado por una vieja necrópolis donde el Gremio de Joyeros ha situado su centro neurálgico y sus escuelas.

Es en este barrio donde se cierran los negocios más im-

O
N
S
E
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
Carretera de los Suspiros
Puerta del Cobre
Vía Sagrada
Av. de la Orfebrería
Vía del cobre
Puerta de la Tierra
Rutas del Oeste
Av. de los Locos
Av. de la Vida
Vía Turquesa
Puerta del Río
Zona Agraria.
Puerto fluvial.
Río de la Turquesa.
1 ~ Sede del gobierno Municipal.
2 ~ Templo del Dios de la Forja.
3 ~ Lógia del Culto de las Almas.
4 ~ Cofradía de mineros.
5 ~ Puerte Cerbero.
6 ~ El Abismo.
7 ~ Sanatorio Mental.
8 ~ Baños Públicos.
9 ~ Gran plaza del Mercado.
10 ~ Escuela de Orfebrería.
11 ~ La Gran Biblioteca.
12 ~ Necrópolis; Gremio de joyeros y Orfebres.
13 ~ Aduana Portuaria.

portantes, recibiendo a dignatarios y comerciantes de otras ciudades que desean contratar grandes envíos de joyas o materias primas.

Su arteria principal es conocida como la Vía Turquesa, la cual, flanqueada por bellos jardines y fuentes ornamentales, une el Gremio de Joyeros con la Gran Biblioteca pública.

EL BARRIO DE LOS MINEROS

Delimitado al sur por la Avenida de la Vida y al oeste por la de la Opulencia, el barrio de los mineros se alza en la esquina nororiental, controlado por la Cofradía de Trabajadores del Abismo.

Al ser el trabajo en el Abismo una ocupación peligrosa pero a su vez tan indispensable para la supervivencia de Spectra, los mineros y raspadores han alcanzado un estatus de poder y riqueza impensable para miembros de esta ocupación en cualquier otro lugar.

Desde lo alto de su colina, los señores de la Cofradía rigen con mano de hierro las actividades de extracción, las cantidades a producir en las fundiciones, los precios de estas materias primas, etc.

La calle principal es conocida como Vía del Cobre y entrelaza la Sede de la Cofradía, el Sanatorio Mental (donde la Cofradía cuida de los miembros que han enloquecido por el Mal del Abismo) o los Baños Públicos.

EL PUERTO FLUVIAL

Alrededor del pequeño puerto donde van y vienen las mercancías que fluyen desde o hacia el resto del Imperio, ha crecido un pequeño barrio donde residen pescadores, estibadores y miembros del Cuerpo de Aduanas.

También han florecido tabernas y burdeles que se ajustan a los excéntricos gustos de los marineros que llegan a la ciudad. Locales de entretenimiento financiados por el propio gobierno municipal para mantener a los marineros extranjeros lejos del centro de la urbe.

LA CARRETERA DE LOS SUSPIROS

Este barrio no es más que un desordenado montón de chabolas que han sido construidas a lo largo de la carretera que conduce al Abismo, caracterizada por los constantes suspiros y quejidos de cansancio que, al caer la tarde, promulgan los doloridos mineros que vuelven hacia la ciudad.

Inicialmente nació como un barrio para los trabajadores de las fundiciones, cuyas pagas, muy alejadas de las de los mineros, no les permitían costearse una residencia dentro de la ciudad, y decidieron establecerse cerca de su lugar de trabajo.

Actualmente, se ha convertido en el barrio más depauperado de la ciudad, donde residen los más pobres de Spectra.

Sus localizaciones más importantes son la entrada al Abismo, las Altas Fundiciones y el Fuerte de Cerbero. Este último, es una fortaleza financiada por la Cofradía de Mineros y el gobierno local. Su función es la de defender la entrada al Abismo (que está lo suficientemente alejada del núcleo urbano como para ser difícilmente defendible desde allí), aunque a la vez también es utilizada como prisión local. La peculiaridad del Fuerte como prisión es la de permitir a los reos condonar sus penas por trabajos forzados en el Abismo, una opción bastante popular dado las fuertes reducciones de condena que supone.

El Culto de Almas

Origen y creación del culto

El origen de la secta conocida como el Culto de Almas, dibuja su camino de forma paralela a la vida de su joven y carismático líder, un hechicero conocido como Próspero, aunque probablemente no sea este su verdadero nombre.

Hijo de una humilde familia de curtidores de una aldea de la región de Nesseria, su infancia no fue especialmente fácil dadas las penurias familiares. Sin embargo, Próspero pronto demostró ser un chico de una agudeza e inteligencia desproporcionadas para su edad.

Dicho ingenio, acabó llamando la atención del clérigo local, quien tuteló al joven y patrocinó su ingreso en una escuela de magia cercana.

Este fue el gran punto de inflexión en la vida de Próspero. Allí pronto demostró ser un estudiante aplicado y mucho más capacitado para la magia que la mayoría de sus compañeros.

El joven demostró grandes aptitudes para las artes nigrománticas, por lo que rápidamente sus tutores decantaron sus estudios hacia esta rama.

Durante los quince años que pasó en la escuela, sus progresos en la llamada magia negra fueron impresionantes, empezando pronto a rivalizar con los de algunos de sus maestros.

Parecía como si el levantar a los muertos o el convocar fantasmas para que le sirvieran, fuera algo tan natural como el respirar para el joven hechicero.

Próspero pronto demostró que la llamada magia negra podía ser tan útil para la sociedad como cualquier otra. Su magia convocaba los espíritus de los muertos en súbitos accidentes para que pudieran

despedirse de sus familiares, levantaba a los muertos en batalla para que ayudaran a reconstruir los asolados pueblos de los campesinos... Pronto consiguió superar los consabidos prejuicios y se ganó el afecto de la comunidad de la región de Nesseria.

Aún así, en su contacto continuo con la muerte en sus diversos estados, una sombra de duda y pesar comenzó a percibirse en su estado de ánimo, algo que le robaba el sueño y le hacía temer al futuro.

A lo largo de sus estudios había levantado innumerables muertos, había convocado cientos de espíritus y conversado con ellos. Nunca había tenido problemas para contactar con los muertos, nunca ninguno de ellos había hablado de una vida más allá de la muerte. Y si ningún alma conocía el más allá, el llamado reino de los Dioses, ¿podía éste existir realmente? Y si no existía, ¿qué debía esperar de su propio destino tras la muerte?

El tema pronto creció desde la preocupación a la obsesión, haciéndole abandonar el resto de sus estudios para centrarse en investigar tan metafísica cuestión.

Sus investigaciones alrededor del destino de las almas se intensificaron. El nigromante se encerraba en sus dependencias con asiduidad e interrogaba a conciencia a los espíritus de los muertos, tanto a los más recientes como a los más antiguos.

Con meticulosidad fue clarificando sus dudas, elaborando un detallado mapa mental de lo que las almas se encontraban tras cruzar las brumas de la muerte.

La conclusión a la que llegó era sin duda desalentadora: Las almas hacía tiempo que no accedían a un más allá; no había Reino Prometido donde recompensarnos por nuestros buenos comportamientos en vida.

Era de idiotas negar la existencia divina, allí estaba la magia que diariamente desplegaban los clérigos, pero lo que demostraban sus estudios era que los Reinos Celestiales se habían cerrado hacía tiempo para las almas mortales y que éstas vagaban indefinidamente por los planos del Limbo a la espera de que alguien las reclamase.

El descubrimiento era tan importante como aterrador. Próspero decidió abandonar la escuela y empezar a viajar con la intención de propagar su descubrimiento y que la gente tomara conciencia de tan abrumadora verdad.

Sin embargo, tan altruista intención, pronto topó de frente con la cruda realidad. Sus teorías chocaron contra la firme oposición de los líderes de los diferentes templos. En general se veían las teorías del joven como palabras incendiarias que inducían a la plebe al ateísmo y a la creencia de que los Dioses habían abandonado a los hombres a su suerte.

Para no contrariar a los poderosos clérigos, pocos nobles o gobernantes hacían caso a las palabras del nigromante, que sólo encontraba audiencia entre la plebe donde había crecido y a cuyo alrededor tan a gusto se encontraba.

Decepcionado, regresó a Nesseria, sin tener más apoyo del que había tenido al partir, y con apenas con una decena de entusiastas seguidores surgidos de entre los campesinos y cazadores de las aldeas vecinas.

Sin embargo, el nigromante no desfalleció, y decidió encaminar sus esfuerzos en otra dirección.

¿Podía evitarse que las almas quedaran eternamente en el Limbo? ¿Podía dárseles un destino mejor? Esas preguntas asaltaban febrilmente la mente de Próspero, y en busca de su respuesta inició un nuevo proceso de investigación arcana, arropado por sus nuevos seguidores.

No fue pequeño el esfuerzo, ni exento de intentos baldíos. Algunos de sus discípulos pronto perdieron la paciencia y le abandonaron, pero él perseveró y acabó encontrando las respuestas que con tanto ahínco había buscado.

Descubrió un antiguo ritual, el Ritual de la Unión; mediante el cual podía unir el alma de un ser vivo a un contenedor de cristal. El resultado del proceso era que, a la muerte de la persona, su alma en vez de abandonar el cuerpo y vagar hacia los planos del Limbo, era atraída hacia el contenedor donde podía ser retenida.

El alma allí contenida era una importante fuente de poder mágico, que permitía al poseedor potenciar sus hechizos y realizar rituales más complicados...

Próspero ya tenía una alternativa que ofrecer al inexorable destino de las almas. Éstas podían ser almacenadas y utilizadas para ayudar al resto de la población.

Al morir ya no tenías que ir al Olvido, ahora, podías ser útil al resto de la sociedad.

Con esta propuesta, Próspero y sus cuatro acólitos restantes, empezaron a recorrer las calles de Nesseria propagando su nueva filosofía.

Su plan fue rechazado inicialmente por parte de los más religiosos, con escepticismo por parte de la mayoría, y con asco por parte de unos pocos. Parecía que nadie se avendría a aceptar la propuesta del hechicero, hasta que, Próspero encontró un tipo de audiencia inesperado, aquellas a las que con el tiempo pasó a llamar Las Almas del Miedo.

¿Quiénes eran las Almas del Miedo? ¿Quién se avino a confinar su alma por toda una eternidad en un simple contenedor de cristal? Eran aquellos que temían más su destino en el más allá que enfrentarse a una eternidad de vacío. Asesinos, extorsionadores, ladrones; los que temían el azote de los Reinos Infernales sobre sus condenadas almas, ésos fueron los que acabaron accediendo al Ritual.

Las primeras almas empezaron a acumularse en los recipientes y con el poder que éstas proporcionaban, Próspero empezó a obrar sus primeros milagros. Envió a sus acólitos entre los más depauperados de toda Nesseria, buscando a enfermos terminales, a aquellos aquejados de tifus o de fiebre amarilla, de los que sus familiares no podrían más que esperar su inevitable muerte.

Y Próspero los curó con el poder de sus almas, les devolvió una vida que ya no les pertenecía gracias al sacrificio de otros.

Estas acciones ganaban la gratitud de aquellos que eran sanados y que muy gustosamente pasaban a ofrecer sus propias almas a la causa del hechicero, de tal forma que éstas ayudaran a otros igual que ellos habían recibido ayuda. Así, lenta pero firmemente, el número de seguidores fue creciendo. Aquellos ayudados querían ayudar a su vez.

A no mucho tardar, Próspero ya no contaba sólo con unos pocos seguidores incondicionales, éstos se contaban por legión a lo largo de toda Nesseria y vecindades. Había nacido El Culto de Almas.

EL CULTO EN LA ACTUALIDAD

En la actualidad, el Culto de Almas es una de las facciones más importantes de Nesseria. Con cerca de dos mil afiliados, que provienen de las clases más bajas, que simpatizan con las teorías de Próspero, y que predican su palabra y se ayudan colaborando entre ellos.

El Culto junto con poder e influencia, ha crecido también en riqueza. Dadas las capacidades que otorgan las almas a los hechiceros del culto, las cooperativas agrícolas pagan a sus miembros para que hagan crecer sus cultivos y para erradicar las plagas; los navegantes para que los vientos sean propicios y el mar reste en calma... Con el dinero recaudado se han construido en Nesseria los primeros templos del Culto, conocidos como Logias, Más locales de reunión que lugares de culto propiamente dichos.

El importante respaldo que el Culto recibe de las clases más bajas, ha hecho que incluso la sociedad clerical y la aristocracia de Nesseria hayan tenido que aceptar a esta nueva facción en el juego de poderes e influencias de su ciudad.

La velocidad de crecimiento del Culto es enorme, de tal forma que Nesseria se ha quedado pequeña a los ojos de Próspero y sus consejeros. El Culto ha fijado su vista en expandir su doctrina, y Spectra es la próxima ciudad en su camino.

VIDA

Prólogo
La Llegada del Culto

Toda historia tiene un inicio, y el de esta aventura empieza con la llegada del Culto de Almas a Spectra. Girando la trama alrededor del impacto que tiene en ella el asentamiento de esta secta.

Como DJ puedes decidir que éste sea el primer contacto del grupo de PJs con Spectra, pero si el desarrollo de tu campaña lo permite, lo ideal sería que el grupo jugara antes un par de pequeños módulos localizados en la zona, habiendo utilizado la ciudad como base de operaciones.

En este segundo caso, lo ideal es que la información presentada en este prólogo, vayas dosificándosela a los jugadores en esas partidas iniciales, como rumores y comentarios en tabernas, mercados o muelles.

La información debería presentarse de forma esporádica y espaciada en la primera aventura, aumentándola de forma progresiva a medida que se acerque el momento de jugar esta aventura.

Así conseguirás un efecto muy natural para introducir a los personajes en el módulo, evitando la sensación de que un culto nuevo e influyente del que antes nunca habían oído hablar halla aparecido en la ciudad.

Si no te parece factible que el grupo se establezca durante un tiempo en Spectra antes de jugar esta aventura, puedes suministrar esta información a los jugadores como una introducción narrada, o como la narración de un joven bardo que amablemente les ponga al día de los asuntos de la ciudad a su llegada a ésta.

La información que podrán ir escuchando entre cuchicheos y medias conversaciones de la gente del lugar se resume en el siguiente cuadro.

Una nueva secta se ha instalado en la ciudad, provienen de Nesseria donde son bastante influyentes.

La secta se hace llamar El Culto de Almas y su líder es un hombre de mediana edad al que se conoce como Próspero.

Los sacerdotes de este nuevo culto son muy diferentes a los de los templos. Éstos no van ricamente vestidos y llenos de símbolos sagrados si no que se visten con ropas sencillas y mandiles de herrero.

Este nuevo culto no debe ser muy rico, ya que han comprado como edificio para su templo un amplio y achaparrado edificio en la Carretera de los Suspiros.

Parece ser que los templos de la ciudad tienen algo en contra del Culto, ya que han solicitado al Consejo de los Tres que se prohíba la entrada a la ciudad de sus miembros. De momento su petición ha sido denegada al no haber razones para hacer tal cosa.

Las doctrinas del Culto de Almas tienen que ver con algo relacionado con lo que hay después de la muerte. No sé contaros más detalles pero mucha gente tiene miedo de que se trate de un grupo de nigromántes encubiertos.

Los miembros del Culto hacen reuniones semanales donde se dedican a explicar sus doctrinas.

Próspero ha declarado abiertamente que es un nigromante.

Los sacerdotes del Culto han curado a personas enfermas de fiebres y que todos daban por condenados.

No sé por qué, pero muchos de los habitantes de la Carretera de los Suspiros han empezado a unirse al Culto.

Capítulo I
Por un Puñado de Monedas

La aventura comienza cuando el grupo es abordado en una taberna de Spectra por Raoul, un hombre con una oferta de trabajo para ellos.

Esta introducción da por supuesto que los personajes son un grupo de mercenarios o aventureros que aceptan encargos por un puñado de monedas como medio de subsistencia. Siendo más convincente si además empiezan a ser conocidos por otras aventuras que hayan tenido por la zona.

Si esta premisa no se cumpliera, será labor del DJ idear la excusa para que se involucren en la trama del Culto de Almas. Algunas ideas se presentan en el cuadro que se presenta a continuación.

Si en el grupo hay algún personaje que se dedique a representar o a combatir en favor de una Deidad, éste puede haber sido requerido por los altos estamentos de su fe para acudir a Spectra para ayudar en su causa contra el Culto de Almas al Sumo Sacerdote de la ciudad.

De forma similar, si alguno de los jugadores debe lealtad a algún tipo de sociedad o persona (vasallo de algún señor feudal, miembro de gremio de hechiceros...) puede utilizarse el argumento de que esta sociedad debe un favor a uno de los miembros del Consejo de los Tres.

También es factible que si algún personaje es de raza enana se le emparentara con uno de los miembros influyentes de la Cofradía de Mineros, quienes a priori apoyan a los templos contra el Culto aunque no desean que así se sepa.

LA PROPUESTA DE RAOUL

Es una noche desapacible de invierno. El viento sopla con fuerza del norte y ha traído consigo unos espesos nubarrones de tormenta que han empezado a dejar caer grandes goterones de lluvia sobre las empedradas calles.

Podría considerarse una de esas noches en las que resulta poco agradable vagar por el exterior y en la que la gente sensata tiende a arracimarse en tabernas y posadas.

El grupo se encontrará en una acogedora taberna de dos plantas situada apenas a cien pasos de la Gran Plaza del Mercado. Su nombre es El león danzante, y en ella se encuentran muchos de los lugareños de la ciudad compartiendo con los PJs animadas conversaciones, jarras de cerveza, apuestas, la ocasional música de un laúd, el calor del hogar y aún más jarras de cerveza.

Entre la algarabía general, un hombre se abrirá paso dirigiéndose a la mesa donde esté el grupo. Parafrasea esta descripción:

Abriéndose paso entre el gentío, con su escuálido cuerpecillo zarandeado de forma violenta contra el ir y venir de la clientela que atesta la taberna, un joven de apenas catorce años acaba de conseguir llegar hasta vuestra mesa.

Su rostro es moreno, delgado hasta un extremo enfermizo, aunque no carece de cierto atractivo. viste con ropas nobles y su entrecortada respiración, y el sudor que empieza a perlar su frente, denota el esfuerzo que le ha costado llegar hasta donde estáis.

Con una voz ligeramente subida de tono que alerta a los comensales más cercanos el joven os espeta:

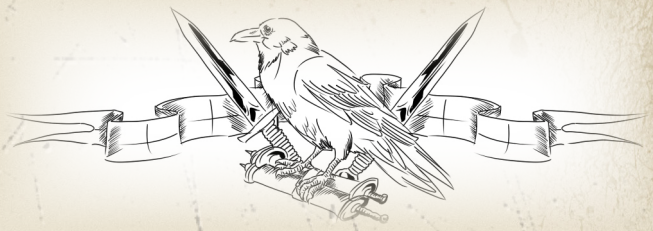
- Mi nombre es Raoul, permítanme por favor unos minutos de su tiempo en un lugar un poco más tranquilo. Traigo una propuesta de mi señor para vuestras mercedes.

Si le preguntan quién es su señor, éste no tendrá inconveniente en reconocer que se trata de Lord Blackwood, miembro electo del Consejo de los Tres. Por poco que lleven en la ciudad los PJs, podrán identificarle como una de las personas más influyentes en toda la urbe.

En ese pequeño aparte que hagan con Raoul, tan sólo les indicará que dadas las inmejorables referencias que algunos conocidos les han dado del grupo, el Consejo ha decidido pedirles que se encarguen de un pequeño trabajo de ámbito oficial del cual no pueden encargarse las autoridades competentes.

Por ello, le han solicitado que buscase al grupo por las tabernas de la ciudad hasta dar con ellos, y ofrecerles en nombre de la ciudad de Spectra, una bolsa con diez monedas de oro con la única condición de que se presenten mañana en la Sede del Gobierno Municipal, tras la sesión de trabajo del Consejo, un par de horas antes de que el Sol alcance su cenit. Allí sólo deberán escuchar su propuesta. Tanto si deciden aceptarla como no, podrán quedarse con las monedas por las molestias.

Cuando consiga la promesa de que se presentarán en la Sede a la hora acordada, Raoul dejará al grupo de nuevo en la concurrida taberna.



EL CONSEJO DE LOS TRES

A la mañana siguiente, el grupo podrá dirigirse a la zona más occidental del Barrio de X'ethra, donde encontrarán la Sede del Consejo de los Tres. Cuando lleguen allí lee la siguiente descripción:

Unas amplias escaleras de alabastro se elevan en abanico flanqueadas por sendas hileras de cuidados arbustos desde la polvorienta Vía Sagrada hacia la cumbre de la colina X'ethra. Sobre su pináculo se erige el edificio más colosal de la urbe, la Sede del Gobierno Municipal, que eleva su abovedado tejado muchos codos sobre vuestras cabezas.

Sus enormes columnas marmóreas, que reposan elegantes sobre los ennegrecidos fundamentos del ancestral mausoleo, hacen empequeñecer a los numerosos ciudadanos que entran y salen de sus dependencias.

Cuando entren, accederán a un gran hall en el que van y vienen innumerables ciudadanos y trabajadores de la administración local.

Los personajes deberán de realizar una tirada relacionada con la habilidad o atributo que corresponda a su capacidad para percibir el entorno con un ND Fácil, una vez se encuentren en el recinto.

Debe tenerse en cuenta que el gran alboroto en el lugar puede resultar agobiante para personas no habituadas a las aglomeraciones. El DJ debería tener esto presente en el caso

de aquellos personajes que puedan provenir de culturas bárbaras o nómadas, y ajustar el Nivel de Dificultad. Cuando la superen lee el siguiente párrafo a tus jugadores:

Casi por casualidad divisáis cerca del acceso sur la enclenque figura de Raoul, el mensajero que recibisteis anoche en El Leon Danzante.

Cuando los PJs acaben dando con el espigado adolescente (si no han tenido éxito en la tirada anterior, les acabará encontrando Raoul a ellos) éste espetará:

- Me alegra ver que han decidido finalmente acudir. Lord Blackwood se sentirá sin duda complacido. Síganme por favor, la sesión de trabajo de los Tres ya habrá terminado y sin duda estarán esperándoles.

Raoul les conducirá por un intrincado laberinto de escaleras y largos pasillos. Pronto empezarán a sentirse desorientados, aunque en unos escasos tres minutos el joven se detendrá frente a una amplia puerta cerrada y picará en ella con los nudillos. Sin esperar respuesta abrirá ligeramente y estirará el cuello para susurrar un "Perdonen señores, los aventureros ya están aquí, ¿les hago pasar?" Ante la respuesta que surge del interior, Raoul abrirá la puerta de par en par y girándose hacia los PJs les invitará a entrar.

Cuando accedan a la sala puedes parafrasear la siguiente descripción:

Se abre ante vosotros una amplia estancia con grandes ventanales que proporcionan una vista privilegiada sobre la ciudad. La sala apenas contiene una enorme mesa de nogal, atestada de libros, documentos y planos. Sentados a su alrededor se encuentran tres figuras, dos hombres y una mujer que ahora han levantado la vista de sus papeles para fijarla con curiosidad en vosotros.

Tras agradecer que hayan venido, el Consejo de los Tres invitará a los PJs a tomar asiento, tras lo cual procederán a presentarse.

NOTA PARA EL DJ: *Tienes la información relativa a los miembros del Consejo de los Tres en el cuadro de ayuda que se presenta a continuación.*

La intención de la entrevista, según les comentará Lord Blackwood, es la de proponer al grupo una misión a realizar para el Consejo (aunque no en su nombre), que dadas sus características no consideran oportuno que sea abordado por la guardia local.

Si aceptaran el trabajo, la ciudad le abonaría 100 monedas de oro a cada uno como pago a los servicios prestados (dado que la oferta es ya bastante suculenta, el Consejo difícilmente se avendrá a subirla).

Entre los tres, irán alternándose en su explicación para desarrollar la argumentación siguiente:

Como quizá ya hayan escuchado en alguno de los cuchicheos que corren, ha llegado a Spectra el Culto de Almas, una joven secta nacida no hace mucho en la vecina Nesseria y que parece querer establecerse ahora en esta urbe.

Son muchos los rumores que sobre ella corren, algunos buenos y otros malos. La única verdad con la que el Consejo trabaja, sin embargo, es que la semana pasada recibimos la inesperada visita de una comitiva formada por los sumos sacerdotes de los diferentes templos de la ciudad. Éstos, nos solicitaron la expulsión del Culto, alegando que bajo su inofensivo aspecto, se esconde un pérfido grupo de nigromantes cuya intención es la de apoderarse de las almas de la gente.

Sopesamos la posibilidad de ejecutar la expulsión tal y como nos solicitaban, sobre todo teniendo en cuenta que no teníamos motivos para dudar de la veracidad de las palabras de tan doctos y augustos miembros de nuestra sociedad.

Sin embargo, Spectra se vanagloria de tener uno de los sistemas judiciales más avanzados del Imperio. Las decisiones que atañen al gobierno de la ciudad, han de ser justas y basadas en hechos demostrables, no en meros rumores o suposiciones. Así pues decidimos desestimar la propuesta, no sin antes prometer que, dada la confianza que teníamos en sus palabras, mantendríamos vigilados a los miembros del Culto y que ante el mínimo indicio de sospecha, ejecutaríamos la expulsión.

Creo que ahora ya se pueden hacer una idea de qué es lo que se les está pidiendo a vuestras mercedes. Es nuestro deseo que se vigile y se investigue a este Culto de Almas y se nos informe sobre qué parte de verdad y qué de exageración hay en las palabras de los sacerdotes para que podamos tomar la decisión más justa para los habitantes de Spectra.

Como comprenderán es un trabajo en el que preferimos no involucrar a la guardia de Spectra y es por eso que, dadas sus referencias, hemos decidido acudir a Ustedes..

Mientras los diferentes miembros del consejo van turnándose para exponer estos argumentos, los personajes podrán realizar una tirada con la habilidad o atributo que corresponda a su nivel de inteligencia o astucia con un ND Difícil. Tener éxito en la misma les permitirá percatarse que entre los argumentos que han ido presentándose, Lucius, el representante de la Cofradria de Mineros se ha mostrado especialmente insidioso contra el Culto, por lo que podrán deducir que probablemente apoye la teoría de los sacerdotes.

Se supone que, ante la perspectiva de la suculenta recompensa y de poder ayudar a la ciudad que temporalmente les acoge, decidirán aceptar la propuesta del Consejo.

En el momento en que lo hagan, Lord Blackwood les extenderá una pequeña bolsa de cuero con un adelanto de 20 monedas por cabeza.

También les sugerirá que si en el transcurso de su misión, y siempre por el bien de la ciudad en vez del suyo propio, vieran la necesidad de entrar ilegalmente en alguna casa para socavar información y fueran descubiertos, se encargarían de que fueran eximidos, ante la justicia, de toda responsabilidad por sus acciones.

Tras esto despedirán cordialmente al grupo de aventureros instándoles a ponerse a investigar de inmediato. Si los PJs preguntaran dónde podrían empezar a investigar las actividades del culto, los miembros del culto contestarán:

- Sentimos no poder ser de mayor ayuda, apenas disponemos de información sobre el Culto, salvo que un rumor sitúa su templo en algún lugar de la Carretera de los Suspiros, a las afueras de la ciudad. Quizá puedan empezar por allí.

Con esto darán por concluida la reunión, acompañando al grupo a la puerta donde espera Raoul para acompañarles al exterior.

LORD ALESTEIR BLACKWOOD

Se trata de un humano alto y delgado que debe rondar la cincuentena, con pelo corto y oscuro que empieza a agrisarse en las sienes.

Un antiguo aristócrata de las familias más preminentes de Spectra y ligeramente emparentada con la familia imperial; miembro electo del Consejo y en consecuencia quizás la persona más conocida y respetada de Spectra.

De carácter algo seco, pero abierto, mirada adusta y gesto severo, que sin embargo es capaz de transmitir confianza a aquellos que hablan con él.

LUCIUS 'MANO DE HIERRO'

Lucius es un herrero original de la ciudad de Prist, que vino a trabajar para la Cofradía en la forja de picos y palas. Su inteligencia y trabajo duro le ganaron la amistad de Mîm Baneforge, un influyente enano que acabó ascendiendo a Señor de la Cofradía y quien decidió escogerle como representante de los Mineros en el Consejo.

Algunos consideran que si no fuera porque Lucius nunca ha trabajado en el Abismo, hoy sería él Señor de la Cofradía. Sin duda cualidades no le faltan para la política y el gobierno.

En cuanto a su aspecto, es un hombre de cuarenta y tantos, bajo y robusto, con su pelo castaño recogido en una coleta y que siempre luce una sonrisa en los labios.

AYNARA, LA PERLA DE SPECTRA

Aynara es una mujer de gran belleza. Conocida con el sobrenombre de La Perla por su tez tersa y pálida, que contrasta fuertemente con su larga melena negra.

Hija primogénita de una de las familias comerciantes más influyentes de la ciudad, Aynara es la actual Presidenta del Gremio de Orfebres, puesto por el cual mantiene un asiento en el Consejo.

Su radiante y lánguida belleza esconde una mujer enérgica y algo nerviosa, pero a la vez audaz y una gran negociante. Sin embargo, la mayoría de las veces La Perla prefiere mantener esa fachada de cándida belleza, pues se ha demostrado un arma más que eficaz en los círculos políticos de la ciudad.

Capítulo II

Por sus Actos les Conoceréis

Mientras estén saliendo hacia el exterior de la Sede del Gobierno Municipal, Raoul les comunicará que no ha podido evitar el escuchar la conversación y que por consiguiente está al corriente de la propuesta que les han hecho.

Les hará saber que él tiene un amigo que se ha unido no hará mucho al Culto de Almas, y que probablemente pueda resolver sus primeras dudas acerca de éste y tal vez sepa ponerles sobre la pista de sus miembros.

Añadirá que la casa de su amigo, de nombre Fiannan, casualmente no se encuentra excesivamente lejos, pues está situada en el mismo barrio de X'ethra, y que probablemente podrán encontrar al joven trabajando en su taller de curtidos si deciden pasarse ahora por allí.

Se disculpará por no poder acompañarles, ya que tiene algunas tareas que hacer para Lord Blackwood. Sin embargo les dirá que pueden decirle a Fiannan que van de su parte, con lo que probablemente se encuentre más dispuesto a colaborar con ellos.

La Casa de Fiannan

Siguiendo las instrucciones de Raoul, pronto podrán llegar al taller de curtidos de Fiannan. Una casita de piedra con un pequeño taller adosado, donde un joven bastante fornido se afana en tintar de negro varias pieles de cordero entre unos enormes barreños de una sustancia ciertamente apestosa.

El joven resultará ser Fiannan, y una vez se presenten como amigos de Raoul, dejará de lado su trabajo e invitará al grupo a entrar en la casa para charlar.

Una vez rompan el hielo podrán comprobar que

el joven curtidor es un chico muy abierto que no se extrañará lo más mínimo cuando los PJs empiecen a preguntarle sobre el Culto de Almas.

- Es verdad que desde que me uní al Culto de Almas, mucha gente me ha preguntado por él. Todo el mundo siente curiosidad, sobre todo con todos esos rumores que corren acerca del Culto.

Si empiezan a preguntarle más detalles, Fiannan irá lanzando respuestas similares a las siguientes:

- Aún no conozco mucho del Culto, sólo puedo contar lo que he visto que están haciendo por la gente y me parece una labor elogiable.

- ¿Que qué es lo que hacen? Para que os hagáis una idea exacta debería presentaros a mi sobrina Seline. Es sólo una cría que había enfermado del tifus. Su padre no es lo suficientemente rico como para pagar su curación en los templos, por lo que iba a morir. Su situación debió llegar a oídos del Culto, porque uno de sus miembros fue a su casa y utilizó el poder de las almas para curarla. Ahora está prácticamente recuperada. Si queréis luego os acompaño a verla.

- Mi padre murió, cuando yo era bastante joven, de fiebres. Quizá si por aquel entonces hubiera estado el Culto ya por aquí, él no habría muerto y yo no hubiera tenido una infancia tan dura.

- No sé como lo hacen, pero los miembros del culto pueden utilizar el poder de las almas que tienen, para curar a los demás.

- Para conocer su doctrina podéis presentaros a una de las reuniones informativas que suelen hacer una vez a la semana para reclutar nuevos adeptos. El acceso es libre y creo que ha de celebrarse una mañana por la tarde en el pequeño teatro que hay junto a la Escuela de Orfebrería.

- ¿Un templo decís? No, el culto no tiene ningún templo. Quizás os refiráis a la Logia, un gran caserón que hay en la Carretera de los Suspiros. Lo reconoceréis porque tiene unas altas ventanas con aspilleras de color rojo. Allí es donde nos reunimos los miembros del Culto cuando queremos compartir opiniones.

Tras la conversación, los PJs deberían tener tres frentes de investigación abiertos que poder abordar en el orden que consideren oportuno.

A continuación se presentan estas tres opciones, aunque obviamente algunos grupos podrían decidir incluso saltarse alguna de ellas.

SELINE, LA NIÑA SANADA

Si al final deciden acompañar a Fiannan a visitar a Seline, éste cerrará su pequeño taller y acompañará a los PJs un par de calles al norte hasta una pequeña casa de piedra y barro.

Al llamar a la puerta les abrirá Celion, el primo de Fiannan, a quien este saludará efusivamente. Fiannan presentará a los PJs y explicará a su pariente el interés de éstos en el Culto de Almas. Con ello, Celion les invitará a entrar y les presentará a una joven niña de apenas unos ocho años, que se encuentra descansando sobre un pequeño catre. Su aspecto es de una delgadez y fragilidad extremas, y su piel de un blanco cerúleo, como si hiciera tiempo que no saliera a la calle. La niña se presentará como Seline.

Tras haberla visto, será Celion quien se encargue de responder a las preguntas del grupo de investigadores.

- ¿Qué sabes del Culto de Almas?

- Pues la verdad, no creo conocer mucho más que la mayoría. Sé que es un culto relativamente nuevo que viene de Nesseria. Por lo que comentan en algunas de las reuniones a las que he ido, es un culto creado por un nigromante que se propuso ayudar a los demás, y que descubrió cómo utilizar las almas de las personas para realizar magia beneficiosa para los vivos.

- ¿Utilizaron la magia de las almas para curar a su hija?

- Sí, así es. Yo mismo les vi utilizar unas almas que llevaban capturadas en una especie de urnas de cristal para realizar sus encantamientos. Las urnas resplandecían y casi parecían hablar, porque se escuchaban como susurros provenientes de su interior.

- ¿Por qué decidió el culto ayudar a Seline?

- Esa misma pregunta me la he hecho yo cientos de veces en estas dos últimas semanas. Y no tengo otra respuesta que no sea por puro altruismo. Yo no conocía de nada al Culto ni tenía intención de ponerme en contacto con ellos. No sé como se llegaron a enterar de la situación de mi hija, simplemente un día se presentaron aquí dos sacerdotes y me comentaron que conocían su estado y que creían poder ayudarla, si les permitía intentarlo. ¿Qué teníamos ambos que perder? Nada; por eso les dejé. ¡Y vaya si la curaron, antes no podía ni incorporarse en la cama de las fiebres y accesos de tos que tenía!

- ¿Le pidieron algo a cambio por ayudar a su hija?

- Nada, absolutamente nada. Es más, ya se estaban marchando cuando yo mismo les pregunté si les debía algo por el milagro que acababan de obrar. Me dijeron que no, que ver a una niña enferma sanar de nuevo, ya era suficiente recompensa, pero que si lo deseaba me pasara por una de sus reuniones informativas y decidiera por mi mismo si quería colaborar con ellos o no.

- ¿Y que hiciste?

- Pues obviamente ir, era lo menos que podía hacer después de que salvaran a mi hija. Allí me explicaron cómo utilizaban las almas para ayudar a los demás. Nos hablaron del Ritual de la Unión y de otras muchas cosas. Cuando vi que la verdadera forma de ayudar al Culto era entregándoles mi alma, me asusté. Pero luego lo pensé mejor y medité sobre lo que habían hecho por Seline, y no se me ocurre mejor destino para mi alma que el de poder ayudar a los demás por toda la eternidad, el de proporcionar a otros padres el alivio que yo sentí al ver andar de nuevo a mi pequeña. Así que decidí unirme al Culto y pasar el Ritual de la Unión. Se lo expliqué a Seline, que pese a ser muy joven es muy lista y ella lo comprendió. Hasta me dijo que si podía volver a jugar otra vez gracias a esos hombres, ella también se lo debía todo, así que ahora también se está preparando para pasar el Ritual. Me siento muy orgulloso de ella.

Poco más podrán sacar de provecho de Celion y su hija por lo que deberían abandonar la casa y la compañía de Fiannan, y continuar con las otras vías de investigación.

NOTA PARA EL DJ: *Los jugadores deberían acabar esta escena con la sensación de que el Culto de Almas, sean cuales sean sus intenciones finales, está haciendo mucho bien entre las gentes de Spectra, siendo quizás esta la razón más probable de su rápida difusión.*

LA SESIÓN INFORMATIVA

Si van al pequeño teatro que hay al lado de la Escuela de Orfebrería al día siguiente por la tarde, podrán observar como ha sido preparado para la ocasión y como poco a poco un pequeño gentío se reúne frente a las puertas para acudir a la presentación.

Los PJs podrán ver llegar a la pequeña plaza en la que se sitúa el teatro, a gentes de todas las clases y estamentos: mineros con las uñas tiznadas de tierra, orondos mercaderes, y pescadores rodeados de un profundo olor a mar y salitre. La gente se va uniendo en pequeños grupos, charlando de manera animada entre ellos, y por sus comentarios podrán deducir que algunos se muestran escépticos, y otros sin embargo emocionados por la labor del Culto.

La situación continuará de esta manera hasta que alrededor de una hora más tarde se abran las puertas del local. La gente irá entrando en el teatro, abandonando la plaza con sus bellas fuentes y maceteros de flores, mientras son invitados a entrar por un par de jóvenes, ataviados con camisa blanca, polainas de cuero y una especie de delantal de cuero marrón. A juzgar por como atienden a los asistentes, el grupo podrá deducir que ambos deben de ser acólitos del Culto del Almas.

Cuando todos estén sentados dentro del teatro, incluidos los PJs, empezará la sesión informativa. Al escenario saldrá una mujer humana de unos cuarenta años, que se presentará como Deerina. Su pelo es largo, del color de la miel, su tez morena y sus facciones poco agraciadas, pero su rostro parece transmitir confianza.

Deerina empezará una larga disertación sobre el origen del Culto de Almas, su filosofía, sus propósitos y la forma en que se plantean conseguirlos. También responderá a las diferentes dudas que surjan entre el público asistente, entre ellas las de los jugadores si es que éstos tienen alguna.

La mujer conoce toda la información referente al Culto de Almas que se le ha presentado al DJ en la correspondiente sección de trasfondo y no tendrá ningún problema en compartirla con su audiencia. Tampoco dudará en reconocer que su fundador es un nigromante, ni que su teoría de que los dioses han abandonado las almas de los mortales a su suerte, es polémica y puede ofender a aquellos más creyentes.

NOTA PARA EL DJ: *Los jugadores deberían tener en esta escena la sensación de que el Culto de Almas no es una secta oscurantista, si no que, al menos en apariencia, no tiene miedo a revelar sus orígenes por oscuros que le puedan parecer a la gente.*

UN PEQUEÑO TUMULTO

Esta mini-escena se ha situado en este punto de la aventura, pero debe tenerse en cuenta que la asistencia a la sesión informativa es totalmente opcional y sólo tendrá lugar si los PJs deciden acudir a ella. Sin embargo esta pequeña parte de la escena tiene una importante repercusión en la trama, así que el DJ, en el caso de que su grupo no haya decidido asistir a la sesión, deberá ingeniárselas para incluir este acontecimiento en alguna otro momento de la investigación de los PJs (p.ej. durante una visita diurna a la Logia o como un encuentro casual en uno de sus desplazamientos por la ciudad).

Cuando la sesión esté a punto de finalizar, los asistentes a la reunión escucharán un importante jaleo que proviene justo del exterior del teatro. Muchos de los asistentes empezarán a salir, dejando a

Deerina con la palabra en la boca, para ver qué está pasando.

Cuando los PJs decidan salir también deberán de realizar una tirada con la habilidad o atributo que corresponda a su nivel de agilidad o reflejos con un ND Fácil, para poder abrirse paso entre la multitud (ya que muchos de los asistentes están volviendo a entrar) y evitar chocar con gran cantidad de gente aún pretende mirar al exterior. Otra tirada relacionada con la habilidad o atributo que corresponda a su capacidad para percibir el entorno al mismo ND que la anterior les permitirá darse cuenta de que algunos de los que entran tienen grandes manchas rojas en el pelo o en sus ropajes.

Cuando consigan acceder al exterior verán qué es lo que está sucediendo allí. Un joven celote de la Diosa de la Curación, está utilizando una caja de

madera como atril improvisado y desde allí lanza un improvisado discurso, con su rolliza cara hinchada y completamente roja, y señala con dedo acusatorio a la gente del teatro. Un grupo de exaltados se encuentra rodeando al joven sacerdote, gritando e insultando a los congregados en el teatro a la vez que les arrojan tomates con fiereza.

- ¡Arrepentíos! Arrepentíos os digo y haced el favor de escucharme. No sólo porque los execrables actos de estos herejes que se llaman a sí mismos el Culto de Almas ofenden a los mismos dioses, si no porque os estáis jugando el destino eterno de vuestras almas. Dicen que los dioses han abandonado a sus hijos. ¿Por qué deberían haberlo hecho? ¿Qué pruebas tienen de que esto sea así? ¡Ninguna! Acudid a los templos y yo mismo os mostraré el poder de los Dioses, las pruebas de que ellos aún están aquí protegiéndonos. Estos blasfemos os compran con curaciones milagrosas y vosotros, infames crédulos, vendéis una vida eterna de gloria en los planos celestiales por alargar unos pocos años vuestra vida terrenal. ¿No veis que os están condenando? ¿No comprendéis que este acto de irresponsabilidad y egoísmo sólo se puede considerar como demoníaco?

El joven sacerdote continuará regalando a su audiencia un discurso plagado de este tipo de perlas, a menos que alguien le haga callar.

Deerina no parecerá tener intención de hacerlo. Pese a su evidente desagrado, no entrará en polémica con el sacerdote, si no que volverá al interior del teatro, como si ignorar al joven fuera la mejor decisión a tomar.

Si los PJs se deciden a intervenir en contra de los alborotadores, éstos se irán en cuanto se vean ligeramente amenazados, bien porque alguno de los PJs consiga tener éxito en una tirada con la habilidad o atributo que corresponda a su capacidad de intimidar a terceras personas, o bien en el momento en que alguno de los personajes saque un arma (los alborotadores no tienen ninguna intención de enzarzarse en un combate, por lo que abandonarán el lugar a la mínima señal de violencia). Si los PJs decidieran no intervenir, el grupo del sacerdote será posteriormente disuelto por la guardia de la ciudad.

Si se dirigen a la Carretera de los Suspiros, situada apenas a un kilómetro de la Gran Puerta del Cobre, podrán ver el enorme caserón de dos plantas con grandes ventanales de aspilleras rojas que les comentó Fiannan.

Si van de día verán que el lugar está bastante concurrido, tanto por miembros del Culto como por curiosos que se acercan a preguntar sobre el mismo, por lo que resultará prácticamente imposible investigar nada de manera discreta. Por la noche el lugar permanecerá desierto, sin presencia de guardias en el exterior y con el resto de la vecindad apaciblemente dormida, por lo que intentar acceder al lugar sin ser vistos será mucho más factible.

Tanto si visitan el lugar de día como de noche el DJ puede guiarse por el mapa que se presenta a continuación.

La Logia de día

Cuando lleguen al lugar durante el día encontrarán la puerta de acceso a la Logia vigilada por dos cultistas. Hombres fornidos y armados, vestidos con el típico delantal de cuero, distintivo de los acólitos del Culto.

Si hacen ademán de entrar serán detenidos por estos guardas, quienes amablemente les indicarán que el lugar es exclusivo para miembros del Culto y que si ellos no lo son no pueden permitirles acceder al interior.

Los PJs pueden intentar muchas tretas, desde utilizar medios diplómaticos para convencer a los guardas, hasta tratar de amedentrarlos física o verbalmenente, o bien tratar de engañarlos directamente pretendiendo hacerse pasar por miembros del Culto. Para ello deberán de realizar las tiradas que correspondan a sus habilidades o atributos que más se adecuen a cada situación, aplicando un ND Imposible en todos los casos. Intenten lo que intenten, no conseguirán su objetivo, ya que los guardas tienen instrucciones muy precisas y no piensan contravenirlas.

Cuando crean que no van a poder entrar o empiecen a armar alboroto, un enano de mediana edad y barba marrón algo canosa, se acercará a ellos y se presentará ante ellos:

- Mi nombre es Thorgrim. He escuchado que deseaban ver la Logia. Estos chicos no se lo permitirán, me temo que son muy eficientes en su trabajo.

Logia - Planta Baja

Pero si me lo permiten, yo puedo hacerles de guía, enseñarles el interior de la Logia y responder cualquier duda que tengan sobre nuestro Culto. En calidad de ser mis invitados, pueden acompañarme al interior sin mayores contratiempos, si vuestras mercedes así lo desean.

Sólo si acompañan a Thorgrim, una persona por cierto muy amable y colaboradora, tendrán acceso a la Logia, si no lo hacen deberán esperar a la noche para acceder mediante subterfugios al edificio.

Esto es lo que les irá contando el enano mientras les muestra los diferentes puntos de la Logia.

1 – Hall

La gente va y viene en esta zona charlando amigablemente y compartiendo alguna que otra jarra de cerveza. El lugar se diferencia poco de una taberna, quizá sólo en la sobriedad de sus ocupantes y en los temas que tratan.

- Esta es la zona más informal de la Logia, - comentará Thorgrim al entrar en el edificio y acceder a la estancia que se abre a su izquierda, repleta de grandes mesas - donde los miembros nos reunimos a charlar y compartir opiniones cuando ninguna motivación especial nos trae por aquí.

2 – Sala de formación

Filas de bancos se alinean frente a una pequeña tarima como en un improvisado teatro.

- Aquí es donde los miembros de mayor rango exponen sus teorías e instruyen a los neófitos en las doctrinas del Culto.

3 – Sala del Rito de la Unión

Entráis en una estancia que se caracteriza por una piscina sita en una de las esquinas. Un pequeño círculo arcano está grabado en el suelo, mientras que un altar de mármol en forma de L se erige en medio de la sala.

- Esta es la sala donde se realizan los Rituales de la Unión. Es un rito por el cual una persona accede a ligar su alma a un recipiente, de tal forma que al morir, en lugar de ir al Limbo, esta pasa a permanecer en su interior, pudiendo utilizarse posteriormente como fuente mágica para ayudar a otras personas. El Rito empieza con la purificación del candidato; es por eso que tenemos esa piscina allí.

4 – Hospital

Esta sala se encuentra vacía, sólo ocupada por varios camastros y algunas estanterías llenas de frascos que parecen medicinas.

- Aunque de momento no hemos tenido necesidad de utilizarla, ésta es una de las estancias de la que estamos más orgullosos. Aquí cuidaríamos de personas enfermas si se diera el caso de que no pudiéramos sanarlas de forma inmediata con el poder de las Almas. Nuestra intención es ayudar al máximo número de personas. Las almas son una magnífica herramienta, pero no se nos caen los anillos por arremangarnos y ayudar 'a la vieja usanza'.

Cuando se acerquen al hospital, verán que al fondo del pasillo, unas escaleras dan acceso a la segunda planta. Éstas se encuentran custodiadas por un par de guardas de aspecto tan poco amistoso como los de la entrada.

Si preguntan a dónde conducen y porqué se encuentran vigiladas, les comentarán que llevan al segundo piso, que es una zona restringida a los miembros de más alto rango. Allí se encuentran los despachos de la jerarquía del Culto en Spectra y el almacén donde se custodian las almas.

Nota para el DJ: *Esta información debería despertar las ganas del grupo de hacer una visita nocturna a la Logia y a esas estancias tan sumamente secretas.*

5 – Biblioteca

La biblioteca dispone de una notable colección de libros y documentos. Un simple vistazo revelará que versan en su mayoría sobre medicina, anatomía, filosofía y otras disciplinas parecidas. Varias personas se encuentran rebuscando entre los incunables.

- Esta zona es de acceso exclusivo para los miembros, pero no me puedo contener de enseñárosla aunque sea fugazmente. Para un erudito como yo, éste es sin duda el mayor tesoro de la Logia.

6 – Sala de reuniones

Un grupo reducido de cinco personas se sienta en taburetes alrededor de la gran mesa que preside la estancia. Thorgrim les saluda afablemente y les comenta que os está enseñando la Logia, ante lo que todos asienten con agrado y os desean una visita provechosa.

En voz baja para no molestar a los reunidos, que han vuelto a su conversación sobre algunas agresiones que el Culto ha sufrido por toda la ciudad, Thorgrim añade:

- Sólo es una sala de reuniones. La utilizamos cuando deseamos algo más de intimidad de la que nos brinda el hall.

La Logia de noche

Si van de noche, el contraste será total respecto a la marabunta diurna. La Carretera de los Suspiros es un remanso de paz una vez han pasado un par de horas desde la puesta del sol.

La Logia parece desierta. No sé ve ninguna luz en las ventanas (aunque las aspilleras están cerradas) y no hay ni rastro de la vigilancia que habían observado durante el día en la puerta.

La puerta es bastante recia pero dispone de una cerradura no excesivamente compleja de forzar. Los PJs podrán optar por echarla abajo por la fuerza superando una tirada con la habilidad o atributo que corresponda a su fuerza física en ND Difícil, o bien podrán intentar forzar la cerradura con el atributo o habilidad que mejor corresponda al reto con un ND Fácil.

Las descripciones de las estancias 2, 4 y 6 no cambian respecto a las de las mismas durante el día. Con la diferencia que por la noche no se encuentra nadie en el edificio, y por lo tanto no verán a ninguna de las personas que se citan en sus respectivas descripciones.

Características Del Edificio

Puertas: Todas las puertas son bastante resistentes, siendo necesario superar una tirada con la habilidad o atributo correspondiente a fuerza física en ND Difícil, aunque todas están abiertas a excepción de la puerta principal y las de las áreas 7 y 9a.

Iluminación: El lugar no dispone de iluminación y con las aspilleras cerradas no entra luz de la luna, por lo que la oscuridad es total. Los PJs sólo dispondrán de su propia iluminación (aunque les será facil encontrar por el lugar lámparas de aceite apagadas).

1 – Hall

Al entrar en el amplio hall, podéis escuchar unas figuras que se deslizan suavemente entre la oscuridad proyectada por las mesas y taburetes que atestan la estancia.

Las figuras que se acercan son un grupo de Mastines de Sombra. El encuentro con éstos está detallado en el punto 2.1 del Apéndice de Encuentros.

3 – Sala del Rito de la Unión

Entráis en la sala, y os encontrais frente a una enorme figura, de piel verdosa que se cae a pedazos, y que observa su propio reflejo en una piscina que hay en una esquina de la habitación. Al escuchar la puerta, el ser ha girado su enorme figura en vuestra dirección y os mira con un único ojo ya que la otra cuenca está vacía.

Se trata de un Ogro Zombi. Ver los detalles en el encuentro 2.2 del Apéndice.

5 – Biblioteca

La sala está vacía a excepción de los cientos de libros que se alinean con precisión en diversas estanterías a lo largo de las paredes.

La entrada a la biblioteca está protegida por un Glifo Guardián de tipo eléctrico grabado sutilmente en una de las losas del suelo, y que es capaz de reaccionar frente a los intrusos que no lo detecten a tiempo, produciendo una descarga eléctrica.

Las características de la trampa y de lo que pueden encontrar entre las estanterías de la biblioteca se detallan en el encuentro 2.3.

7 – Almacén de las almas

La puerta del almacén estará cerrada con llave. Para abrirla deberán de superar una tirada relacionada con el atributo o habilidad pertinente relacionada con el robo y la apertura de cerraduras con un ND Difícil.

Las estanterías se alinean contra las paredes de esta gran estancia. Sobre ellas se encuentran unos recipientes de cristal de una extraña forma dodecaédrica. Un remolino iridiscente revolotea suavemente en su interior, desprendiendo un tenue brillo en la oscuridad, y facilitando vuestra visión. Un ruido a medias entre el soplo de la brisa y el cuchicheo de susurrantes voces, parece emerger de los recipientes.

Las mesas y los pequeños baúles esparcidos por la habitación no contienen nada interesante.

Cualquier PJ que tenga por trasfondo acceso a un medio para comunicarse con los muertos, podrá utilizarlo en este lugar. Esto llevará al desafío de habilidad presentado en el punto 2.4 del Apéndice de encuentros.

LOGIA PLANTA PRIMERA

Además de la información obtenida con el ritual, cuando algún PJ toque uno de los contenedores se desencadenará el encuentro 2.5 del Apéndice.

8 – Sala de invocación

Cuando entráis en la habitación figuras traslúcidas, con los ojos rojos como rescoldos se os quedan mirando fijamente.

Se trata de Espectros, el encuentro con los cuales se detalla en el encuentro 2.6.

9a – Despacho de Próspero

La puerta de este despacho estará cerrada con llave. Para abrirla deberán de superar una tirada relacionada con el atributo o habilidad pertinente relacionada con el robo y la apertura de cerraduras con un ND Difícil.

Un gran escritorio preside este despacho y tras él, una estantería se encuentra al fondo de la habitación, repleta de varios libros y pergaminos, alambiques, redomas y otros objetos relacionados con la hechicería.

Si un PJ pasa una tirada de Percepción contra DC 25, podrá observar algo raro en la estancia. Como un halo vaporoso que parece fluir sobre el escritorio.

Si nadie lo observa, o aún así deciden entrar en la habitación, provocarán que el vaho se concrete y acabe tomando la forma de un Guardían del Abismo.

9b, 9c, 9d – Despachos de la Jerarquía del Culto

Estas habitaciones se corresponden con los despachos de los principales lugartenientes de Próspero en Spectra: Deerina, Thorgrim y Anwhala (respectivamente las zonas 9b, 9c y 9d).

Si los investigadores rebuscan en los muebles podrán encontrar diversos objetos interesantes.

El tiempo que pasen rebuscando dependerá de sus capacidades y habilidades para ello. Se recomienda hacer una media de todos los valores de atributos o habilidades relacionadas con la capacidad de los PJs para percibir su entorno (redondeando hacia arriba) y realizar una única tirada para todo el grupo. Considera que el tiempo máximo que se tardaría en completar la búsqueda sería de dos horas. Si los personajes fallan la tirada, ese será el tiempo que tendrán que invertir, pero cada éxito o fracción del mismo alcanzado, conllevará una reducción del 25% de esas dos horas.

Lo que podrán encontrar durante el registro (si pierden el tiempo registrando siempre lo hallarán ya que no están especialmente ocultos) es lo siguiente:

Despacho de Deerina

- 1 Aguamarina
- 20 monedas de oro
- Bastón de Tormenta

Despacho de Thorgrim

- Maza Bebedora de Vida
- 225 monedas de oro

Despacho de Anwhala

- Amuleto de Protección
- 2 Pociones de Sanación
- 1 Poción de Restauración

Capítulo III
Muertes Silenciosas

El inicio de este capítulo lo debe marcar el propio DJ según la dinámica de su grupo. A priori, debería iniciarse cuando el grupo haya agotado las vías de investigación sugeridas por Fiannan, o empiecen a estar hastiados de vagar en busca de pruebas que no aparecen por ninguna parte.

El DJ podrá introducir una vuelta de tuerca argumental con los acontecimientos que se presentan en este capítulo: El primer asesinato cometido en Spectra que parece guardar relación con el Culto de Almas.

Sin embargo, antes de que este acontecimiento tenga lugar, el DJ puede decidir jugar la siguiente escena opcional; que sólo tendrá sentido si los PJs han asaltado la Logia del Culto por la noche y han entrado en el Almacén de las almas.

PRÓSPERO

Esta escena empieza con el grupo descansando tras su incursión nocturna a la Logia (o cualquier otra de sus investigaciones, si no fue ésta la última que realizaron).

De repente, en medio de vuestro reparador sueño, sois despertados por unos contundentes golpes en la puerta de vuestras habitaciones.

Cuando abrís la puerta os encontráis frente a un numeroso grupo, todos visten con las camisas blancas y los mandiles de cuero propios del Culto de Almas.

El grupo lo encabeza un hombre alto, de brazos poderosos, tez morena y barba cerrada, que os observa con los brazos cruzados sobre el pecho y una mirada inquisitiva en su rostro.

- Buenos días señores. ¿Serían tan amables de dejarnos pasar? Mi nombre es Próspero y creo que dados los acontecimientos recientes tenemos temas sobre los que debatir. Entiendo que quizás sea un mal momento, pero creo oportuno hablar con ustedes, y ya que que tengo una agenda bastante apretada, considero que bastante he hecho viniendo hasta aquí.

NOTA PARA EL DJ: *Si los PJs no descansaran en la misma posada y pernoctaran en lugares diferentes, esta escena la jugaría sólo un jugador, ya que Próspero y su grupo no tienen intención de malgastar su tiempo en hacer una ronda de visitas.*

El personaje escogido para el encuentro sería en este orden de preferencia:

1. *El PJ que haya sufrido las consecuencias del encuentro 2.5 si lo ha habido.*

2. *El PJ que se haya comunicado con los muertos, si es que alguno ha llegado a hacerlo.*

3. *El primer PJ en acceder al Almacén de almas.*

El grupo debería relacionar rápidamente la visita de Próspero, con su furtiva entrada a la sede del Culto, y no se equivocarán en este presentimiento.

Probablemente, dado el hecho de que son culpables, que han sido 'cazados' con facilidad, y uniendo esto a la evidente superioridad numérica del grupo de Próspero y a que ellos no estarán equipados para un combate, lo más inteligente sería que aceptaran la propuesta del líder del Culto.

Próspero tomará asiento mientras el resto de su comitiva se mantendrá de pie, vigilando los movimientos de los PJs.

El nigromante no tiene ganas de perder el tiempo, así que irá al grano y empezará rápidamente su discurso, con frases como las que se presentan a continuación:

- Mirad, no voy a andarme con parábolas, pues nunca he sido un amante de ellas. Sé que anoche estuvisteis en la Logia, toqueteando aquí y allí, aniquilando con vileza a mis guardianes. No sé quién os envió allí, aunque no hace falta que lo digáis porque puedo imaginármelo. Dejadme sólo que os dé un simple consejo, alguien está jugando con vosotros y esto os viene grande.

- ¿Qué cómo sé que estuvisteis allí? Cuanta ingenuidad por vuestra parte. Sin saberlo os adentrasteis en el lugar más vigilado de toda Spectra. Cientos de almas moran allí, almas pensantes, con capacidad para ver, sentir, y para trasmitir posteriormente lo que han visto.

- Se que alguien intenta jugar con vosotros, porque nosotros no tenemos nada que esconder y ellos ya lo saben. Si no les gusta lo que hacemos o como pensamos es su problema. El único problema que nos atañe a nosotros, es que no nos gusta que entren en nuestra casa, aniquilen a nuestros aliados e intenten robar nuestras cosas.

- Creo que no sois conscientes de las consecuencias de vuestros actos. Ahora no nos quedará más remedio que utilizar la energía de las almas para volver a convocar a nuestros guardianes. Una energía mágica que podría haberse utilizado para salvar a algún moribundo en Spectra, quizá a un vecino vuestro, quizá a un familiar, quizá a un niño con toda una vida por delante.

- No tenemos intención de tomar represalias por lo que habéis hecho. De ser ese nuestro deseo, ya las estaríais padeciendo. Investigad para vuestros Amos lo que queráis, pero sólo os pido que no volváis a intentar algo así. La próxima vez no seremos tan condescendientes.

A parte de estos puntos, si los PJs sustrajeron cosas de los despachos de la jerarquía del Culto, Próspero añadirá el siguiente comentario:

- Os estaríamos eternamente agradecidos si devolvierais las pequeñas 'chucherías' que faltan en nuestros despachos sin recurrir a montar un escándalo. Creo que sus legítimos propietarios, entre los que tengo a bien incluirme, tenemos derecho a que nos sean devueltas..

Además, si alguno de los PJs había sufrido las consecuencias del encuentro 2.5, Próspero añadirá:

- Mientras interrogábamos a nuestras almas, una de ellas, el espíritu de Lucille, tuvo a bien informarme de que uno de vuestros compañeros sufrió un colapso al entrar en contacto con ella. Eso os pasa por jugar con cosas que no comprendéis.

En cualquier caso, podéis estar tranquilos ya que, aunque la recuperación es lenta, ésta llegará. No malgastéis vuestros hechizos en intentos de sanación, no lo conseguiréis.

Como último acto de buena voluntad antes de que nos vayamos, permitidme ver al desafortunado, con mis artes podré sanarlo.

Aceptar la sugerencia será una buena idea, ya que Próspero podrá curar al PJ en cuestión de forma inmediata, acabando con su estado de Estrés emocional (ver descripción de los efectos del encuentro 2.5).

Tras la charla y la recuperación del PJ que estaba en coma (si esta parte del encuentro se aplica), Próspero se levantará y alegando tener bastantes cosas por hacer, abandonará la posada donde ha encontrado al grupo, sin darles a éstos la oportunidad de interrogarlo sobre ningún tema que no fuera el que él había venido a hablar.

NOTA PARA EL DJ: *Intentar a enfrentarse a Próspero a lo largo de esta escena, en las condiciones en que se encuentran los PJs es poco más que suicida y poco probable que acabe sucediendo. Sin embargo, como las reacciones de los jugadores son imprevisibles, y más cuando se sienten en inferioridad, se presentan las estadísticas de Próspero y su grupo en el encuentro 3.1 del Apéndice.*

En cualquier caso, si al grupo se le pasara por la cabeza una locura como ésta es labor del DJ el hacerles entrever sutilmente los peligros de tal decisión.

EL ANUNCIO DE UNA MUERTE

Esta escena introduce un importante giro argumental a la aventura, aunque lo que realmente cambia a partir de este punto es el ritmo de la historia. A partir de este momento todo ocurrirá más vertiginosamente, dejando atrás el ritmo pausado e investigador de los primeros capítulos.

Sería bueno que consiguieras trasmitir este cambio de ritmo a tus jugadores. Deja que sientan que algo está empujando a los acontecimientos a desarrollarse en cascada. Haz incluso que en algunos momentos se empiecen a sentir desbordados por lo que va sucediendo a su alrededor.

Inicia esta escena en cualquier momento en que los personajes se encuentren por la calle parafraseando la siguiente descripción:

Un enorme carruaje negro, tirado por una impresionante cordada de cuatro sementales del mismo color, ornados con penachos rojos, se está abriendo paso a toda velocidad por la avenida hacia vosotros. Tras el sonoro "Soooo" del cochero, veis a los caballos clavar sus herraduras en el suelo y al carro detenerse justo delante vuestro.

Las cortinas de terciopelo que cubren la ventanilla de la puerta se descorren con un sedoso siseo y los ojos de alguien a quien reconocéis como Lucius 'Mano de hierro' asoman por entre ellos.

- Hacedme el favor de subir. Algo horrible ha sucedido relacionado con vuestra investigación y temo que todavía no seáis conscientes de que lo ocurrido. Permitidme que os lo vaya explicando de camino a nuestro destino.

Tras esto la portezuela se abre invitándoos a la cálida oscuridad interior.

Lucius les indicará que esta misma noche se ha producido el asesinato de Erarcles, un sacerdote de la Diosa de la Curación, en su propia mansión de la Vía Sagrada. Erarcles estaba ganándose últimamente una fuerte reputación como firme detractor

del Culto, y ya había protagonizado varios incidentes con algunos de sus miembros. Por eso el Consejo piensa que el Culto bien puede estar detrás de este asesinato y desea que sea investigado, por lo que en esos momentos los está llevando hacia el lugar del crimen.

- La verdad es que este suceso me aterra especialmente, sólo espero que sea un hecho esporádico y no el inicio de una escalada de violencia. Pero mis miedos interiores se encaminan hacia la posibilidad de que este no sea el único asesinato que vayamos a presenciar. En este sentido me gustaría pediros un favor personal por el cual, además de que haré que seáis recompensados adecuadamente, creo que no os desviará en exceso de vuestras investigaciones actuales.

Un buen amigo mío últimamente también ha estado criticando abiertamente al Culto, para colmo en círculos bastante influyentes del ámbito social en Spectra. Después de ver lo que le ha pasado a este pobre sacerdote, la verdad es que temo por su integridad. Esta noche organiza una fiesta que será seguro muy concurrida y temo que alguien aproveche la multitud para intentar acabar con su vida. ¿Os importaría acudir allí esta noche y velar por su integridad?

Lucius intentará ser persuasivo para que los PJs vayan a la fiesta y protejan a su amigo, que resulta ser nada más y nada menos que Mîm Baneforge, el líder de la Cofradía de Mineros.

Sugerirá también recompensar a los PJs con 25 monedas de oro suplementarias por cabeza, si le hacen este pequeño favor.

Si los PJs se muestran reacios a ello, Lucius no se lo tomará demasiado bien, e incluso llegará a forzarles, insinuando que podría utilizar toda su influencia para que el grupo fuera retirado del caso del Culto y por lo tanto no llegara a cobrar los honorarios prometidos.

Si los PJs aceptan, les indicará el lugar y la hora de la fiesta que tendrá lugar esa misma noche(en la mansión Baneforge de la Avenida de la Opulencia, un par de horas antes de que la luna esté en su cenit). Para entrar sólo tendrán que identificarse como enviados suyos.

Poco después de que Lucius y el grupo den por zanjado el tema de la fiesta, el carruaje se detendrá en medio de la Vía Sagrada frente a un amplio caserón en cuyo exterior se agolpa una gran multitud, controlada por un no menos numeroso grupo de miembros de la guardia de la ciudad, que impiden que nadie se acerque más de la cuenta al edificio.

LA MANSIÓN DE ERARCLES

Probablemente lo primero que tendrán que hacer al llegar al lugar, sera abrirse paso entre la multitud allí aglomerada. Como DJ deberás exigir las tiradas correspondientes a los atributos o habilidades que los personajes deseen utilizar para ello, y que presumiblemente marcarán la estrategia que decidan utilizar para abrirse paso, ya sea esta física, diplomática, o bien mediante engaños y subterfugios.

Cuando lleguen a las primeras filas, verán a un renglón bien organizado de guardias dedicado a mantener alejado al gentío de la mansión.

Los guardias tampoco serán mucho más receptivos, por lo que hacer que les escuchen les costará sus buenas tiradas de Diplomacia.

Cuando consigan identificarse como el grupo contratado por el Consejo para investigar al Culto, serán llevados ante el Capitán Morla.

Es un hombre pequeño y fibroso de pelo rubio muy corto, enfundado en una armadura de cuero con la sobrevesta propia de la guardia. El capitán les acompañará al interior de la casa.

En el camino les comentará que ya había sido informado de que vendrían a investigar, y que le han solicitado que les de total libertad para buscar lo que quieran.

Les comentará también que el finado se encuentra en su habitación, situada en la segunda planta y que si desean hacer preguntas de lo encontrado hasta el momento, pueden formulárselas a él, pero asimismo les pedirá que no molesten al resto de sus hombres mientras trabajan.

Los restos de los que se les ha hablado son en realidad trozos de cristal. Si han estado previamente en el Almacén de Almas de la Logia, los personajes deberían de tener derecho a realizar una tirada con el atributo o habilidad que resulte pertinente en ND Fácil, y cuyo éxito les indicará que se trata de los restos de un recipiente de cristal muy parecido al utilizado por los miembros del Culto para almacenar sus almas.

Lo que sabe Morla

Si preguntan al Capitán Morla sobre lo que sabe de la muerte de Erarcles, éste podrá indicarles lo siguiente:

Unos viandantes vieron a un grupo de extraños deslizarse furtivamente en la casa de Erarcles justo antes de su asesinato. De momento aún los tienen retenidos así que si los PJs lo desean pueden interrogarles también.

Hay algún signo de lucha en la habitación del muerto, pero nada muy impresionante. Parece que a la víctima no le dio tiempo a ofrecer excesiva resistencia.

Algo extraño es que no parece haberse forzado ninguna entrada, ni puertas ni ventanas, por lo que aún están intentando descubrir como entraron los asesinos.

Sus investigadores han encontrado los restos de un extraño objeto cerca del difunto. Si así lo desean puede enseñárselo.

LA ESCENA DEL CRIMEN

Cuando suban al segundo piso, en el que se encuentran las estancias de Erarcles, puedes leer a tus jugadores la siguiente descripción:

Ante vuestros ojos, tendido sobre la elegante alfombra del suelo se encuentra el cadáver de un joven rollizo, de tez enrojecida, ataviado únicamente con un camisón de dormir. Su flácida piel está llena de moratones y un profuso reguero de sangre empapa la alfombra, surgido desde un profundo tajo que el muerto tiene en la garganta.

Cuando os fijáis mejor, notáis algo que os estremece sobremanera, pues sois capaces de recordar claramente los rasgos del difunto, ya que lo habíais visto no hace mucho. Se trata del joven clérigo que arengaba contra los miembros del Culto fuera del teatro donde se realizaba la sesión informativa.

La habitación tiene algún que otro desperfecto, un jarrón roto por aquí con sus flores desperdigadas por allá y un par de golpes en uno de los armarios, como si hubieran sido golpeados con un martillo o una maza. Pero en general parece que poca pelea ha podido ofrecer el difunto frente a sus atacantes.

Si los personajes deciden investigar activamente la habitación donde han matado al clérigo, cada uno de ellos deberá de realizar una tirada con el atributo o habilidad pertinente para ello con un ND Difícil, y por cada éxito conseguido, el grupo descubrirá una de las pistas que se muestran en el recuadro de texto adjunto. Si algún miembro del grupo destaca por sus habilidades o capacidades curativas y examina el cuerpo del difunto, esto proporcionará al grupo una tirada extra en su proceso de búsqueda de pistas.

A su vez, si un personaje con clase de Explorador declara activamente que se pone a buscar huellas y rastros en la escena del crimen, el grupo también dispondrá de un dado adicional para el chequeo conjunto de búsqueda de pistas.

En el siguiente cuadro, se presenta cada una de las cinco pistas que podrán obtener y en cursiva su explicación.

Nota para el DJ: *Malaverant se introduce en el Capítulo V. De momento los PJs no tendrán forma de rastrear al verdadero culpable.*

Si algún PJ intentara, por algún medio o habilidad, entablar contacto con el espíritu del difunto Erarcles, se dará cuenta de que por razones desconocidas es imposible conseguir hacer que su alma se manifieste.

Nota para el DJ: *Los jugadores creerán que el motivo es que el Culto ha capturado el alma del clérigo y por eso no pueden ponerse en contacto con él. La realidad es que es imposible debido a un poderoso ritual que ha elaborado Malaverant para impedir que el propio muerto le incrimine en su asesinato.*

INTERROGANDO A LOS TESTIGOS

El capitán Morla podrá llevarles ante el grupo de testigos:

Morla os lleva a un pequeño despacho, algo alejado de la escena del crimen. En el interior se encuentra un pequeño grupo de tres desarrapados, dos hombres y una mujer, vigilados bajo la inquisitiva mirada de un guardia cuyo brazo es igual de recio que un tronco de roble.

Los testigos, aunque algo cansados de tanto interrogatorio, no mostrarán ningún tipo de reticencia a colaborar y aceptarán el interrogatorio al que les sometan.

El proceso de interrogatorio y la información que les puede proporcionar podrás encontrarlos en el Apéndice de Desafíos.

UN NUEVO CRIMEN EN LA CIUDAD

NOTA PARA EL DJ: *Introduce esta escena cuando detectes que el dinamismo de la investigación se está perdiendo.*

De repente, un gran revuelo se montará en la residencia de Erarcles. Si los PJs se interesan por lo que está pasando, podrán darse cuenta que todo el alboroto es causado por la llegada de un nuevo guardia.

Por sus resuellos y su pesada respiración deducirán que el joven guardia ha llegado a la carrera, y por sus exagerados gestos, parece estar contando algo importante al Capitán Morla.

Si se acercan al lugar donde el joven informa a Morla podrán escuchar las siguientes palabras:

- ... pues así es capitán, tenemos un nuevo asesinato y éste a plena luz del día y delante de más de un centenar de testigos.

Por lo que cuentan todo ha sucedido muy rápido, en medio de la Gran Plaza del Mercado y mientras la mayoría de negocios aún estaban abiertos. Parece ser que el muerto ha sido atacado por un espíritu o espectro, según atestiguan más de una veintena de personas que pudieron verlo de primera mano.

El ser bajó planeando de uno de los tejados de la

No hay restos de sangre por el resto de la habitación, sólo en la alfombra donde se ha vertido desde el cuello de Erarcles.

Debido a que el asesinato fue limpio y profesional. El asesino degolló por sorpresa a Erarcles mientas éste hablaba confiado con Malaverant. Nunca hubo lucha, por eso no hay salpicaduras

El alféizar de la ventana está cubierto de una fina capa de polvo, prueba de que no había sido limpiado en un tiempo. Allí no hay marcas de ningún tipo, ni de manos, ni de calzado.

Debido a que los asesinos no entraron por la ventana si no que lo hicieron por la puerta, invitados por el propio Erarcles

El cuerpo del difunto se encuentra de espaldas a la puerta. Si la victima hubiera sido atacada por sorpresa, debería de haberse girado hacia la puerta al percibir a alguien en su habitación.

La verdad es que la víctima confiaba en sus asesinos porque no tenía ni idea de sus intenciones.

Aparte de las claras huellas de las botas militares de los guardias de la ciudad, no existen más de tres tipos diferentes de pisadas, por lo que probablemente ese fuera el número de personas en la sala durante el asesinato.

Es correcto, sólo se encontraban allí Malaverant, el asesino que éste había contratado y Erarcles.

El cadáver está tendido en el suelo, apoyado sobre su costado izquierdo. Si se fijan podrán observar que sólo tiene moratones en la zona derecha del cuerpo, pero ninguno en la parte izquierda, sobre la que está apoyado.

Es así ya que los cardenales fueron causados post-mortem, cuando el asesino golpeó con saña el cadáver una vez que estaba ya en el suelo, para simular que había sido apaleado por varias personas.

plaza y se abalanzó con furia sobre la víctima, destrozándolo en un momento y, acto seguido, volvió a perderse en las alturas.

La victima es Vincent Greyhold, un acaudalado mercader del barrio de los orfebres que según dicen, había acusado varias veces en público al tal Próspero de practicar magia oscura y de intentar engañar a los ciudadanos de la ciudad.

Esto está empezando a tomar tintes demasiado funestos Capitán. La gente ya ha empezado a murmurar porqué el Consejo todavía no ha tomado medidas contra el Culto a estas alturas. No sé qué piensa usted capitán, pero todos los chicos estamos preparados para lo que crea conveniente.

El Capitán Morla agradecerá la información y el ofrecimiento al joven guarda, pero instará a sus hombres a que continúen investigando hasta que tengan instrucciones más precisas del Consejo.

Morla empezará a dar órdenes a pleno grito para dividir a sus hombres entre las dos escenas del crimen.

Si los PJs deciden ir a investigar a la Gran Plaza, encontrarán un gran tumulto de curiosos que se han agolpado allí una vez la noticia se ha extendido por la ciudad.

Al contrario que en casa de Erarcles, al tratarse de un lugar público, el cadáver ha sido retirado rápidamente de la escena del crimen y la guardia se dedica exclusivamente a mantener el orden.

Entre los congregados algunos están cantando consignas en contra del Culto de Almas y a favor de su expulsión, mientras que otros grupos más reducidos defienden con igual entusiasmo la inocencia de éstos.

Los ánimos parecen estar bastante caldeados y sólo los esfuerzos de la guardia local evitan que estos grupúsculos lleven sus enfrentamientos dialécticos a las manos.

Aunque no sin esfuerzo, debido al jaleo, también podrán encontrar a alguno de los testigos que se estaban en la plaza durante la aparición del espectro, pero estos no podrán aportarles más información de la que ya habían escuchado en casa de Erarcles.

Si los PJs creen estar convencidos de la culpabilidad del Culto y deciden ir a visitar al Consejo para aportar sus conclusiones, éstos les recibirán gustosamente. Tras escuchar las conclusiones de los PJs estarán de acuerdo en que la presencia del Culto se ha vuelto peligrosa para Spectra y decidirán iniciar los trámites para su expulsión de la ciudad. Sin embargo y dado que aún no tienen aún ninguna prueba irrefutable de su culpabilidad, pedirán al grupo que continúe con la investigación hasta que se consume la expulsión, con el fin de que consigan encontrar alguna prueba más tangible que apoye esta decisión.

En esta vía, Lucius volverá a insistir en la presencia del grupo en la fiesta de Baneforge.

Nota para el DJ: *Tras esta escena, el grupo debería acabar con amplias sospechas hacia el Culto, y de su implicación en una trama que busca asesinar a todo aquél que se está manifestando en su contra. Ante esta situación debería cobrar para los PJs mayor importancia el requerimiento de su presencia en la fiesta que esa noche, Mim Baneforge, ha de dar en su mansión.*

Capítulo IV
Fiesta de Disfraces

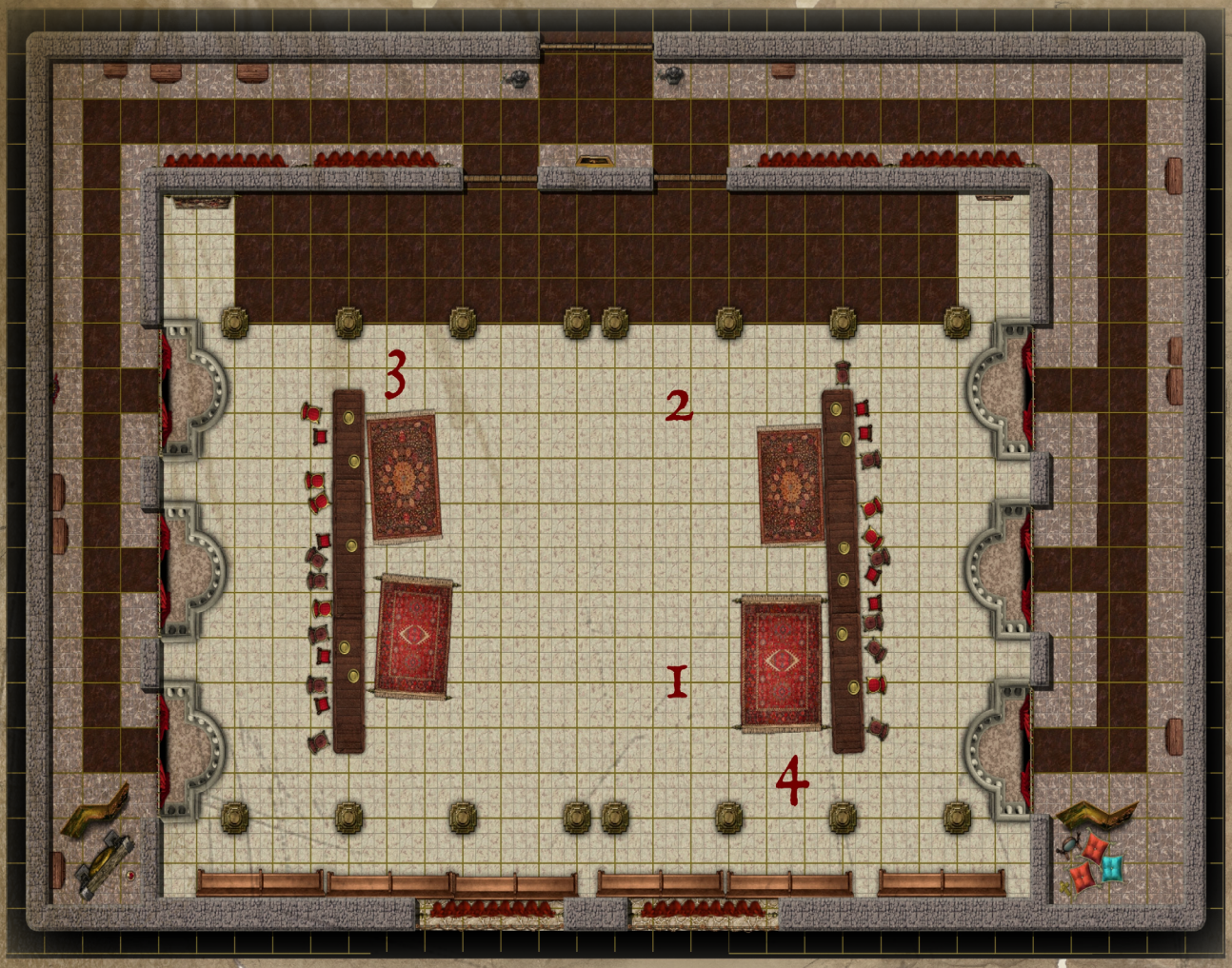
El Capítulo IV se desarrolla en la fiesta que el líder de la Cofradía de Mineros dará esa noche en su mansión de la Vía de la Opulencia.

Cuando los PJs se dirijan allí parafrasea lo siguiente:

> *Las mansiones se alinean en la bien llamada Vía de la Opulencia, grandes mansiones que compiten en belleza y grandiosidad. Esta noche parece que todo lo que allí ocurre, gira en torno de una enorme mansión en forma de U que se alza cerca de las Termas Públicas.*
>
> *Numerosos carruajes ocupan la mitad de la calzada, haciendo cola en perfecto renglón, con sus cocheros y caballos perfectamente engalanados para la ocasión.*
>
> *En cuanto os acercáis, una dulce música os envuelve y observáis que por las dobles puertas del ala este, poco a poco van entrando decenas de personas, cuyas ricas vestimentas indican su elevado estatus.*

El acceso está custodiado por un par de porteros que no dudarán en darles el alto y solicitar que presenten su invitación. Una vez se presenten como los enviados de Lucius no tendrán problemas para entrar en la mansión.

El interior del ala este ha sido habilitado como una gran sala de fiestas en la que deben darse cita alrededor de doscientas personas. Muchas van vestidas con divertidos disfraces de animales o elegantes máscaras nacaradas, aunque no todo el



mundo ha venido disfrazado, así que el grupo no se sentirá especialmente fuera de lugar.

A ambos lados de la estancia, se han instalado dos grandes filas de mesas, tras las cuales un buen número de camareros se afanan en servir un gran surtido de las mejores viandas de la zona.

Al fondo, unas amplias escaleras en abanico dan acceso a una pequeña balconada que se eleva sobre el resto del recinto.

Aquí y allí, mezclados entre los numerosos grupos que ríen, dialogan, comen y bailan, podrán reconocer a algunas personas de la burguesía de Spectra.

Entre las personas que se encuentran en la sala también podrán reconocer a Lucius 'Mano de Hierro' y a Aynara, la Perla de Spectra, quienes charlan amigablemente.

Al presentarse ante Lucius (o si no acabará yendo él hasta el grupo) les saludará y les agradecerá su presencia en el lugar. Luego les señalará a un grupo, de unas siete u ocho personas que rodean a un enano de mediana edad vestido con ropas nobles.

- Ése es el séquito de Mîm Banefor-ge, era él por quien estaba preocupado, aunque ha venido bien acompañado al parecer, y no sin razón. Esta noche justo antes de que llegarais, me ha contado en confidencia que el Culto le ha amenazado de muerte recientemente, por lo que mi angustia se ha redoblado, aunque ahora que estáis aquí me siento más tranquilo.

Los PJs podrán aprovechar los momentos iniciales de la fiesta para poder practicar sus habilidades sociales. Aynara les preguntará por el estado de sus pesquisas, pero en general serán libres de hablar y relacionarse con quien quieran.

UNOS VISITANTES INESPERADOS

NOTA PARA EL DJ: *Esta escena está pensada para aplicar un formato conocido como Escena en tiempo real y cuya intención primordial es la de fomentar la*

sensación de urgencia y la toma rápida de decisiones. Este no es un formato que se utilice mucho en aventuras de fantasía, por lo que probablemente nunca antes lo hayas aplicado.

Si los jugadores son maduros y confían plenamente en su DJ quizá lo mejor sea no comentarles las reglas especiales de esta escena y jugarla directamente dejando que se lleven una sorpresa.

Sin embargo si los jugadores son más primerizos o pueden creer que el DJ abusa de la narración para matar a sus personajes, lo mejor sería parar el transcurso de la historia unos minutos, y explícales el funcionamiento de esta escena para que no se sorprendan.

Las escenas en tiempo real se basan en una línea temporal definida en la que van pasando ciertos eventos. Esa línea temporal no se define en tiempo de juego si no en tiempo real.

Si se define que el evento B pasa 5 minutos después del evento A, éste sucederá justo a los 5 minutos de reloj, independientemente del tiempo que hayan tardado los PJs en decidir que hacían con el evento A; tanto si se han enfrascado en un combate como si simplemente han optado por no hacer nada.

Esta técnica da mucho dinamismo a las escenas, pues rápidamente los PJs se darán cuenta que cada segundo que pierdan en tomar una decisión: Cuenta.

De esta manera planteamos una escena más instintiva y menos táctica, lo que ayuda por lo general a subir la adrenalina de los jugadores.

En la página siguiente se muestra la línea temporal asociada a esta escena, de la que posteriormente se irán detallando cada uno de los eventos importantes.

Eventos en la fiesta de disfraces

A) Llegada de Próspero y su grupo a la fiesta de Mîm Baneforge.

B) Próspero realiza su discurso.

C) Los hombres de Mîm atacan al grupo del Culto de Almas.

D) El asesino enviado por Malaverant aprovecha la confusión para degollar por la espalda a Mîm Baneforge.

E) El asesino emprende la huida de la mansión.

F) Los hombres de Malaverant se unen a la refriega entre los miembros del Culto y el séquito del Señor de la Cofradía de Mineros.

G) Llegada de la guardia de la ciudad a la mansión.

Grupos de interés en la Fiesta

(Leyenda del mapa de la página anterior)

1. Mîm Baneforge y su escolta de hombres.

2. Lucius 'Mano de Hierro' y Aynara, la Perla de Spectra.

3. Malaverant, el resto de altos clérigos de los templos de Spectra, y su grupo de seguidores.

4. El asesino contratado por Malaverant para asesinar a Mîm.

A continuación también se presenta un esquema de las relaciones entre los diferentes PNJs que intervienen en esta escena, para facilitar al DJ la comprensión de lo que ocurre en ella.

Línea temporal de eventos

A – Llegada de Próspero

De repente el silencio se hace en la sala y sólo la música se escucha todavía de fondo. Asombrados veis como los distintos grupos que hasta el momento estaban conversando alegremente, callan y abren paso a nueve personas que acaban de entrar. Sus simples mandiles de cuero los identifican como miembros del Culto.

El grupo está encabezado por Próspero (si los PJs lo hubieran matado en el Capítulo III, sustitúyelo por Thorgrim).

Próspero y su grupo se mezclarán entre el resto, pero el ambiente festivo decaerá en favor de observar lo que hagan los recién llegados.

Un miembro del séquito de Mîm se acercará a Próspero para invitarle a marcharse, a lo que el nigromante no hará excesivo caso.

B – El discurso

Veis como Próspero y su grupo empiezan a subir la escalinata con estudiada parsimonia. De nuevo se hace el silencio en la sala. Próspero se gira y empieza a dirigirse a todos los presentes:

- Para los que no me conozcáis mi nombre es Próspero, nigromante y líder del Culto de Almas. Aquél al que la gente acusa de asesino. ¿Asesinos nosotros? ¿Acaso los asesinos curan enfermos y alimentan a los pobres?. A eso es a lo que se dedica el Culto de Almas, por mucho que les pese a muchos de ustedes. Si buscan asesinos, miren bien a su alrededor, habrá entre ustedes quien tenga mayores razones que yo para ser aquel a

quien buscan. Probablemente alguno de los aquí presentes sea quien ha estado cometiendo estos atroces actos, con la intención de difamar e incriminar a nuestro Culto.

¿Se preguntan porqué querría hacer alguien algo así? Miren allí, a esos clérigos con sus llamativos símbolos sagrados y sus ostentosas vestimentas, ¿Se han preguntado qué ocurriría con ellos si acceder a la curación de enfermedades fuera algo fácil y gratuito? ¿Cómo mantendrían su nivel de vida y su poder?

Y nuestro anfitrión, fíjense en él. Cuantas riquezas, qué gran mansión. Todo construido sobre el sufrimiento y la muerte de otros. ¿Qué pasaría si trabajar en el Abismo no fuera tan

peligroso?, si se pudiera curar a los heridos, devolver la cordura a los que se han vuelto locos. ¿Seguiría Spectra pagando tanto a sus mineros? Seguro que no.

Señores, les pediré una sola cosa: Dejen de intentar aferrarse a aquello que les ha dado el poder y el dinero. Dejen paso al futuro. Dejen que los más desfavorecidos disfruten también de la vida, que tengan sus propias oportunidades. Y sobre todo olviden al Culto de Almas, sólo deseamos ayudar a Spectra, pero si alguien intentara evitarlo, anuncio que ya no habrá más tolerancia por nuestra parte; y con el fin de nuestra paciencia, nuestros enemigos serán destruidos. No nos obliguen a cumplir esta promesa.

Con esta amenaza dará por acabado su discurso, levantando un fuerte rumor de indignación entre los presentes.

C – Atacan al Culto

Al grito de '¡¿Cómo osáis insultarnos en nuestra propia casa!?' observáis como los hombres de Mîm desenvainan sus armas y se dirigen hacia los cultistas, que en vez de amilanarse sacan también las suyas y se prestan a combatir.

Los PJs no tienen porqué inmiscuirse en la refriega, pero si lo hicieran considera que el grupo de Próspero tiene la misma composición que la mostrada en el encuentro 3.1. Los lacayos de Mîm son:

- 1 Enano con martillo
- 1 Enano ballestero
- 2 Bandidos humanos
- 3 Guardias humanos

Se deja a discreción del DJ definir las estadísticas exactas de este grupo, si lo cree necesario.

D – Asesinato

Aprovechando la confusión creada durante el combate, el asesino se acercará a Mîm por la espalda, degollándolo.

El asesino es un Doppelganger polimorfo y no levantará las sospechas de Baneforge. Tratándose de un asesino experimentado, el corte será preciso y nadie podrá detenerle al estar los hombres de Mîm peleando con los miembros del Culto.

Cualquier PJ que no esté trabado en combate en el momento del asesinato, podrá realizar una tirada relacionada con el atributo o habilidad relacionados con su capacidad para percibir el entorno a ND Difícil, para percatarse del trágico momento. Y aunque la tirada fracase, acabará enterándose de igual manera debido a los gritos de las personas cercanas al enano. Quien pueda observar el ataque verá también al asesino cambiar de forma con rapidez (ciñéndose al plan trazado que le ha sido ordenador, el Cambiaformas adoptará la forma de un hombre con delantal de cuero, para hacer creer a los testigos que era un cultista que había cambiado de forma con la intención de acercarse a Mîm).

E – Huida

Tras cometer el asesinato, el Cambiaformas huirá abandonando la mansión. Cualquier PJ, aunque no haya sido testigo del ataque, podrá verle salir de la sala a toda velocidad, pues no está siendo especialmente cuidadoso y ha derribado a varios asistentes en su huida.

Si algún miembro del grupo estuviera tapando

Mis PJs no han ido a la fiesta

Como DJ tienes varias opciones para reenganchalos a la historia, algunas ideas podrían ser:

La historia de lo acontecido les llega como rumores y su investigación de los hechos les puede llevar al muelle abandonado y al encuentro 4.2

Por casualidad ven al asesino en su huida, y por el cuchillo sangrante que lleva en la mano y los gritos de "Detened al asesino", deciden perseguirle. Podrán jugar la persecución (Desafío 4.1) y el encuentro en el muelle (Encuentro 4.2).

Obviar este capítulo y pasar directamente al Capítulo V.

su vía de escape. El Doppelganger optaría por salir atravesando alguno de los ventanales.

Los PJs deberán decidir si persiguen al asesino o se quedan en la fiesta donde continúa la lucha entre los cultistas y los hombres de Mîm.

Si optan por la primera, continúa por el Desafío 4.1 y posteriormente por el almacén del puerto (encuentro 4.2). Si por el contrario se quedan pasa a narrar los eventos F y G.

F – Malaverant ataca

Los hombres de Próspero, apoyados por la magia de su líder estarán imponiéndose en la refriega, cuando podrán escuchar a un clérigo alto, delgado y de pelo cano (Malaverant) pronunciar las siguientes palabras:

- Hombres píos de Spectra, ¿Vamos a permitir esto? ¿Vamos a dejar que estos herejes que niegan la existencia de los dioses asesinen en su casa a nuestros conciudadanos? ¡No, no vamos a hacerlo! ¡A las armas!

Con estas palabras un grupo formado por 4 paladines se unirá a la refriega. Con este apoyo, la batalla durará poco y pronto el grupo del Culto, Próspero incluido, perecerán en el combate.

G – La guardia

Con retraso, llegará a la mansión Baneforge un grupo de soldados de la Guardia de Spectra. La pelea ya habrá terminado y muchos invitados habrán huido del lugar. Los guardias pondrán orden en la sala e interrogarán a los asistentes que queden para saber qué ha pasado exactamente. Si los PJs aún se encuentran allí, serán de los primeros en ser interrogados.

El almacén del puerto

Persiguiendo al asesino llegarán al pequeño barrio que ha crecido alrededor del puerto fluvial. Una vez allí, lee lo siguiente a los PJs:

Desde la lejanía veis la oscura figura del asesino internándose en un amplio almacén, al parecer abandonado, que se erige encajonado entre edificios de mejor aspecto. Al acercaros al desvencijado lugar, podéis ver un enorme cartel de letras desgastadas que reza "Cofradía Minera de Spectra" sobre las grandes puertas del edificio. Una de éstas, por la que ha entrado el asesino, se encuentra ligeramente entreabierta.

Nota para el DJ: *El lugar le ha sido proporcionado al asesino como centro de operaciones por el propio Lucius, por eso pertenece a la Cofradía.*

El mapa del almacén se presenta en la página siguiente. Las diferentes trampas existentes en el almacén estarán activas o no en función del resultado del Desafío 4.1.

1 – La galería

Las puertas dan a una plataforma, elevada sobre el verdadero nivel del suelo, localizado 9 metros más abajo. La zona se encuentra llena de un sistema de cuerdas y poleas que cuelgan del techo que pueden unirse a dos grandes ruedas con arneses para atar mulas, y que al parecer en origen debían utilizarse para levantar cargas pesadas.

Al otro lado se encuentran tres muelles de carga que dan al río, utilizados para sacar e introducir mercancías. Uniendo ambos lados de la estancia hay una pasarela con barandillas, sustentada por una serie de tensas cuerdas.

En esta zona hay activa una trampa de Torreta de ballestas mágica (Encuentro 4.2).

Si le ha dado tiempo, el asesino habrá raspado las cuerdas que sustentan la pasarela desde el lado del río. El estado actual de las cuerdas permite que una sóla persona la atraviese cada vez, pero si dos o más individuos se suben a ella a la vez, la pasarela se romperá, desmoronándose y haciéndoles caer en el silo. Si llegan a las puertas del río, verán que están cerradas con candados y aseguradas con planchas de madera. Nadie las ha podido utilizar, así que el asesino no ha podido huir por allí.

2 – El silo

Este gran agujero en el suelo se utilizaba para almacenar lingotes y polvo de cobre, que posteriormente eran cargados usando enormes contenedores en los barcos, a través del sistema de poleas.

Ahora no debe quedar más que una décima parte del silo aún lleno con restos de polvo de cobre. Si alguien cayera en el lugar, recibiría un daño por la caída tan apropiado como lo considere el DJ. No obstante, si la caída se produjera desde la pasarela, se debería permitir al personaje realizar una tirada relacionada con el atributo o habilidad que rija sus reflejos para reducir dicho daño a la mitad de su valor. Si cualquier personaje saltara voluntariamente al silo sin utilizar cuerdas ni equipo de escalada, aún podría realizar una tirada física contra ND Dificil para evitar la mitad del daño causado por el impacto contra el suelo.

3 – El pasadizo

Desde la esquina noreste del silo se puede acceder a un pasadizo horadado entre las arcillosas tierras que bordean el Río Turquesa. El lugar es húmedo y el agua gotea en ciertos puntos del pasillo. Éste, tras girar hacia el sur, acaba en una puerta de madera.

Al abrir dicha puerta, se activa la trampa de Suelo electrificado (ver encuentro 4.2).

Tras ella hay otro trozo de pasadizo donde se encuentran dos puertas, situadas a izquierda y derecha.

Nota para el DJ: *Esta trampa estará activa siempre, independientemente del resultado del Desafío* 4.1.

4 – Dormitorio del asesino

La habitación está sucia y huele a alcohol derramado. Tiene una cama, un atestado escritorio, una silla y un pequeño baúl. Aquí será donde encontrarán al Doppelganger, que se ha refugiado con la esperanza de que las trampas acabaran con sus perseguidores. Y aquí será donde éste luche hasta la muerte si los PJs le encuentran (ver encuentro 4.2).

Al derrotar al Doppelganger podrán registrar la sala donde encontrarán una bolsa con 200 monedas y la siguiente carta:

Estamos muy contentos del trabajo realizado hasta el momento. Ten a bien aceptar estas monedas como muestra de nuestra gratitud.
Lucius y yo hemos decidido que la la próxima víctima sea Mim Baneforge. Lucius te dará las instrucciones a medianoche en el sitio de siempre.

Malaverant

5 – Cuarto del equipo

La habitación, poco más que un agujero excavado en la tierra, parece un pequeño almacén donde guardar el equipo.

Los PJs no encontrarán nada de interés, sólo algunas cuerdas, equipo de escalada, algo de comida y una caja con diez dagas de buen acero.

Capítulo V
Cruce de Caminos

Este capítulo puede empezar de diferentes formas en función de la información recopilada hasta el momento por el grupo. Lo más probable es que hayan seguido al Doppelganger hasta el almacén y allí hayan encontrado la carta, por lo que es más que probable, que a estas alturas sepan ya quién está realmente tras los crímenes (Lucius y Malaverant).

Aún así, existe la posibilidad que no hayan perseguido al asesino y no dispongan de esta información.

En función de lo que hayan hecho en el Capítulo IV ajusta las escenas que se presentan en este último capítulo.

ACUSANDO A LUCIUS

Si han descubierto la implicación de Lucius, el grupo puede tomar dos vías de acción, o bien ir directamente al Consejo para presentar las pruebas o bien ir a buscarlo para acusarle y obtener una confesión. En cualquier caso ambos caminos les conducirán al mismo lugar, ya que Lucius se encuentra en la sede del Consejo (Aynara y Lord Blackwood no estarán localizables).

Si consiguen acceder hasta el despacho de Lucius, (se deja a discrección del DJ improvisar algún problema añadido o facilitar la tarea según el discurrir de la aventura) lo encontrarán rebuscando entre sus papeles y cuando el grupo haga acto de presencia, no podrá ocultar su nerviosismo (esto es debido a que no ha podido ponerse en contacto con el asesino y sospecha lo que ha podido ocurrir realmente tras los acontecimientos del anterior capítulo).

Dependiendo de la actitud que los PJs tomen con respecto al hecho de enfrentarse a él, sus reacciones podrán variar. Si las acusaciones no son excesivamente directas, Lucius intentará eludir responsabilidades de cualquier tipo y negar ningún tipo de relación tanto con el asesino, como con Malaverant.

Sin embargo, si las acusaciones se presentan de manera

directa, y el grupo hace referencia a la carta hallada en el almacén, verán como acto seguido, la cara del consejero se torna en una máscara de desesperación.

- ¡Malditos estúpidos! ¡No habéis hecho nada como debíais! Teniáis que ir un paso más allá ¿No es así? No podíais conformaros con los claros indicios puestos ante vuestras narices, siempre buscando complicar las cosas innecesariamente.

Mirad que vuestro cometido era sencillo, sólo teníais que creer en la farsa que habíamos preparado y terminar por acusar al Culto. ¡Pero lo habéis estropeado! Estaba tan cerca... habría sido tan sencillo aprovechar la llegada de Próspero y la fe ciega de Malaverant para deshacerme de Mîm y medrar hasta convertirme en el próximo Señor de la Cofradía... ¡Malditos seáis! ¡Y maldita toda vuestra descendencia!

Y ahora venís aquí, a acusarme, a degradarme frente a toda la ciudad, a convertirme en carne de presidio y hacer que me decapiten como si fuera un vulgar bandolero... ¡No, no pienso pasar por eso!

Y con este último grito desesperado, sacará una daga que lleva atada al cinto y se cortará la yugular delante de la misma presencia de los PJs.

MALAVERANT

El segundo implicado en la conjura asesina, a parte de Lucius es Malaverant, quien es fácilmente identificable como la cabeza del culto a la Diosa de la Curación.Esta escena pasará cuando decidan ir a visitarle al templo.

Si no lo hacen, será el propio Malaverant quien, tras enterarse de la muerte del asesino que contrataron y del suicidio de Lucius, (que sucederá tanto si los PJs van a verle como si no), se pondrá en contacto con el grupo causante de que sus planes se estén desmoronando.

Nota para el DJ: *Si los PJs han dejado escapar al asesino, Malaverant se pondrá en contacto igualmente con ellos requiriendo su presencia en el Templo para tener una audiencia privada con el grupo. Viéndoles como la herramienta ideal para derrocar definitivamente al Culto (está tan convencido de la bondad de sus propios actos, que no concibe que los PJs puedan negarse a ayudarle).*

Las dependencias de Malaverant se alzan sobre una pequeña sacristía adjunta al Gran Templo de la Curación, situado en la Vía Sagrada. El lugar está construido en blanco alabastro y mármol rosáceo, y su arquitectura interior proyecta una intensa aura de sosiego en aquellos que lo visitan.

No costará mucho que los acólitos acompañen al grupo hasta la presencia de Malaverant. Se trata de una amplia estancia, sólo ocupada por un escritorio y un pequeño iconostasio, provista de amplios ventanales que a su vez dan a un claustro desde el cual se eleva, el rumor de una fuente cercana.

Malaverant no parecerá sorprendido por la visita, incluso dará señas de haberles estado esperandom, y les invitará a tomar asiento y algún refrigerio.

Si los PJs conocen la culpabilidad del clérigo, deja que sean ellos los que mantengan el peso de la conversación y que expongan sus argumentos en contra del sacerdote. Una vez concluido el alegato, Malaverant responderá a las acusaciones con el siguiente discurso (que iniciará por su propio pie si ha sido él quien ha mandado llamar al grupo):

- Me alegra que hayáis venido. Vuestra simple presencia aquí ya es un signo de que los Dioses nos sonríen hoy, de que sois aquellos designados para acabar la triste y pesada carga que me ha sido encomendada.

Permitidme que sea sincero con vuestras mercedes, sólo pido vuestra venia para escuchar mis palabras con atención y sin interrupciones, amén de que no me juzguéis por mis actos hasta que haya tenido la oportunidad de defenderme. ¿Sería eso demasiado pedir?

Como ya sabréis a estas alturas, todo acontecimiento de importancia que ha tenido lugar en estos últimos días en la ciudad ha girado en torno a la llegada de ese herético grupo que se hace llamar Culto de Almas.

Al principio, su aparición fue motivo de alegría entre nosotros, ya que comenzaron a ayudar a los más desfavorecidos de Spectra con mucha presteza. Su presencia auguraba que podríamos encontrar en ellos, buenos aliados para la lucha contra el hambre y la enfermedad... Hasta que finalmente acabamos por saber de su doctrina, de la realidad que se ocultaba tras sus actos y la manera en la cual obraban sus mal llamados milagros.

Nunca nadie había sido tan necio como para negar algo tan obvio como la preocupación de los dioses por las almas de sus súbditos terrenales, Y al hacerlo, se convirtieron en un peligro, quizás de manera bienintencionada e inconscientemente, pero peligro al fin y al cabo, pues tenían en sus manos el poder de obrar milagros, y como quizás nadie sepa mejor que yo, los milagros pueden comprar la voluntad de los más simples... Y conforme más incautos se volvían hacia su causa, más poder acumulaban y mayor seducción eran capaces de ejercer sobre las masas.

Como también sabéis, los sumos sacerdotes de todos los templos de Spectra reunidos frente al Consejo de los Tres, solicitamos que se expulsara al Culto de la ciudad. Fuimos escuchados como no hubiera podido ser de otra manera, pero nuestros gobernantes no acataron nuestro consejo. A sus ojos el Culto no había incurrido en delito alguno, sino al contrario, y no deseaban ser tachados de injustos o arbitrarios.

Entonces decidimos ir a hablar con Próspero, el líder de la secta, con la intención de que comprendiera sus errores y abandonara su actitud, ayudando a la gente de esta ciudad de cualquier otra forma... Se rió en nuestras caras. Se atrevió a juzgarnos tildándonos de ser un grupo de viejos retrógrados que no querían ver la realidad, que los equivocados eramos nosotros al querer aferrarnos a nuestras viejas creencias para no aceptar la verdad. ¡Cómo si él hubiera poseído el derecho a poseer la verdad absoluta!

¡Ah, me hubiera dado por vencido en ese momento!. Sólo hubiera esperado que el Consejo cambiara de opinión y escuchara nuestras súplicas, pero entonces ocurrió algo... Algo que lo cambió todo: La misma Diosa se me apareció, sí, ante mis ojos, blanca, pura, alada e inmaculada...

De su dulce voz nació la misión que me fue enconmendada. Una misión terrible que hace mi alma se estremezca al pensar en algunas de las cosas que me he visto obligado a hacer para llevarla a cabo.

Me pidió que acabara con el Culto de Almas, que no permitiera que todas esas almas sufrieran una eternidad de Olvido, que no permitiera que el mundo se olvidara de sus Dioses y de la recompensa de los Reinos Celestiales. Debía pues por su mandato, acabar con el Culto de Almas y hacerlo a cualquier coste.

Y aunque en ese momento me sentí henchido de orgullo, no puedo salvo reconocer que pequé de soberbia y vanidad. Cuando reflexioné sobre lo encomendado, me di cuenta de la gran responsabilidad que había recaído sobre mis hombros y de la dificultad que entrañaba la tarea para la que había sido escogido.

¿Cómo destruir al Culto? No podía hacerse de forma directa sin dañar para siempre la imagen de mi templo en la ciudad; no hubiera sido posible desenmascarar directamente a un grupo tan amado por la plebe y que de manera aparente ayudaba a los más desvalidos...

Resolví que tendría que hacerse con el máximo de los secretos, y que solo yo cargaría con el peso de esta cruzada. Para llevarla a cabo tuve que aliarme con gente malvada y codiciosa, tuve que matar a personas inocentes de todo pecado, incluso acabar con la vida de un hermano... La Diosa lo acoja a él en su seno, pues no dudo de que debido a lo que he tenido que hacer, aún por mandato divino, yo mismo he condenado mi propia alma.

Pero no todo ha sido en vano, mi obra casi ha sido completada. El desprestigio ha salpicado al Culto, y el pueblo se vuelve en su contra, Próspero ha muerto y a falta de alguien fuerte que los lidere, sólo resta un último golpe de gracia para acabar con ellos... ¡Y ahora es el momento de darlo!.

Es la hora de acabar definitivamente con ellos, de que sean destruidos por completo, y que ese mal inconsciente y demoníaco que propugnan no pueda reverdecer.

Y aún más os digo... Siento que vosotros sois la herramienta divina que la Diosa ha escogido para ello, por eso el Telar del Destino os ha traído hasta Spectra y frente a mi en el día de hoy. Decidme que estaréis dispuestos a ayudar a vuestros Dioses en este cometido... Decidme si estaréis dispuestos a ayudarme a expulsar de una vez por todas la sombra del ateísmo de la faz del Imperio... ¿Estaréis conmigo en esta última cruzada?

Sin embargo os PJs apenas dispondrán de tiempo para contestar esta pregunta, pues al mismo tiempo que termine su discurso, las puertas del despacho de Malaverant serán reventadas de un fuerte golpe. Al otro lado podrán vislumbrar la figura de Deerina, enfundada en una armadura de cuero rojinegro, portando una sangrante lanza en la diestra, mientras es escoltada por otros cuatro miembros del Culto. Aunque sin duda lo que más llamará su atención son sus ojos enrojecidos y las lágrimas que corren por sus mejillas desfigurando su rostro.

- Sé que sois vosotros los que estáis detrás de todo esto - dirá Deerina. - Vosotros los que intentáis destruir todo lo que hemos construido. Vosotros los que habéis asesinado a Próspero, mi dulce amor. Y vosotros seréis los que pagaréis con sangre esta afrenta.

Tendréis el honor de ser las primeras almas que capturemos contra toda voluntad, ¡capturadas para sufrir una eternidad de tormento en mis manos!

Obviamente Deerina y los miembros del Culto creen que los PJs están compinchados con Malaverant. Pese a ello el grupo debería de tener la oportunidad de defenderse de las acusaciones si así lo desean, haciendo ver a la despechada mujer, que el único responsable de todos sus males es el propio Malaverant.

En cualquier caso, ahora que las dos facciones rivales se hayan frente a frente y todas las cartas se encuentran finalmente sobre la mesa, la confrontación entre ambas es un hecho inevitable. Sólo uno de los dos bandos saldrá vivo del Templo de la Diosa de la Curación.

Este capítulo terminará por lo tanto con un baño de sangre en el que se decidirá el destino final de

la ciudad de Spectra, su religión y el destino de sus habitantes, tanto de su vida mortal como inmortal.

FINAL ALTERNATIVO: JUSTICIA Y REVOLUCIÓN

Si deciden dar la espalda a Malaverant y ofrecer su apoyo al Culto, los hechos se desarrollarán de la manera que se presenta a continuación:

Incrédulo ante la negativa de los PJs de apoyar su causa y viéndose superado en gran número por sus adversarios, Malaverant utilizará su poder de teleportación (ver sus características en el encuentro 5.1) para huir de sus dependencias. El sacerdote reaparecerá en la sala mayor del Templo, donde esperará a sus atacantes, pero esta vez ya preparado para el combate.

Cuando los PJs, acompañados de Deerina y los suyos, se dirijan hacia allí (deben pasar por allí para llegar a la salida) lée las frases siguientes:

Cuando llegáis a la gran sala del Templo observáis a Malaverant frente al altar de su Diosa. Un halo de brillante luz parece emerger del clérigo, que sostiene una pesada maza de la que minúsculos relámpagos parecen cobrar vida.

A sus pies, una escena dantesca, pues encontráis muertos a varios acólitos del Templo, probablemente el resultado de la triunfal entrada de Deerina y sus hombres en el Templo.

Pero sin duda lo más aterrador es la visión del propio Malaverant, cuyos ojos, completamente blancos, os miran fijamente. Unos ojos tan vívivos y opacos, como los de la enorme estatua de la Diosa que se encuentra tras el altar y que también parece miraros con igual intensidad.

- ¡Herejes! Todos estáis cometiendo el peor crimen existente, negar a aquellos que están por encima de todos. Pero ya habéis encolerizado suficiente a los Dioses, ahora se cobrarán su justa venganza. ¡Venid a mí criaturas celestiales, sed el brazo ejecutor de la cólera divina!

Tras estas palabras el clérigo alzará los brazos, y los coloreados ventanales del Templo serán atravesados por potentes haces de luz, dentro de los cuales se materializarán ocho figuras angelicales.

Esta confrontación final se describe en el encuentro 5.1.

¿DE QUÉ LADO SE DECANTARÁN LOS PJS EN ESTA TITÁNICA LUCHA FINAL?

No hay respuesta correcta aguardando esta pregunta. Dependerá de las creencias de cada PJ, de aquello que hayan aprendido durante sus investigaciones, de los aliados o los enemigos que hayan hecho... Factores que bien podrían decantar la decisión de un lado o de otro.

Simplemente debes considerar que una vez que escojan un bando, bien decidan ayudar a Malaverant en su misión sagrada o bien apoyar al Culto y su revolución social, se desarrollará un final u otro de los presentados a continuación.

FINAL ALTERNATIVO: GUERREROS SAGRADOS

Si deciden apoyar a Malaverant en su cruzada contra el Culto, enseguida serán atacados por Deerina y su pequeño grupo. Este encuentro se corresponde con el 5.2 del apéndice de encuentros en la presente aventura.

El combate con el poco preparado grupo de cultistas debería ser rápido. Cuando los PJs, con Malaverant como apoyo, acaben con Deerina lee el siguiente párrafo:

Veis como ante este último golpe Deerina deja caer su lanza para llevar su mano hasta el abdomen por el cual sangra profusamente. Pequeños estertores sacuden su cuerpo mientras la muerte, con la que tanto había jugado acude presta para abrazarla.

Con sus últimas fuerzas, la mujer os dirige, entre accesos de dolor, unas últimas palabras, entrecortadas y casi ininteligibles "Os arrepentiréis de esto". Después, reuniendo las pocas fuerzas que le quedan, golpea el suelo con su mano.

Escucháis un leve crujir, como de cristal roto y tras ello la mujer se desploma, inerte, sobre el suelo de la sala. Si los PJS desean saber qué es lo que se ha roto, podrán examinar su cuerpo y ver que se trata de un anillo que llevaba en su mano derecha y ensangrentada.

Un par de minutos pasarán sin que suceda nada extraordinario, pero cuando empiecen a asimilar que todo ha acabado, de pronto se escuchará el ruido de una enorme explosión. Por el sonido podrán deducir que se ha debido de producir bastante lejos, pero dada la naturaleza intensa del estruendo, casi no podrán ni aventurarse a imaginar los efectos que puede haber producido.

Malaverant, intrigado, será el primero en querer ir al exterior a investigar qué ha pasado. Cuando salgan del Templo, lee lo siguiente:

El cielo se encuentra teñido de un color borgoña tan antinatural, que un pánico inenarrable oprime vuestros corazones nada más alzar la vista. Unos espesos nubarrones de color malva se arremolinan girando con inusitada fiereza sobre un punto indefinido hacia el noreste.

Decenas de personas se han congregado en la calle, como vosotros, y alzan atemorizados la cabeza hacia el cielo. De repente, gritos de pánico empiezan a escucharse cerca del ojo del huracán. Gritos tan lejanos que sin duda, si llegáis a escucharlos es porque el resto de la ciudad ha enmudecido ante el aterrador espectáculo que estáis contemplando.

El gran ruido que han escuchado lo ha producido una fuerte explosión en la Logia del Culto. Es allí donde se concentra el remolino de nubes.

Deerina, al comprender que la caída del Culto en Spectra era inevitable, ha decidido liberar las almas que almacenaban, para que no pudieran ser utilizadas por ningún otro con fines más oscuros de los que tenía Próspero (fueron liberadas en el momento en que rompió el anillo que portaba).

La explosión ha sido causada por la gran cantidad de energía mágica liberada de súbito. El resultado es que cientos de espíritus acaban de ser liberados en Spectra. La mayoría no son hostiles por defi-

nición, pero entre las filas de las almas liberadas, se encuentran también almas enloquecidas por el periodo de confinamiento, e incluso las Almas del Miedo (que ya eran malvadas en vida y sin dudarlo lo siguen siendo tras su muerte).

Son estas últimas las que están sembrando el pánico en la zona de la Carretera de los Suspiros (es de allí de donde provienen los gritos), atacando a los ciudadanos de la ciudad.

Como DJ debes crear en este final una sensación de caos absoluto, las almas liberadas proceden a atacar a granjeros, mineros y comerciantes, introduciéndose en cadáveres putrefactos y recorriendo las calles en forma de muertos zombificados o esqueletos antinaturalmente resucitados.

El pánico se esparce por doquier, y pronto empieza a avanzar desde la Carretera de los Suspiros hacia el interior de la ciudad. Algunos ciudadanos y los miembros de la guardia, se armarán para combatir esta amenaza sobrenatural, y sus gritos de ánimo se mezclarán con los de pánico proferidos por otros muchos que tratan de huir.

La ciudad está siendo atacada por una legión de no-muertos y hay que defenderla. Este es el ambiente que has de lograr.

Tanto si los PJs deciden ir a investigar la zona de la Logia, como si se quedan a la expectativa, al final será inevitable que el combate por la supervivencia de Spectra, entre vivos y muertos les acabe alcanzando.

El combate descrito en el encuentro 5.3 para los PJs será uno de los muchos que se darán en la ciudad.

Como DJ dale la importancia que se merece al duelo que protagonicen los PJs, ligando este combate al destino de la ciudad.

Si ganan, Spectra se acabará salvando, si por el contrario pierden, la ciudad estará condenada.

Epílogo
El Final de una Historia

Tras el velo de la muerte puede terminar de dos formas muy diferentes.

El Triunfo del Culto

En el primer escenario, los PJs habrán optado por enfrentarse a Malaverant para castigar los crímenes que ha perpetrado, y aliarse con lo que queda del Culto en Spectra. Tras la caída de Lucius y Malaverant los asesinatos terminarán y la paz volverá a la ciudad. Los PJs podrán presentar sus conclusiones a Lord Blackwood y Aynara. Estos, agradecidos al grupo por los servicios prestados, obviamente pagarán la recompensa prometida.

Tras la caída de Malaverant, la noticia de sus pérfidos actos correrá de boca en boca como la pólvora, siendo estos relatados por los bardos en tabernas y posadas. La popularidad de los Templos de los Dioses conocidos, decrecerá de forma espectacular, y la población apoyará en cambio cada vez más al nuevo Culto de Almas, que encabezado a partir de ese momento por Deerina, será reconocido como un culto legal en Spectra y pasará pronto a ser el grupo religioso con más seguidores de la ciudad.

Deerina sabrá que les debe mucho a los PJs, por lo que éstos habrán ganado una poderosa aliada en este nuevo orden político en la ciudad.

Incluso si alguno de los PJs se ha interesado fuertemente por las doctrinas del Culto, éste podrá ingresar con todos los honores en la secta, siendo situado ya de inicio entre la jerarquía del mismo.

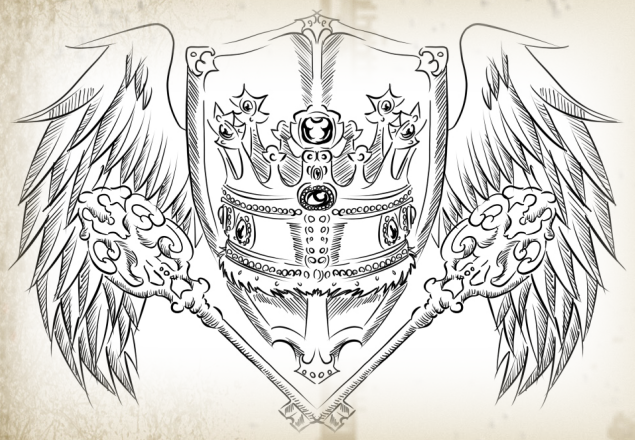
LA CAÍDA DEL CULTO

En el segundo escenario, tras otorgar el apoyo a Malaverant y la posterior victoria ante el ataque de las almas, la ciudad habrá quedado fuertemente impactada por los sucesos colaterales ocurridos a la muerte de Deerina.

Tras el recuento de bajas, los datos serán terroríficos. Los supervivientes estarán aterrorizados y toda la ciudad culpará de lo acaecido exclusivamente al Culto, por lo que su futuro en la ciudad estará sentenciado.

Aynara y Lord Blackwood exigirán que los PJs les expliquen los hechos que han conducido a este inesperado final. Los PJs contarán en esta tesitura con el incondicional soporte de Malaverant, quien se convertirá en un poderoso aliado político en la ciudad, del que sin duda podrán obtener buenos réditos en el futuro..

Tras las explicaciones que puedan presentar, el Consejo decidirá dar por cerrado el caso a fin de evitar males mayores, y pagará la recompensa acordada a los PJs, además de un suplemento (a decidir por el DJ) en calidad de la ayuda prestada en la defensa de la ciudad durante los disturbios de las Almas liberadas.



OTORGANDO EXPERIENCIA

Tras acabar esta aventura, debes recompensar convenientemente a tus jugadores con suficientes puntos de experiencia según dicte el sistema que hayas decidido utilizar para narrarla.

Debes de tener en cuenta que éste módulo, pese a que dada su especial idiosincrasia los combates no primen tanto como en otros módulos que puedas ofrecer a tus jugadores, la aventura no carece precisamente de dificultad.

Por este motivo deberías otorgar mayores recompensas de lo habitual en cualquier otro módulo, tanto por haberla terminado, como teniendo en cuenta como ha llevado el grupo la investigación propuesta, lo bien que hayan interpretado a sus personajes o la coherencia que hayan podido demostrar a la hora de tomar sus decisiones.

Estos puntos adicionales seguro que son agradecidos por tus jugadores y compensarán en cierta forma los que no hayan ganado por haber pocos combates a lo largo de la historia.

MUERTE

Apéndice I

Sistemas de juego

Como habrá podido observar "Tras el Velo de la Muerte" está diseñada como una aventura genérica, habiéndose escrito de la manera más neutra posible a fin de facilitar la tarea de adaptación de la misma al sistema que más te convenga.

Para disfrutar de esta campaña sólo deberás de decidir qué perfil de reglas deseas utilizar y definir las estadísticas de los enemigos para ese sistema de juego.

Sin embargo, y para facilitar el trabajo al DJ, en el próximo apéndice encontrarás las estadísticas completas de encuentros, trampas y desafíos para tres de los sistemas de juego más utilizados entre los roleros españoles: Dungeons & Dragons 4ª edición, Rápido y Fácil y NSD20.

Esperamos que éstos te sean de utilidad o como mínimo puedan servirte de orientación para la conversióna tu sistema elegido, sea éste RuneQuest, Aventuras en la Marca del Este o cualquier otro que se te ocurra.

Dungeons & Dragons 4 ed.

Esta aventura está pensada para ser jugada por un grupo de 5 aventureros de nivel 5 o de un nivel de poder equivalente.

Se han incluido en esta campaña todas las estadísticas de juego de enemigos, trampas y desafíos de habilidad, básicamente para facilitar la labor del DJ y evitar que tenga que estar continuamente consultando los manuales. Gracias a esto, para jugar esta campaña sólo es estrictamente necesario disponer de una copia del Manual del Jugador.

Pese a ello, el tener el resto de manuales básicos del juego te ayudará sin duda a mejorar aún más la experiencia de juego.

Rápido y Fácil

Esta aventura y las estadísticas que se presentan en ella para RyF han sido realizadas teniendo en cuenta la versión 3.0 del juego. Sin embargo, los que estéis acostumbrados al uso de la anterior versión, la 2.0, podéis estar tranquilos ya que ambas son plenamente compatibles y por lo tanto los encuentros propuestos en el próximo apéndice son perfectamente válidos también para esta versión.

Como ya se ha indicado en la introducción, esta aventura está pensada para un grupo de juego que tenga cierta experiencia y varias aventuras a sus espaldas. Si éste no es el caso de tu grupo de juego y estás pensando en crear fichas específicamente para esta partida, te sugerimos que sigas la siguientes recomendaciones para la creación de los personajes que os permitirán reflejar esta veteranía de los personajes.

En vez de los puntos habituales a distribuir en habilidades, permite a tus jugadores crear sus personajes siguiendo la siguiente distribución piramidal:

- 1 habilidad a 7 puntos
- 2 habilidades a 6 puntos
- 3 habilidades a 5 puntos
- 4 habilidades a 4 puntos
- 5 habilidades a 3 puntos
- 6 habilidades a 2 puntos
- 7 habilidades a 1 punto

A su vez ten en cuenta que en RyF no existen los desafíos de habilidad, ya que éstos se interpretan entre el DJ y los jugadores sin un sistema tan reglado de éxitos y fracasos. Por ello verás que los desafíos de habilidad que se presentan no se han "traducido" al RyF. Sin embargo, te recomendamos que leas en detalle estos desafíos, en su versión para D&D, ya que te darán una invaluable ayuda a la hora de interpretar las reacciones de los PNJs, saber qué información darán y cuál no, etc.

NSD20

Si vas a utilizar este sistema de juego suponemos que conoces las bases del sistema, aunque si no es así puedes conocerlo leyendo estos dos documentos de distribución gratuita:

- La Guía del Jugador del Reino de la Sombra
  http://www.nosolorol.com/ediciones/descargas/RdSGdJ.pdf
- Héroes de Valsorth
  http://www.nosolorol.com/ediciones/descargas/RdSCapitulo2.pdf

Estos documentos son ejemplos de cómo el sistema NSd20 se ha aplicado a una ambientación de fantasía, y serán los que utilicemos como guía en esta adaptación, junto con el propio manual básico del juego, así que seguro te serán de utilidad.

A la hora de desarrollar la adaptación también hemos optado por reinterpretar las reglas del módulo, contextualizándolas en el sistema de juego en lugar de tratar de simular el Dungeons & Dragons 4ª edición, libro del que la mayoría de enemigos son nativos. ¿Qué quiere decir esto?

Que algunas criaturas y sus aptitudes han sido reinterpretadas tratando siempre, eso sí, de mantener su espíritu original. De todas formas si eres un purista puedes leer con detalle las secciones de reglas para D&D 4ª edición y verás que gran parte de ellas podrían implementarse en NSd20 sin excesiva complicación.

A su vez ten en cuenta que en NSd20 no existen los desafíos de habilidad, ya que éstos se interpretan entre el DJ y los jugadores sin un sistema tan reglado de éxitos y fracasos. Por ello verás que los desafíos de habilidad que se presentan no se han "traducido" al NSd20. Sin embargo, te recomendamos que leas en detalle estos desafíos, en su versión para D&D, ya que te darán una invaluable ayuda a la hora de interpretar las reacciones de los PNJs, saber qué información darán y cuál no, etc.

Creación de personajes

El Nivel de Progreso de la ambientación es 2.

Los personajes jugadores se crean con 60 puntos de personaje (en lugar de los 50 con los que se crean en *El Reino de la Sombra*).

Se distingue entre magia divina y magia arcana como se describe en *El Reino de la Sombra*, es decir, los usuarios de magia arcana consumen Esencia, y los usuarios de magia divina deben orar. Queda a discreción del Director de Juego restringir ciertos conjuros a determinadas clases (p.ej. que los magos no sean capaces de lanzar conjuros de curación).

Habilidades y otras tiradas de dado

A lo largo del módulo se sugieren una serie de tiradas que no tienen la misma denominación en NSd20. En las siguiente tabla encontrarás cada una de las tiradas sugeridas y su equivalente en NSd20. Respecto a las Clases de Dificultad (CD), puedes usar las mismas que aparecen en el módulo.

CONVERSIÓN DE LAS TIRADAS DEL MÓDULO A NSD20

Acción del módulo	Rasgo en NSd20
Agilidad / Reflejos	Atletismo
Apertura de cerraduras	Inutilizar mecanismo
Buscar huellas	Supervivencia (Requiere la Dote Rastrear)
Diplomacia	Diplomacia
Echar cosas abajo	Fuerza
Investigar una escena	Buscar
Percibir el entorno	Atención
Robo	Juegos de manos

Apéndice II
Encuentros

2.1 Acechadores nocturnos

Encuentro Nivel 5 (1000 XP)

Iniciando el encuentro

Los PJs llegarán desde la entrada por la zona este, desde la entrada (marcada en color azul en el mapa). Los cuatro Acechadores se encuentran desperdigados por la sala, aprovechando la cobertura que les proporcionan las mesas de la estancia.

En este encuentro el grupo deberá enfrentarse a:

- 4 Sabuesos sombríos

Estadísticas

D&D 4ª Edición

4 x Sabueso Sombrío — Hostigador de nivel 6
Bestia mágica sombra mediana — (250 XP)

Iniciativa: +7

Sentidos: Percepción +9, visión en la oscuridad

PG 70; Malherido 35

CA 19; Fort 20, Ref 18, Vol 17

Velocidad 7; Teletransporte 7

Vulnerabilidad 5 radiante

Sudario de noche - Aura 5. En el interior del aura la luz brillante se resuce a tenue y la tenue se convierte en oscuridad.

Ataque básico CaC - Mordisco (estándar, a voluntad). +11 contra CA; 1D8+4 daño

Ataque cercano de explosión - Aullar (menor, recarga 5 o +) Cercano explosión 5; las criaturas ensordecidas son inmunes; +8 contra Voluntad; el objetivo sufre un penalizador de -2 a todas las defensas hasta el final del siguiente turno del sabueso sombrío.

Emboscada sombría - Cuando se teleporta adyacente a un enemigo obtiene ventaja en combate e inflige 1D6 puntos de daño adicionales en el siguiente ataque que haga a ese enemigo en el turno.

Sin alineamiento

Lenguajes: No aplica

Habilidades: Aguante +10, Sigilo +10

Fue 19(+7) Des 15(+5) Sab 13(+4)

Con 14(+5) Int 6(+1) Car 16(+6)

RyF

Sabueso Sombrío

PV: 30 — Iniciativa: 13 — Ataque: 13

Defensa: 17 — Absorción: 0

Daño: 1D6+2 (si sorprende a un adversario tras haberse teletransportado a su lado pasa a hacer 1D6+4 de daño. Para sorprender el sabueso debe ganar en una tirada enfrentada de Sigilo contra Advertir/Notar)

Hechizos: Teletransporte (radio de 100 metros) a voluntad, Esconderse en las sombras a volintad, Infundir terror 8 (dificultad 15)

Vulnerabilidad a la luz: Cualquier arma u objeto que haya sido imbuido con el efecto del hechizo de Luz, causará +1D6 adicional de daño a los sabuesos sombríos.

Habilidades: Sigilo 16

NSD20

Sabueso Sombrío (60 pts)

Tipo de criatura: Bestia monstruosa

Características (23): Fuerza 19 (+4), Destreza 15 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 6 (-2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 16 (+3)

Bonificaciones(17) : Ataque 5 (+6), Fortaleza 5 (+7), Reflejos 4 (+5), Voluntad 3 (+4)

Habilidades (3): Atletismo 5 (+9), Sigilo 7 (+8)

Dotes (4): Esencia incrementada 2, Presencia temible 2

Rasgos (-1): Arma natural 2 (mordisco), Competencias limitadas, Vulnerable al daño radiante

Aptitud Sortílega (12): Oscuridad, Puerta dimensional

Iniciativa: +5

Ataque: Mordisco +6, daño 1d6+4

Defensa: 15

Puntos de Resistencia: 38

Umbral de Herida Grave: 10

Esencia: 6

Tácticas

Los 4 sabuesos atacarán a la vez. Si pueden, aprovecharán la oscuridad de la zona y su poder de Aura para garantizar su ocultación.

Utilizarán su teleportación para atacar por sorpresa a los miembros del grupo, priorizando a los que usen de magia y/o lleven armadura ligera. Siempre que les sea posible intentarán atacar en superioridad numérica sobre sus oponentes.

Utilizarán este poder también para retirarse a lugares más seguros si un enemigo en concreto les está causando excesivo daño.

Características del área

Iluminación: Luz tenue en el área de despliegue de los PJs (gracias a la luz que entra por la puerta) y oscuridad en el resto de la sala.

Mesas y taburetes: Los acechadores no tendrán restricción de movimiento en los cuadros ocupados por este tipo de mobiliario que se encuentran esparcidos por la sala. Para los PJs, sin embargo, será terreno difícil .

2.2 OGRO ZOMBI

Iniciando el encuentro

Los PJs llegarán desde la única puerta de la sala, por el sur. El Ogro Zombi se encuentra al lado de la piscina, en la esquina noroeste de la habitación.

En este encuentro el grupo deberá enfrentarse a:

- 1 Ogro Zombi
- 2 Plagas de moscas mentales

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Encuentro Nivel 4 (850 XP)

1 Ogro Zombi — Bruto de nivel 8
No muerto grande — (350 XP)

Iniciativa: +2

Sentidos: Percepción +3, visión en la oscuridad

PG 88; Malherido 44

CA 20; Fort 23, Ref 17, Vol 18

Velocidad 4

Inmune enfermedad y veneno

Resistencia 10 necrótico

Vulnerabilidad 10 radiante

Ataque básico CaC - Golpe (estándar, a voluntad). Alcance 2; +12 contra CA; 2D8+5 daño

Ataque CaC - Aplastamiento (estándar, recarga 6) Alcance 2; afecta a criaturas de talla media o inferior; +12 contra CA; 4D8+5 daño y objetivo aturdido.

Volver a levantarse - La primera vez que el Ogro ve sus PG reducidos a 0. Se vuelve a hacer una tirada de iniciativa para el Ogro; al inicio del próximo turno se vuelve a levantar (como acción de movimiento) con 44 PG.

Sin alineamiento

Lenguajes: No aplica

Fue 21(+9) Des 6(+2) Sab 8(+3)

Con 18(+8) Int 1(-1) Car 3(+0)

2 Plagas de moscas mentales — Bestia media

Controlador de nivel 6 — (250 XP cada una)

Iniciativa: +2

Sentidos: Percepción +3; visión en la oscuridad

PG 62; Malherido 31

CA 19; Fort 17, Ref 13, Vol 14

Velocidad: 6

Ataque básico CaC - Asfixia (estándar, a voluntad). Alcance 2; +10 contra CA; 1D10+4 daño

Ataque a distancia - Asalto mental (estándar, recarga 4 o +). A distancia 5; +8 contra Reflejos; objetivo inmovilizado (hasta salvación)

Resistencia: Insustancial

Sin alineamiento

Lenguajes: No aplica

Fue 18(+6) Des 10(+2) Sab 12(+3)

Con 14(+4) Int 1(-3) Car 8(+1)

RyF

Ogro Zombi

PV: 60 Iniciativa: 12 Ataque: 16

Defensa: 18 Absorción: 4 Daño: 2D6+2

Volver a levantarse - Cuando los PV del Ogro lleguen a cero, éste podrá volve a levantarse con 30 PV.

Plagas de moscas mentales

PV: 20 Iniciativa: 18 Ataque: 10

Defensa: 15 Daño: 1D6

Absorción: 3 contra armas físicas, 0 contra magia

Hechizos: Asalto mental 13 (dificultad 20) Prácticamente paraliza al enemigo, lo que da a éste -2 a todas sus tiradas y un +2 a todo aquél que vaya a golpearle.

NSD20

Ogro Zombi (38 pts)

Tipo de criatura: No muerto

Características (-5): Fuerza 23 (+6), Destreza 6 (-2), Constitución -(-), Inteligencia 4 (-3), Sabiduría 8 (-1), Carisma 4 (-3)

Bonificaciones(19) : Ataque 5 (+3), Dureza 7 (+7), Reflejos 4 (+2), Voluntad 3 (+2)

Habilidades (1): Atención 3 (+2), Supervivencia 1 (0)

Dotes (5): Crítico mejorado (garras), Dureza, Especialidad en ataque (garras), Resistencia al daño 2

Rasgos (18): Arma natural 3 (garras), Ausencia de Característica (Constitución), Inmunidades de muerto viviente, No vivo, Regeneración 4, Velocidad reducida 2, Vulnerable al daño radiante

Iniciativa: +2

Ataque: Garras +5, daño 1d8+6

Defensa: 12

Puntos de Resistencia: 34

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 2

Plagas de moscas mentales (21 pts)

Tipo de criatura: Bestia monstruosa, Sabandija

Características (-2): Fuerza -(-), Destreza 10 (0), Constitución 14 (+2), Inteligencia 4 (-3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (-1)

Bonificaciones(8) : Ataque 4 (+4), Fortaleza 2 (+4), Reflejos 1 (+1), Voluntad 1 (+2)

Habilidades (1): Atención 2 (+3), Supervivencia 2 (2)

Dotes (0): -

Rasgos (14): Arma natural 4 (ataque mental), Competencias limitadas, Incorpóreo, Inmunidad a efectos enajenadoras, Levitador

Iniciativa: +1

Ataque: Ataque mental +4, daño 1d10

Defensa: 11

Puntos de Resistencia: 16

Umbral de Herida Grave: 10

Esencia: 2

Tácticas

El ogro se encarará hacia los PJs sin necesidad de que éstos le amenacen de ninguna forma. En el primer turno vomitará los dos grupos de Plagas de moscas mentales, ocupando esta acción todo el turno del ogro.

A partir de ese momento el Ogro Zombi se enfrentará al grupo en cuerpo a cuerpo cerrado, mientras las Plagas se quedan en retaguardia utilizando su Asalto mental.

Características del área

Mesas, taburetes y piscina: Las Plagas no tendrán restricción de movimiento en este terreno. Para los PJs y el Ogro será terreno difícil.

2.3 Glifo guardián de electricidad

Esta trampa se encuentra situada en la entrada de la Biblioteca (área 5) y se activará cuando uno de los PJs entre en la estancia.

Iluminación: Si el grupo no es portador de su propia fuente de luz, aumenta en +4 la dificultad para detectar la trampa, debido a la oscuridad reinante en el lugar.

Nota: El rayo eléctrico desencadenado por el glifo se dispara desde un panel oculto en una de las librerías de la biblioteca, en una de las pocas zonas en ellas que se encuentra despejada de libros. Se situa en la pared opuesta a la puerta de entrada a la biblioteca, justo en frente de ésta y se dispara en línea recta afectando todas las casillas que van desde el punto de disparo hasta la puerta, afectando incluso las casillas del pasillo que se encuentran tras ésta.

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Glifo guardián de electricidad

Guardián de nivel 7 — Trampa (300 XP)

Trampa: Se activa cuando alguien entra en el cuadro en el que está grabado el glifo.

Percepción

DC 28: El personaje detecta al glifo

Habilidad adicional: Arcanos

DC 24: El grupo obtiene un bonificador de +2 a Percepción para detectarlo y a Hurto para desactivarla.

Accionamiento

Cuando un personaje entre en la habitación (pise el primer cuadro tras el quicio de la puerta) la trampa se dispara.

Ataque

Reacción inmediata

Sale un rayo eléctrico de la pared opuesta y afecta a todos los personajes situados en la línea de efecto.

Ataque +10 contra Reflejos

Daño: 4D6+4 daño radiante y ceguera (hasta salvación)

Desactivación

Un personaje en un cuadro adyacente puede desactivarlo con Hurto contra DC 28.

RyF

Glifo guardián de electricidad

Para detectarlo: Advertir/Notar dificultad 20

Para desactivarlo: Trampas/cerraduras dificultad 20

Cuando se acciona dispara un rayo en línea recta que hace 3d6 de daño.

NSD20

Glifo guardián de electricidad

Detección: Atención CD28. Si el personaje dispone de la Habilidad Saber (Arcano) recibe un +2 a la tirada.

Rayo de 1d6+13 de daño (Reflejos CD20 para recibir ½ daño)

2.4 INTERROGANDO A LAS ALMAS

Desafío de Habilidad Nivel 5 (400 XP)

Desarrollo

Tras realizar el Ritual de Hablar con los muertos, el grupo encontrará que en el Almacén de almas hay cientos de espíritus; cada uno con cosas a decir y muchas ganas de comunicarse a causa de la soledad de su confinamiento.

Justo tras finalizar el ritual, cientos de voces empiezan a gritaros enfervorecidas, solicitando vuestra atención y gritando cada una más que su vecina para intentar hacerse escuchar por encima de las demás. La cacofonía resulta tan molesta que rápidamente comprendéis que habrá que imponer algo de orden si queréis obtener algo de información de este lugar.

Los PJs deberán intentar poner orden entre la marabunta que intenta hablarles de forma simultánea para poder realizar las preguntas.

Complejidad

2 (Requiere 6 éxitos antes de 3 fracasos)

Habilidades principales

Diplomacia, Intimidar y Perspicacia

Diplomacia DC 21

El PJ se dedica a explicar la necesidad de obtener respuestas de forma coherente y la bondad de las intenciones del grupo.

Intimidar DC 18

Hay almas tímidas y almas cobardes. El personaje se puede aprovechar de este hecho para ahuyentar a este tipo de almas a través de la intimidación.

Pueden obtenerse máximo 2 éxitos de esta forma, a partir de entonces las bravatas del PJ surtirán el efecto contrario, alterándolas aún más, considerándose por lo tanto un fracaso automático.

Perspicacia DC 21

El PJ conecta emocionalmente con ciertas almas, y consigue que se comporten a partir de unas pocas palabras reconfortantes.

Habilidades prohibidas

Engañar

Las almas son seres empáticamente muy evolucionadas, por lo que son capaces de detectar la mentira con facilidad. Cualquier intento de utilizar Engañar en este desafío conllevará un fracaso automático.

Derrota

El grupo no podrá realizar las preguntas que permite el Ritual.

Victoria

Los PJs podrán preguntar a unas pocas almas que les contestarán de forma coherente. Las informaciones que pueden ofrecer son:

- Todas las almas han pasado por el Ritual de la Unión y se ofrecieron voluntariamente para él. Nadie está allí contra su voluntad.

- No saben para qué utiliza el Culto la energía que obtienen de ellas, no son conscientes de su entorno por norma general.

- Su confinamiento es algo muy duro. Deben de afrontar la soledad y el dolor que sufren cuando su energía se aprovecha para realizar magia, agotándose esta y pasando semanas hasta que logran recuperarse del todo y el proceso vuelve a comenzar.

- Algunas de las almas que están allí, ya están hartas de esta situación, pero parece ser que no hay reversión para este destino.

2.5 LUCILLE

Este encuentro sucede cuando un PJ toque uno de los contenedores para almas que se encuentran reposando sobre los estantes del Almacén de Almas (área 7).

Cuando esto suceda, parafrasea este breve párrafo para el grupo:

En cuanto toca el recipiente de cristal, todos podéis ver como el iridiscente brillo que estaba contenido en él parece extenderse por los brazos de vuestro compañero e irse apoderando poco a poco de su cuerpo. Sus músculos se tensan y aga-

rrotan, y en su rostro podéis observar un rictus de dolor mientras sus ojos se ponen en blanco y se desvanece, dejando caer el contenedor que rueda libremente por el suelo.

Una vez lo hayas leído, haz un aparte con el jugador en cuestión que haya tocado el contenedor y léele la siguiente descripción:

En cuanto las yemas de tus dedos tocan la cristalina superficie del recipiente, notas como tus sentidos te abandonan. Dejas de ver y escuchar lo que te rodea y tu mente se ve de repente invadida por imágenes que pasan a una vertiginosa velocidad, flashes de la vida de otra persona que se suceden tan rápido que apenas eres capaz de comprender lo que estás viendo. Una voz de niña acompaña a cada imagen, aunque la velocidad a la que habla parece ir acorde con la velocidad a la que se suceden las imágenes y tampoco eres capaz de comprender nada de lo que dice.

Rápidamente notas el dolor y eres extrañamente consciente de que tu sistema nervioso no será capaz de soportar tal avalancha de información, te sientes al borde del colapso. Intentas con todas tus fuerzas soltar el contenedor pero, aterrorizado, tomas consciencia de que no puedes hacerlo.

Las imágenes continúan sucediéndose de manera dolorosa y empiezas a juntar retazos de de lo que crees entender. Es la vida de una niña. Ves su infancia, pobre pero feliz en un pequeño pueblo costero, sus padres, sus amigas, un familiar al quien le gustaba tocarla demasiado. Y de pronto ves su dolor, la llegada de la enfermedad, como se instala de manera trágica en su interior y la deja postrada en una cama.

Notas su desesperación, su frustración contra todo en esta vida. De repente, un hombre fornido y de barba cerrada viene a visitarla, se postra al lado de su cama y la cura. Agradecimiento, la enorme felicidad de volver a correr, de volver a nadar en las aguas saladas del mar. Un primer novio... y de improviso, una muerte repentina en una incursión kobold a su poblado.

Sólo un nombre queda grabado en tu subconsciente antes de que no tengas fuerzas para seguir resistiendo y te dejes llevar por los recuerdos, Lucille.

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Lucille, alma angustiada

Peligro especial de nivel 7 (1500 XP)

Trampa: Se activa cuando alguien entra en contacto con uno de los contenedores de almas.

Percepción

Es indetectable

Ataque

Reacción inmediata. El personaje es asaltado mentalmente por los recuerdos incontrolados del alma de Lucille.

Ataque +20 contra Voluntad

Daño: El PJ caerá inconsciente por efecto del shock sensorial (tanto si se pasa la tirada de salvación como si no). Caerá bajo los efectos del Estrés emocional, y no se recuperará de forma natural hasta que:

- Pase 1 día si se ha salvado contra Voluntad
- Pase 1D4 días si no se ha salvado

El Estrés emocional no puede ser curado mediante hechizos o pociones de curación.

Desactivación

Sólo puede evitarse no tocando ningún contenedor. El activar este peligro acarreará que se desarrolle el encuentro con Próspero en el Capítulo III, de tal forma que éste pueda ayudar al desafortunado.

RyF

Se activa cuando alguien entra en contacto con uno de los contenedores de almas y es indetectable.

El alma de Lucille ataca con 20 + 103d10 contra la resistencia

del PJ que haya tocado el contenedor.

Un ataque con éxito implica que el PJ cae 1D4 días inconsciente. Un ataque fallido dejará igualmente inconsciente al PJ a lo largo de un día.

Este efecto no puede curarse ni mediante magia (al menos no por la conocida por los PJs) ni por curación natural.

NSD20

Se activa cuando alguien entra en contacto con uno de los contenedores de almas.

Detección: Indetectable

Tirada de Voluntad CD20. Si la supera el personaje cae inconsciente durante 1 día, si falla cae inconsciente durante 1d4 días.

Este efecto no puede curarse ni mediante magia (al menos no por la conocida por los PJs) ni por curación natural.

2.6 ESPÍRITUS DE LA SALA DE INVOCACIÓN

Iniciando el encuentro

Los PJs llegarán desde una de las dos puertas de la sala, por el norte desde el despacho de Próspero o por el este desde el pasillo. Los espíritus se encuentran vagando libremente por la estancia, cerca de los círculos de invocación.

En este encuentro el grupo deberá enfrentarse a los siguientes enemigos:

- 3 Wraith
- 1 Wraith enloquecedor

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Encuentro Nivel 4 (850 XP)

3 x Wraith — Acechador de nivel 5
Humanoide sombrío mediano (muerto viviente) (200 XP)

Iniciativa: +10

Sentidos: Percepción +2, visión en la oscuridad

PG 37; Malherido 18

Regeneración 5 (si el Wraith recibe daño radiante se anula la regeneración hasta el final de su siguiente turno)

CA 16; Fort 13, Ref 16, Vol 14

Velocidad 6 (planeando); fase

Inmune enfermedad y veneno

Resistencia 10 necrótico; insustancial

Vulnerabilidad 5 radiante

Ataque básico CaC - Toque de sombra (estándar, a voluntad). +8 contra Reflejos; 1D6+4 de daño necrótico y el objetivo queda debilitado (salvación termina)

Ventaja en combate - El Wraith inflige 1D6 de daño necrótico adicional contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.

Planeo sombrío - Movimiento, encuentro. El Wraith se desplaza 6 casillas

Engendrar wraith - Cualquier humanoide muerto por un Wraith vuelve como un Wraith independiente al comienzo del siguiente turno de su creador, apareciendo en el espacio en que murió (o en el espacio desocupado más cercano). Revivir a la criatura muerta (con el ritual 'Revivir a los muertos') no destruirá al Wraith recién engendrado.

Alineamiento : Caótico maligno

Lenguajes: Común

Habilidades: Sigilo +11

Fue 4(-1) Des 18(+6) Sab 10(+2)

Con 13(+3) Int 6(+0) Car 15(+4)

Wraith Enloquecedor — Controlador de nivel 6
Humanoide sombrío mediano (muerto viviente) (250 XP)

Iniciativa: +8

Sentidos: Percepción +6, visión en la oscuridad

Susurros de locura (Psíquico) - Aura 3; las criaturas sordas son inmunes; cualquier enemigo en el aura al inicio de su turno sufre 5 de daño psíquico y queda atontado hasta el inicio de su siguiente turno (si el wraith enloquecedor sufre daño radiante el aura queda negada hasta el final de su siiguiente turno).

PG 54; Malherido 27

CA 18; Fort 15, Ref 18, Vol 17

Velocidad 6 (planeando); fase

Inmune enfermedad y veneno

Resistencia 10 necrótico; insustancial

Vulnerabilidad 5 radiante

Ataque básico CaC - Toque de locura (estándar, a voluntad). +8 contra Voluntad; 1D6+5 de daño psíquico y el objetivo sufre un penalizador de -2 a la defensa de voluntad (salvación termina).

Ataque CaC - Toque de caos (estándar, recarga 5 o +). +9 contra Voluntad; 2D6+4 de daño psíquico y el objetivo mueve

hasta su velocidad y hace un ataque básico contra su aliado más cercano como acción gratuita.

Engendrar Wraith -(Ver en Wraith)

Alineamiento : Caótico maligno

Lenguajes: Común

Habilidades: Sigilo +13

Fue 6(+1) Des 20(+8) Sab 6(+1)

Con 12(+4) Int 11(+3) Car 19(+7)

RyF

Wraith

PV: 30 Iniciativa: 13 Ataque: 13

Defensa: 16 Absorción: 0 Daño: 1D6+3

Regeneración: 1d6 PV por turno

Hechizos: Atravesar a voluntad

Engendrar Wraith -Si un wraith mata a un PJ, se creará un nuevo Wraith a inicio del turno siguiente.

Wraith enloquecedor

PV: 40 Iniciativa: 14 Ataque: 11

Defensa: 18 Absorción: 0 Daño: 2D6

Regeneración: 1d6 PV por turno

Hechizos: Atravesar a voluntad, Infundir terror 16 (dificultad 20)

Engendrar Wraith -Si un wraith mata a un PJ, se creará un nuevo Wraith a inicio del turno siguiente.

NSD20

Wraith (43 pts)

Tipo de criatura: Muerto viviente

Características (4): Fuerza -(-), Destreza -(-), Constitución -(-), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 11 0)

Bonificaciones(8) : Ataque 0 (+1), Dureza 5 (+5), Reflejos 0 (+1), Voluntad 3 (+4)

Habilidades (6): Atención 8 (+9), Buscar 8 (+9), Sigilo 8 (+9)

Dotes (0): -

Rasgos (25): Apresado, Ausencia de Característica (Constitución), Presencia Defensiva (Carisma), Incorpóreo, Inmunidades de muerto viviente, Infravisión 2, Levitador 1, No vivo, Resistencia a la expulsión, Toque corruptor, Vulnerable al daño radiante

Iniciativa: +1

Ataque: Ataque fantasmal +1, daño 1d6

Defensa: 10

Puntos de Resistencia: 30

Umbral de Herida Grave: 6

Esencia: 4

Wraith enloquecedor (61 pts)

Tipo de criatura: Muerto viviente

Características (4): Fuerza -(-), Destreza -(-), Constitución -(-), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 11 0)

Bonificaciones(8) : Ataque 0 (+1), Dureza 5 (+5), Reflejos 0 (+1), Voluntad 3 (+4)

Habilidades (6): Atención 8 (+9), Buscar 8 (+9), Sigilo 8 (+9)

Dotes (5): Esencia incrementada 5

Rasgos (30): Alcance adicional (Ataque fantasmal) 1, Apresado, Ausencia de Característica (Constitución), Canción cautivadora, Presencia Defensiva (Carisma), Incorpóreo, Inmunidades de muerto viviente, Infravisión 2, Levitador 1, No vivo, Resistencia a la expulsión, Toque corruptor, Vulnerable al daño radiante

Aptitud Sorílega (18): Invocar Monstruo (Wraith) 9

Iniciativa: +1

Ataque: Ataque fantasmal +1, daño 1d6

Defensa: 10

Puntos de Resistencia: 30

Umbral de Herida Grave: 6

Esencia: 9

TÁCTICAS

El wraith enloquecedor se quedará como apoyo de sus compañeros, protegido por estos, pero lo suficientemente cerca como para poder utilizar su aura de Susurros de Locura.

El resto de espíritus atacarán al grupo con ataques de golpeo y retirada, utilizando incluso su movimiento incorpóreo para atravesar las paredes de la estancia, perderse temporalmente de la vista de los PJs y volver a atacarlos por sorpresa posteriormente.

2.7 GUARDIÁN ABISMAL

Este encuentro se desarrolla dentro del despacho de Próspero (área 9a). El nigromante ha realizado un ritual que invoca a un Guardián Abismal, una criatura infernal que vigila el lugar designado por su invocador.

Estadísticas Trampa

D&D 4ª Edición

Ritual de defensa del santuario

Guardián de nivel 5 — Trampa

Trampa mágica: Creada a partir del Ritual adecuado.

Percepción

DC 25: Detecta algo raro flotando sobre el escritorio, una especie de vaho. Desbloquea el chequeo de Arcanos.

Habilidad adicional: Arcanos

DC 24: Sabe qué Ritual es y que no puede desactivarse sin conocer el ritual de cancelación adecuado.

Accionamiento

Se activa cuando alguien entra en la zona de influencia del ritual (zona marcada en azul).

Ataque

Reacción inmediata

Invoca a un Guardián Abismal.

Desactivación

No se puede desactivar sin conocer el ritual adecuado.

RyF

Ritual de defensa del santuario

Para detectarlo: Advertir/Notar dificultad 17

Para desactivarlo: No se puede

Cuando se acciona convoca un Guardián abismal

NSD20

Ritual de defensa del santuario

Detección: Atención CD 25. Si el personaje dispone de la Habilidad Saber (Arcano) recibe un +2 a la tirada.

Si se activa invoca a un Guardián Abismal.

Estadísticas criatura convocada

Al activarse la trampa se invoca al Guardián Abismal, éste aparecerá flotando sobre el escritorio. Cuando esto suceda lee lo siguiente:

> *Poco a poco el vaho va condensándose en una figura humanoide, envuelto en una capa de sombras y de ojos rojizos. Lleva una armadura de placas negra y porta un terrorífico espadón de aspecto funesto. Os mira con ojos vacíos de expresión, hablando brevemente de forma amenazadora en un lenguaje ininteligible, mientras os señala con un dedo acusatorio.*

D&D 4ª Edición

Guardián Abismal — Entidad demoníaca mediana

Soldado de nivel 14 — (1000 PX)

Iniciativa: +12

Sentidos: Percepción +11, visión en la oscuridad

PG 141; Malherido 70

CA 30; Fort 26, Ref 24, Vol 25

Velocidad 6, Volar 8 (planear)

Inmune miedo

Resistencia 10 radiante

Ataque básico CaC –Espadón (estándar, a voluntad). Arma, radiante +12 contra CA; 1D10+6 daño + 5 daño radiante

Presencia demoníaca – Los ataques contra el Guardián tienen un –2 hasta que esté malherido

Área de Santuario – Aura 5, todo enemigo dentro del aura deberá considerarse en terreno difícil, siempre que el Guardián Abismal no se aleje más de 5 cuadros del punto que le han designado para proteger (el escritorio).

Alineamiento: Caótico Neutral

Lenguajes: Lengua abisal

Habilidades: Intimidar +14, Perspicacia +16

Equipo: Armadura de placas, espadón

Fue 22(+13) Des 17(+10) Sab 19(+11)

Con 21(+12) Int 12(+8) Car 14(+9)

RyF

Guardián abismal

PV: 60	Iniciativa: 15	Ataque: 17
Defensa: 22	Absorción: 6	Daño: 2D6+2

NSD20

Guardián abismal (43 pts)

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso

Características (23): Fuerza 22 (+6), Destreza 21 (+5), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 19 (+4), Carisma 14 (+2)

Bonificaciones(17) : Ataque 4 (+9), Fortaleza 5 (+7), Reflejos 2 (+7), Voluntad 5 (+9)

Habilidades (3): Atletismo 4 (+10), Atención 8 (+12)

Dotes (3): Crítico mejorado (espadón), Presencia temible 3

Rasgos (-3): Apresado, Levitador

Iniciativa: +7

Ataque: Espadón +9, 1d10+6

Defensa: 17, Armadura de Placas RD8

Puntos de Resistencia: 38

Umbral de Herida Grave: 10

Esencia: 9

Características de la zona

Escritorio y baúles: El Guardián no tendrá restricción de movimiento en este terreno. Para los PJs será terreno difícil, infranqueable si están dentro del Aura de Santuario del Guardián.

Estanterías: Es terreno infranqueable para todos los participantes en el encuentro.

Tesoro

Tras derrotar al guardián, podrán rebuscar entre los cajones del escritorio. Allí, entre otras cosa podrán encontrar los siguientes objetos:

- Un anillo de caída de pluma
- Botas de escalada de araña
- Brazales de armadura +4
- 234 monedas de oro
- 2 pergaminos con el Ritual de Hablar con los muertos.

3.1 El grupo de Próspero

Iniciando el encuentro

En este encuentro debe tenerse en cuenta que los PJs es probable que no lleven su equipo habitual. El encuentro tendrá lugar en el lugar donde los PJs pernocten, motivo por el que no se presenta ningún mapa del área de la zona, será tarea del DJ diseñarlo.

En este encuentro el grupo deberá enfrentarse a los siguientes enemigos:

- Próspero
- 2 Magos humanos
- 2 Bersérkers humanos
- 4 Chusma humana

Tácticas

Las tácticas utilizadas por el grupo de Próspero serán todo lo simples que se pueden esperar. Próspero y los dos magos humanos se quedarán en retaguardia dando apoyo y utilizando sus ataques a distancia, mientras la chusma y los bersekers se dirigen al combate cuerpo a cuerpo para darles tiempo.

Próspero también aprovechará sus primeros turnos para convocar a algún espíritu que les ayude en el combate.

Inicialmente no utilizará su poder de Explosión Fantasmal

ya que no desea hacer daño a sus compañeros, pero en el caso de que éstos empiecen a caer lo utilizará de forma indiscriminada.

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Encuentro Nivel 9 (2024 XP)

Próspero

Controlador de nivel 15 (Líder) (1200 XP)

Iniciativa: +9

Sentidos: Percepción +12

PG 139; Malherido 69

Velocidad 7

CA 28; Fort 24, Ref 26, Vol 28

Aura de poder: El aura se aplica siempre que el objetivo pueda ver a Próspero. Todos los aliados en el área ganan +1 al ataque y +2 al daño

Ataque básico CaC - Maza (estándar, a voluntad). Arma; +18 contra CA; 1D8+1 daño

Ataque CaC - Furia descontrolada (estándar, sólo cuando esté malherido, a voluntad). Arma; +17 contra CA; 2D6+6 daño

Ataque mágico a distancia - Atacar al alma (estándar, a voluntad) . Necrótico; A distancia 10; +18 contra Reflejos; 1D6+5 daño necrótico y objetivo inmovilizado y debilitado (hasta salvación)

Ataque mágico a distancia - Debilitar (menor, sólo encuentro). A distancia 10; +18 contra Reflejos; hasta final del próximo turno el objetivo garantiza ventaja de combate

Convocar aliado fantasmal - 3 veces por encuentro puede gastar el turno en convocar un aliado fantasmal (mismas características que la Chusma).

Ataque mágico de área - Explosión fantasmal (estándar, a voluntad). Necrótico; Área de explosión 4 en 10; Puede hacer explotar un aliado fantasmal, la explosión de ectoplasma es +16 contra Reflejos y causa 1d8+3 de daño necrótico. El fantasma queda destruido.

Transferir daño -Curación. Una única vez Próspero puede transferir hasta 20 puntos de daño al alma contenida en su medallón

Habilidades: Religión +15, Arcanos +18, Sanar +13, Perspicacia +17, Diplomacia +9

Alineamiento: Neutral bueno

Lenguajes: Común

Fue 12(+8) Des 15(+9) Sab 21(+12)

Con 11(+7) Int 16(+10) Car 20(+12)

4 x Chusma humana

Esbirro de nivel 2 (31 XP cada uno)

Iniciativa: +0

Sentidos: Percepción +0

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

Velocidad 6

CA 15; Fort 13, Ref 11, Vol 11

Ataque básico CaC - Maza (estándar, a voluntad). Arma; +6 contra CA; 4 de daño

Ley de la turba - Obtiene un bonificador de +2 de poder a todas las defensas mientras haya al menos otros dos chusmas humanas a menos de 5 casillas.

Alineamiento: Caótico bueno

Lenguajes: Común

Fue 14(+2) Des 10(+0) Sab 10(+0)

Con 12(+1) Int 9(-1) Car 11(+0)

2 x Berserker humano

Bruto de nivel 4 (175 XP cada uno)

Iniciativa: +3

Sentidos: Percepción +2

PG 66; Malherido 33

Velocidad 7

CA 15; Fort 15, Ref 14, Vol 14

Ataque básico CaC - Gran hacha (estándar, a voluntad). Arma; +7 contra CA; 1d12+4 de daño (crít. 1d12+16)

Ataque Cac - Furia de batalla (estándar, a voluntad). Realiza un ataque básico de cuerpo a cuerpo con un bonificador +4 a la tirada de ataque e inflige 1d6 de daño adicional.

Ataque a distancia - Hacha arrojadiza (estándar, a voluntad). Arma. A distancia 5/10, +5 contra CA , 1d6+3 de daño.

Alineamiento: Caótico bueno

Lenguajes: Común

Habilidades: Aguante +9, Atletismo +9

Fue 17(+5) Des 12(+3) Sab 11(+2)

Con 16(+5) Int 10(+2) Car 12(+3)

Equipo: Armadura de cuero, gran hacha, 2 hachas de mano arrojadizas.

2 x Mago humano

Artillero de nivel 4 (175 XP cada uno)

Iniciativa: +4

Sentidos: Percepción +5

PG 42; Malherido 21

Velocidad 6

CA 17; Fort 13, Ref 14, Vol 15

Ataque básico CaC –Bastón (estándar, a voluntad). Arma; +4 contra CA; 1d8+1 de daño

Ataque básico a distancia – Proyectil mágico (estándar, a voluntad). A distancia 20, +7 contra Reflejos , 2d4+3 de daño por Fuerza.

Ataque a distancia – Danza de relámpagos (estándar, encuentro). Realiza un ataque separado contra 3 objetivos diferentes; a distancia 10, +7 contra Reflejos , 1d6+4 de daño por Relámpago.

Alineamiento: Caótico neutral

Lenguajes: Común

Habilidades: Arcanos +11

Fue 10(+2)	Des 14(+4)	Sab 17(+5)
Con 12(+3)	Int 18(+6)	Car 12(+3)

Equipo: Túnica, bastón, varita.

RyF

Próspero

PV: 30	Iniciativa: 18	Ataque: 14
Defensa: 19	Absorción: 1	Daño: 1D6+1

Hechizos: Alzar muerto viviente 18 (dificultad 20), Aura de curación 13 (disficultad 20), Aura de poder 14 (dificultad 20), Curación 16 (dificultad 20), Escudo mágico 13 (dificultad 20), Flecha mágica 10 (dificultad 15)

Dotado para la magia: En cualquier tirada para realizar un hechizo, Próspero siempre coge la tirada más alta, como si estuviese especilizado.

Chusma humana

PV: 5	Iniciativa: 8	Ataque: 8
Defensa: 13	Absorción: 0	Daño: 1D6

Bersérker humano

PV: 25	Iniciativa: 12	Ataque: 15
Defensa: 12	Absorción: 0	Daño: 2D6+2

Mago humano

PV: 20	Iniciativa: 13	Ataque: 12
Defensa: 17	Absorción: 0	Daño: 1D6

Hechizos: Flecha mágica 15 (dificultad 20), Lanza de sombras 14 (dificultad 20)

NSD20

Próspero (80 pts)

Características (35): Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 11 (0), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 21 (+5), Carisma 20 (+5)

Bonificaciones(16) : Ataque 4 (+6), Fortaleza 3 (+3), Reflejos 4 (+6), Voluntad 5 (+10)

Habilidades (8): Atención 6 (+11), Diplomacia 3 (+8), Medicina 5 (+10), Saber (Arcano) 10 (+13), Saber (Religión) 8 (+11)

Dotes (11): Competencia con armas (sencillas), Furia 1, Inspirar 5, Secuaces 4.

Aptitud Sortílega (8): Convocar monstruo (fantasma equivalente a la Chusma humana, ver más abajo) 3, Proyectil mágico

Iniciativa: +6

Ataque: Maza +6, 1d8+1

Defensa: 17

Puntos de Resistencia: 28

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 10

Equipo (2): Próspero dispone de un medallón que le permite transferir 1d8 puntos de resistencia que haya sufrido (funciona como el conjuro Curar Heridas Leves)

Chusma humana (15 pts)

Características (4): Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (0), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 10 (0), Carisma 10 (0)

Bonificaciones(9) : Ataque 3 (+4), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 3 (+4), Voluntad 1 (+1)

Habilidades (1): Atención 2 (+2), Atletismo2 (+3)

Dotes (1): Competencia con armas (sencillas)

Iniciativa: +4

Ataque: Maza +4, 1d8+1

Defensa: 14

Puntos de Resistencia: 24

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 1

Bersérker humano (25 pts)

Características (10): Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 10 (0), Carisma 10 (0)

Bonificaciones(11) : Ataque 4 (+6), Fortaleza 3 (+4), Reflejos 3 (+4), Voluntad 1 (+1)

Habilidades (1): Atención 2 (+2), Atletismo2 (+4)

Dotes (3): Competencia con armas (sencillas), Furia 2

Iniciativa: +4

Ataque: Maza +6, 1d8+2

Defensa: 14

Puntos de Resistencia: 28, Armadura de Cuero (RD 2)

Umbral de Herida Grave: 9

Esencia: 1

Mago humano (25 pts)

Características (4): Fuerza 10 (0), Destreza 12 (0), Constitución 10 (0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (0)

Bonificaciones(8) : Ataque 1 (+1), Fortaleza 1 (+1), Reflejos 2 (+2), Voluntad 4 (+5)

Habilidades (2): Atención 3 (+4), Atletismo 1 (+1), Saber (Arcano) 4

Dotes (1): Competencia con armas (sencillas)

Aptitud Mágica (6): 3

Conjuros (4): Proyectil mágico, Bola de fuego

Iniciativa: +2

Ataque: Bastón +1, 1d6

Defensa: 12

Puntos de Resistencia: 20

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 8

3.2 TESTIGOS DE UN ASESINATO

Desafío de Habilidad Nivel 3 (150 XP)

Desarrollo

Los PJs se encuentran interrogando a los testigos que han visto sospechosos entrando en casa de Erarcles.

Todo este interrogatorio es un montaje. Malaverant, el auténtico autor del crimen, ha pagado a estos tres actores para que simulen ser indigentes y acusen al Culto. Su intención es decantar la opinión de los PJs para que empujen al Consejo a expulsar al Culto de Spectra.

Los actores están ansiosos por verter la información que han de proporcionar. Todos los chequeos para este desafío tienen un bonificador de +3.

Complejidad

1 (Requiere 4 éxitos antes de 2 fracasos)

Habilidades principales

Diplomacia, Intimidar y Engañar

Diplomacia DC 15

El PJ se dedica a tranquilizar a los testigos y realizar las preguntas de forma simple y coherente para que los mendigos lo entiendan perfectamente.

Intimidar DC 15

Los mendigos son un grupo de pusilánimes por lo que ante una amenaza aflojarán la lengua rápidamente.

Engañar DC 18

El PJ tienta al testigo con falsas promesas:

'Tu colaboración es muy importante para la seguridad de la ciudad, seguro que el consejo te recompensa ampliamente si decides colaborar'.

Habilidades secundarias

Perspicacia DC 21

Durante el interrogatorio, una tirada exitosa de Perspicacia, permitirá darse cuenta de lo extrañamente colaboradores que están y que hablan de forma demasiado culta como para ser indigentes. Empezará a sospechar.

Un éxito da acceso al desafío 3.3.

Derrota

Los actores no se creen que el grupo sean aquellos a quienes tienen que convencer, por lo que no malgastarán su verborrea.

Victoria

Los PJs podrán realizar sus preguntas obteniendo la siguiente información:

- Los indigentes residen en el puerto, aunque acceden de noche a la ciudad para rebuscar entre las basuras de las mansiones.
- Se encontraban rebuscando entre los desperdicios del Templo de la Diosa de la Curación, cuando les extrañó ver que un grupo de unas seis personas accedía a una casa saltando la tapia del jardín.
- Como no les habían visto, se escondieron tras las basuras y siguieron mirando.
- Los extraños entraron a través de una ventana lateral que suponen debía estar abierta.
- Estaban demasiado lejos y no pudieron ver los rasgos de ninguno, lo que les llamó la atención es que todos parecían llevar puesto una especie de delantal.

Si además han empezado a sospechar de los testigos, tras obtener la información podrán realizar el desafío 3.3.

3.3 Testigos Sospechosos

Desafío de Habilidad Nivel 5 (800 XP)

Desarrollo

Los testigos les han mentido y ahora intentan sacarles la verdad.

Conforme vayan sacando éxitos irán detectando incongruencias en las historias de los mendigos. Al final podrán sonsacarles una confesión.

Si un jugador percibe incongruencias entre las historias y las pistas que hayan encontrado, recompénsale con un éxito automático sin necesidad de realizar ningún chequeo.

Complejidad

4 (Requiere 10 éxitos antes de 5 fracasos)

Habilidades principales

Diplomacia, Intimidar, Perspicacia y Engañar

Diplomacia DC 21

El PJ expone con claridad sus incongruencias, poniéndoles nerviosos y consiguiendo que cometan aún más errores.

Intimidar DC 18

Los actores, aunque bien pagados, aprecian su pellejo, por lo que si son amenazados dirán la verdad.

Engañar DC 21

El PJ consigue embaucar al testigo, haciendo que hable de más y se contradiga.

Perspicacia DC 18.

Un éxito en Perspicacia permitirá percibir mentiras e incongruencias en los relatos de los mendigos.

Derrota

La historia parece convincente y pese a tener algunas incongruencias es probable que se deban a su nerviosismo o a la oscuridad que había.

Victoria

Será una victoria agridulce para los PJs ya que Malaverant ha dado instrucciones para que en el caso de que les pillaran mintiendo dieran la siguiente versión:

- En verdad no son indigentes si no miembros de la congregación de feligreses de Erarcles.
- No han presenciado nada ya que cuando todo sucedió estaban descansando en sus casas.
- Han inventado la historia ya que están seguros de que los criminales son miembros del Culto de Almas, ya que miembros de éste amenazaron de muerte a Erarcles delante suyo si no dejaba de acusarles en público. Erarcles no accedió al chantaje y éstas son las consecuencias.
- Desean que el Culto sea detenido de inmediato ya que saben, que miembros de esta secta han amenazado de muerte a gran cantidad de personas que les estaban molestando, por lo que si no son detenidos, seguramente habrá más crímenes pronto.

Esta versión, aunque algo más real tampoco es la verdadera y está pensada por Malaverant para hacer creer a los PJs que el Culto ha estado amenazando de muerte a diferentes personas en Spectra.

4.1 PERSIGUIENDO AL ASESINO

Desafío de Habilidad Nivel 5 (600 XP)

Desarrollo

Los PJs se encuentran persiguiendo al asesino de Mîm.

Pese a ser tarde, aún hay bastante gente recorriendo la ciudad, eso sumado a la habilidad del Doppelganger de cambiar de aspecto, hace muy complicada la persecución.

El asesino siempre llegará antes que los PJs a su refugio en el puerto. Este desafío marcará con cuanta ventaja lo hace y qué defensas haya podido preparar allí.

Complejidad

3 (Requiere 8 éxitos antes de 4 fracasos)

Habilidades principales

Atletismo, Recursos y Percepción

Atletismo DC 18

Simplemente correr todo lo que den sus piernas y pulmones para no perderle.

Recursos DC 20

Spectra cuenta con innumerables recovecos y callejones. El PJ se aprovecha de esto para tomar atajos que les acerquen al asesino. Esta habilidad ya no podrá usarse más cuando el asesino pase la Puerta del Río.

Percepción DC 18

Tan importante como correr es saber a quién hay que perseguir y con los cambios de apariencia del Doppelganger esto resulta especialmente necesario.

Derrota

El asesino es bastante más rápido que los PJs y, pese a que no lo han perdido, llega con bastante ventaja al almacén que le hace de refugio. Le habrá dado tiempo a activar todas las trampas.

Victoria

Los PJs llegarán pisándole los talones por lo que el asesino no habrá podido activar ninguna trampa en el almacén.

4.2 EL ALMACÉN ABANDONADO

4.2.1 Torreta de ballestas mágica

Se encuentra situada en la galería (área 1).

Se trata en este caso de dos ballestas mágicas que se encuentran camufladas colgadas del techo y son capaces de barrer con sus disparos todo el área 1.

Las losas situadas tras ambas puertas de entrada al almacén son los activadores de la trampa.

Estadísticas Trampa

D&D 4ª Edición

Torreta de ballestas mágica

Arrasadora de nivel 3 (150 PX)

Las ballestas atacan cada asalto en su turno de iniciativa, después de haber sido activadas.

Percepción

DC 20: El personaje detecta las losas de presión.

DC 25: El personaje detecta la ubicación de los emplaza-

mientos de las torretas ocultas.

DC 25: El personaje detecta el panel de control oculto.

Accionamiento

Se activa y tira iniciativa cuando alguien pisa una de las casillas de activación de la trampa.

Ataque

Iniciativa +3.

Acción estándar. A distancia 10

Objetivos: Cada ballesta ataca a un intruso. La magia que las imbuye les permite distinguir al asesino y no atacarle.

Ataque +8 contra CA; 2d8+3 de daño

Contramedidas

- Un personaje que realice una prueba de Atletismo DC 6 (DC 11 sin carrerilla) puede saltar sobre una única casilla de activación sin disparar la trampa.
- Un personaje adycente puede dessactivar una losa de presión mediante una prueba de Hurto contra DC 25.
- Atacar una losa de presión (CA 12; otras defensas 10) sólo activa la trampa.
- Un personaje puede atacar una torreta (CA 16; otras defensas 13; 38 PG). Destruir la torreta pondrá fin a sus ataques.
- Un personaje puede aceptar un desafío de habilidad para desactivar el panel de control. Hurto DC 20. Complejidad 2 (6 éxitos antes de 3 fallos). El éxito desactiva la trampa. El fracaso hace que el panel explote (estallido cercano 3; 2d6+3 de daño a todas las criaturas en el estallido) y la trampa sigue activa.

RyF

Torreta de ballestas mágica

Detectar las baldosas de presión: Advertir/Notar dificultad 15.

Detectar las ballestas ocultas: Advertir/Notar dificultad 20.

Saltar una losa de activación: Atletismo dificultad 10.

Desactivar la trampa: Trampas/Cerraduras a dificultad 20.

Cada ballesta dispara una vez por turno con Ataque 16 y 1d6+3 de daño.

Se puede destruir una ballesta si se le infligen 25 PV. Obviamente la ballesta no puede defenderse. Lo difícil es encontrarlas, no destruirlas.

NSD20

Torreta de ballestas mágica

Detección: Atención CD 15/20/25

Si se activa se dispara una ballesta (Ataque +8, daño 1d8)

Las contramedidas pueden utilizarse tal cual se describe en las estadísticas para D&D 4ªEdición.

4.2.2 Suelo electrificado

Esta trampa se encuentra en la zona del pasadizo (área 3).

Cuando abran la puerta del pasadizo se activará esta trampa y las baldosas electrificadas se activarán, quedando listas para desatar su mortal carga eléctrica.

Con la trampa activada, las baldosas electrificadas son las adyacentes a la puerta, de tal forma que cuando los PJs avancen o retrocedan una casilla pisarán los sensores de presión que dispararán el efecto de la trampa.

Estadísticas Trampa

D&D 4ª Edición

Suelo electrificado

Estorbo de nivel 10 (500 XP)

Percepción

DC 26: El personaje puede detectar si alguna casilla adyacente se trata de una de las losas electrificadas.

Habilidad adicional: Arcanos

DC 22: El conocimiento del personaje concede un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivar una losa.

Activación

Cuando un PJ entre o empiece el turno en una casilla electrificada la trampa le atacará.

Ataque

Acción de oportunidad Cuerpo a cuerpo 1

Objetivo: Criatura en una casilla electrificada.

Ataque +13 contra Fortaleza.

Impacto: 2d10+6 de daño eléctrico. Si es un crítico, el objetivo queda aturdido (salvación termina).

Fallo: mitad del daño.

Contramedidas

Un personaje que realice una prueba de Atletismo (DC 6 o DC 11 sin carrerilla) con éxito podrá saltar una única losa electrificada.

Un personaje adyacente puede desactivar una losa mediante una prueba de Hurto contra DC 26.

La trampa puede desactivarse mediante un interruptor situado en la habitación del asesino.

RyF

Suelo electrificado

Detectar las losas electrificadas: Advertir/Notar dificultad 20.

Saltar una baldosa electrificada: Atletismo dificultad 12.

Desactivar una baldosa electrificada: Trampas/Cerraduras a dificultad 20. Una tirada previa exitosa de Ocultismo contra dificultad 17 rebajará la dificultad para desactivar la trampa a 18.

Cuando un PJ pise una baldosa electrificada sufrirá 2d6+2 de daño.

La trampa puede desactivarse mediante un interruptor situado en la habitación del asesino.

NSD20

Suelo electrificado

Detección: Atención CD 18/22. Si el personaje dispone de la Habilidad Saber (Arcano) recibe un +2 a la tirada.

Fortaleza CD23 o sufrir 1d10 de daño

4.2.3 El asesino

Este encuentro se desarrolla en el área 4 del almacén. Los personajes se enfrentarán al Doppelganger que ha estado realizando los últimos asesinatos en Spectra.

Iniciando el encuentro

El asesino estará preparado y esperando a los PJs, por lo que atacará en cuanto el primero de ellos abra la puerta esperando obtener el factor sorpresa.

En este encuentro el grupo deberá enfrentarse a los siguientes enemigos:

- 1 Asesino Doppelgänger (D)

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Encuentro Nivel 1 (350 XP)

Doppelgänger asesino — Acechador de nivel 8

Humanoide natural mediano (cambiaformas) — (350 XP)

Iniciativa: +13

Sentidos: Percepción +10

PG 69; Malherido 34

Velocidad 6

CA 23; Fort 18 Ref 21, Vol 21

Ataque básico CaC - Daga (estándar, a voluntad). Arma; +13 contra CA; 1d4+5 de daño

Ataque CaC - Finta del desplazador de forma (menor, a voluntad). +11 contra Reflejos , el doppelgänger gana ventaja de combate contra el objetivo hasta final del siguiente turno del doppelgänger.

Ataque cercano de explosión - Nublar la mente (estándar, mantener menor, encuentro). Hechizo. Cercano explosión 5; +11 contra Voluntad; el doppelgänger asesino es invisible para el objetivo. Los objetivos afectados no son capaces de ver al doppelgänger mientras éste mantenga el efecto, hasta que el doppelgänger ataque o hasta que sea impactado por un ataque.

Ventaja de combate - El doppelgänger asesino inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

Cambiar de forma (menor, a voluntad). Polimorfismo. Un doppelgänger puede alterar su forma física para doptar la apariencia de cualquier humanoide mediano, incluido un individuo concreto.

Alineamiento: Neutral Maligno

Lenguajes: Común

Habilidades: Engañar +15, Perspicacia +12, Sigilo +14

Fue 11(+1)	Des 16(+4)	Sab 12(+2)
Con 13(+2)	Int 10(+1)	Car 15(+3)

Equipo: Daga.

RyF

Doppelgänger asesino

PV: 25	Iniciativa: 15	Ataque: 18
Defensa: 20	Absorción: 0	Daño: 1D6+3

Habilidad: Sigilo (17)

Hechizos: Robar identidad a voluntad, Invisibilidad 16 (dificultad 20)

Nuevo hechizo -Invisibilidad -Una vez ejecutado el hechizo se hace una tirada enfrentada entre el Sigilo del doppelgänger contra el Advertir/Notar de todos los observadores. Aquellos observadores que pierdan el enfrentamiento, no podrán ver al doppelgänger hasta que éste ataque, pierda la concentración o deje voluntariamente que pase el efecto del hechizo.

NSD20

Doppelgänger asesino (37 pts)

Características (17): Fuerza 11 (0), Destreza 16 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 15 (+3)

Bonificaciones(8) : Ataque 3 (+6), Fortaleza 2 (+3), Reflejos 3 (+6), Voluntad 3 (+6)

Habilidades (5): Averiguar intenciones 6 (+7), Engañar 8 (+11), Sigilo 6 (+9)

Dotes (1): Competencia con armas (sencillas)

Aptitud sortílega (6): Cambio de aspecto, Invisibilidad

Iniciativa: +6

Ataque: Daga +6, 1d4

Defensa: 16

Puntos de Resistencia: 28

Umbral de Herida Grave: 9

Esencia: 6

Tácticas

Sin la capacidad de utilizar sus habituales tácticas de sigilo e infiltración, el Doppelganger se sentirá acorralado y desesperado, por lo que básicamente atacará con todo su ímpetu, confiando en que las diversas trampas hayan minado al máximo la resistencia de sus atacantes.

El asesino se pondrá justo en el quicio de la puerta para que sus atacantes no puedan rodearlo y deban combatir con él de uno en uno en combate cuerpo a cuerpo.

Características de la zona

Iluminación: La estancia se encuentra ligeramente iluminada por un pequeño quinqué situado sobre el escritorio.

5.1 Enfrentándose a la ira divina

Iniciando el encuentro

En este encuentro estarán involucrados tanto los PJs como Deerina y su grupo de cultistas.

Entre ambos deben enfrentarse a un grupo formado por:

- Malaverant
- 1 Ángel de batalla
- 7 Ángeles de valor

Para simplificar la batalla y que los PJs no pierdan el protagonismo, a todos los efectos será como si se produjeran en la escena dos combates separados: por un lado Deerina y sus hombres se enfrentarán al Ángel de Batalla y 3 de los ángeles de valor.

Por otro lado los PJs tendrán que luchar finalmente contra:

- Malaverant
- 4 Ángeles de valor

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Es el enfrentamiento contra Malavernt y los 4 Ángeles de Valor es el que constituye un encuentro de nivel 8 (el ángel de batalla y el resto de ángeles de valor no están contabilizados).

Encuentro Nivel 8 (1750 XP)

Malaverant Humano de talla media

Controlador de nivel 8 (350 XP)

Iniciativa: +7

Sentidos: Percepción +5

PG 82; Malherido 41

Velocidad 6

CA 22; Fort 19, Ref 21, Vol 21

Tiradas de salvación: +5 a las tiradas de salvación contra encantamientos

Ataque básico CaC - Maza (estándar, a voluntad). Arma, Eléctrico; +10 contra CA; 1D8+1d6+3 daño eléctrico.

Ataque mágico a distancia - Rayo inmovilizante (estándar, a voluntad)A distancia 10; +12 contra Reflejos; 1D8+3 daño y objetivo inmovilizado hasta final del siguiente turno.

Ataque mágico cercano - Descarga de energía (estándar, recarga 5 o +). Radiante; Explosión cercana 3; +9 contra Fortaleza; 2d6+3 daño radiante y objetivo cegado hasta final del próximo turno.

Curación (estándar, recarga 4 o +). Curación; A distancia 10; Malaverant puede curarse 1D10 puntos de golpe a sí mismo o a un aliado.

Teleportación (menor, diario). Puede teleportarse a cualquier punto en un radio de 500 metros (en este combate ya lo tendrá gastado).

Habilidades - Religión +15, Arcanos +7, Sanar +16, Perspicacia +8, Diplomacia +5

Alineamiento: Legal bueno

Lenguajes: Común

Fue 12(+5) Des 16(+7) Sab 20(+9)

Con 10(+4) Int 12(+5) Car 16(+7)

4 x Ángel de valor Humanoide inmortal mediano

Soldado de nivel 8 (350 XP)

Iniciativa: +10

Sentidos: Percepción +6

Presencia angélica - Los ataques contra el ángel de valor sufren un penalizador de -2 a no ser que el ángel esté mltrecho.

PG 88; Malherido 44

Velocidad 6, Vl 9 (flotar)

CA 24; Fort 22, Ref 20, Vol 19

Inmune al miedo

Resistencia 10 fuego, 10 Radiante

Ataque básico CaC - Espada larga (estándar, a voluntad). Arma, +13 contra CA; 1D8+6 de daño.

Ataque CaC -Daga (estándar, a voluntad). Arma, +13 contra CA; 1D4+6 de daño.

Ataque CaC -Remolino de cuchillas (estándar, a voluntad). Arma. El ángel de valor realiza un ataque de espada larga y un ataque de daga.

Ataque explosión cercana - Impacto de rayo (estándar, encuentro). Relámpago. Cercano explosión 1; objetivos enemigos; +11 contra Fortaleza; 1D8+4 de daño relámpago y el objetivo queda atontado hasta final del siguiente turno del ángel de valor.

Cuchillas ardientes - (menor, sólo puede usarlo cuando está maltrecho, a voluntad). Fuego. Hasta el comienzo del siguiente turno del ángel de valor, sus armas infligen daño por fuego y atacan la defensa de Reflejos del objetivo en vez de su CA.

Habilidades -Intimidar +12

Alineamiento: Legal bueno

Lenguajes: Celestial

Fue 23(+10) Des 18(+8) Sab 14(+6)

Con 16(+7) Int 11(+4) Car 16(+7)

Equipo: cota de mallas, espada larga, daga.

RyF

Malaverant

PV: 30 Iniciativa: 11 Ataque: 12

Defensa: 18 Absorción: 4 Daño: 2D6

Hechizos: Curación 17 (dificultad 20), Flecha mágica 14 (dificultad 20), Inmovilizar 15 (dificultad 20)

Nuevo hechizo: Inmovilizar - Igual que "Atar demonio" pero con la capacidad de afectar a cualquier ser de tamaño humanoide o inferior.

Ángel de valor

PV: 30 Iniciativa: 12 Ataque: 14

Defensa: 13 Absorción: 3 Daño: 2D6

Hechizos: Arma de fuego 12 (dificultad 15)

NSD20

Malaverant (60 pts)

Características (26): Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 10 (0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 20 (+5), Carisma 16 (+3)

Bonificaciones(10) : Ataque 0 (+3), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 4 (+7), Voluntad 4 (+9)

Habilidades (8): Atención 1 (+6), Averiguar intenciones 3 (+8), Diplomacia 2 (+5), Medicina 10 (+15), Saber (Religión) 10 (+15), Saber (Arcano) 6 (+7)

Dotes (2): Competencia con armas (sencillas), Énfasis en Habilidad: Saber (Religión)

Favor Divino (8): 4

Conjuros (6): Armadura del mago, Curar heridas leves, Curar heridas moderadas, Inmovilizar persona, Manos ardientes, Puerta dimensional

Iniciativa: +7

Ataque: Bastón +3, 1d6+1

Defensa: 17

Puntos de Resistencia: 0

Umbral de Herida Grave: 0

Esencia: 9

Ángel de valor (59 pts)

Características (24): Fuerza 22 (+6), Destreza 18 (+4), Constitución 16 (+3), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 16 (+3)

Bonificaciones(14) : Ataque 4 (+8), Fortaleza 3 (+6), Reflejos 4 (+8), Voluntad 4 (+6)

Habilidades (2): Atención 2 (+5), Intimidar 6 (+12)

Dotes (3): Ataque de torbellino, Competencia con armas (marciales), Valiente

Rasgos (8): Aura de miedo, Reducción de daño 3 (Fuego), Reducción de daño 3 (Radiante)

Aptitud sortílega (8): Arma mágica, Rayo relampagueante

Iniciativa: +8

Ataque: Espadón +8, 1d10+6; Daga +8, 1d4+6

Defensa: 18

Puntos de Resistencia: 34, Cota de mallas (RD 5)

Umbral de Herida Grave: 11

Esencia: 6

Regla especial

La estatua de la Diosa situada tras Malaverant atacará con un poderoso rayo eléctrico cada turno, a uno de los enemigos de Malaverant mientras éste esté vivo. Como en el combate también están involucrados Deerina y sus hombres, conside-

ra que la estatua atacará a los PJs una vez cada 2 turnos. El PJ atacado siempre será aquél que se encuentre más cerca de Malaverant (tíralo a suertes si hay dos o más PJs a la misma distancia).

La estatua es indestructible y sólo dejará de atacar tras la muerte de Malaverant.

Considera a la estatua de la Diosa como una elemento de artillería con alcance suficiente para abarcar toda la sala y que provoca el siguiente ataque:

D&D 4ª Ed. +13 contra Reflejos, 1D8+5 de daño eléctrico

RyF - Ataque 14, daño 2d6

NSd20 -Rayo de 1d8+5 de daño (Reflejos CD20 para recibir ½ daño)

Tácticas

La táctica será bastante simple: Con los ángeles sirviendo como fuerza de choque, mientras Malaverant les apoya desde atrás con sus ataques a distancia.

Si algún PJ se acerca demasiado al clérigo, éste utilizará su poder de Descarga de energía inmediatamente sobre él.

Nota para el DJ: *La presencia del combate paralelo entre los miembros del Culto y el resto de ángeles te permite flexibilizar el combate. Así, si ves que éste está resultando demasiado duro para tus PJs, siempre puedes narrar que los cultistas van ganando su combate y hacer que alguno de ellos vaya a apoyar a los PJs en el suyo. Si el caso es el contrario y los PJs están encontrando poco desafío en Malaverant y los suyos, siempre puedes narrar la muerte de los cultistas y que algún nuevo ángel se una al combate. Si realizas este tipo de modificaciones recuerda ajustar los PX otorgados en consecuencia.*

Características de la zona

Iluminación: Luz del sol

Braseros y estatua: Son terreno infranqueable

Altar: Es terreno difícil

5.2 DEERINA

Iniciando el encuentro

En este encuentro estarán involucrados los PJs con el apoyo de Malaverant.

Entre ambos deben enfrentarse a un grupo formado por:

- Deerina
- 2 Lacayos humanos
- 2 Chusma humana

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Encuentro Nivel 5 (1000 XP)

Deerina — Artillería de nivel 13

Humana de talla media — (800 XP)

Iniciativa: +11

Sentidos: Percepción +12

PG 98; Malherido 49

CA 27; Fort 24, Ref 25, Vol 24

Velocidad 4;

Tiradas de salvación: +2 contra encantamientos

Ataque básico CaC -Lanza (estándar, a voluntad). +18 contra CA; 2D8+2 daño.

Ataque mágico a distancia - Destrucción mental. Psíquico (estándar, a voluntad). A distancia 10; +16 contra Voluntad; 2D8+3 daño psíquico.

Ataque mágico de área - Explosión psíquica. Psíquico (estándar, recarga). Área de explosión 1 en 20; +16 contra Voluntad; 1D6+3 daño psíquico, y 5 de daño psíquico continuado y el objetivo no puede usar poderes tipo encuentro (salvación termina ambos).

Alineamiento: Caótico Bueno

Lenguajes: Común, élfico

Habilidades: Historia +11, Arcanos +12

Fue 14(+8) Des 16(+9) Sab 12(+7)

Con 14(+8) Int 17(+9) Car 11(+6)

2 x Chusma humana

Esbirro de nivel 2 (31 XP cada uno)

Iniciativa: +0

Sentidos: Percepción +0

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

Velocidad 6

CA 15; Fort 13, Ref 11, Vol 11

Ataque básico CaC - Maza (estándar, a voluntad). Arma; +6 contra CA; 4 de daño

Ley de la turba - Obtiene un bonificador de +2 de poder a todas las defensas mientras haya al menos otros dos chusmas o lacayos humanos a menos de 5 casillas.

Alineamiento: Caótico bueno

Lenguajes: Común

Fue 14(+2) Des 10(+0) Sab 10(+0)

Con 12(+1) Int 9(-1) Car 11(+0)

2 x Lacayo humano

Esbirro de nivel 7 (75 XP cada uno)

Iniciativa: +3

Sentidos: Percepción +4

PG 1; un ataque fallido nunca dañará a un esbirro

Velocidad 6

CA 19; Fort 17, Ref 14, Vol 15

Ataque básico CaC - Clava (estándar, a voluntad). Arma; +12 contra CA; 6 de daño

Ley de la turba - Obtiene un bonificador de +2 de poder a todas las defensas mientras haya al menos otros dos chus-

mas o lacayos humanos a menos de 5 casillas.

Alineamiento: Caótico bueno

Lenguajes: Común

Fue 16(+6) Des 11(+3) Sab 12(+4)

Con 14(+5) Int 10(+3) Car 13(+4)

Equipo: Armadura de cuero, clava.

RyF

Deerina

PV: 30 Iniciativa: 15 Ataque: 14

Defensa: 16 Absorción: 2 Daño: 2D6

Hechizos: Defensa mental 13 (dificultad 20), Infundir terror 16 (dificultad 20), Terremoto 15 (dificultad 20)

Chusma humana

PV: 5 Iniciativa: 8 Ataque: 8

Defensa: 13 Absorción: 0 Daño: 1D6

Lacayo humano

PV: 15 Iniciativa: 12 Ataque: 12

Defensa: 15 Absorción: 0 Daño: 1D6+2

NSD20

Deerina (61 pts)

Características (24): Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 17 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 11 (0)

Bonificaciones(14) : Ataque 3 (+6), Fortaleza 3 (+4), Reflejos 5 (+8), Voluntad 3 (+4)

Habilidades (9): Atención 8 (+9), Atletismo 3 (+5), Élfico, Saber (Historia) 8 (+11), Saber (Arcano) 8 (+11), Saber (Religión) 8 (+11)

Dotes (4): Competencia con armas (sencillas)

Favor Divino (8): 4

Conjuros (5): Alarido, Misil mágico

Iniciativa: +8

Ataque: Lanza pesada +6, 1d8+2

Defensa: 18

Puntos de Resistencia: 32, Armadura de Cuero (RD 2)

Umbral de Herida Grave: 10

Esencia: 4

Chusma humana (15 pts)

Características (4): Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (0), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 10 (0), Carisma 10 (0)

Bonificaciones(9) : Ataque 3 (+4), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 3 (+4), Voluntad 1 (+1)

Habilidades (1): Atención 2 (+2), Atletismo2 (+3)

Dotes (1): Competencia con armas (sencillas)

Iniciativa: +4

Ataque: Maza +4, 1d8+1

Defensa: 14

Puntos de Resistencia: 24

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 1

Lacayo humano (30 pts)

Características (14): Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (0)

Bonificaciones (9) : Ataque 3 (+4), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 3 (+4), Voluntad 1 (+1)

Habilidades (3): Atención 4 (+5), Atletismo 4 (+5), Buscar 4 (+5)

Dotes (4): Competencia con armas (sencillas), Especialidad en ataque (maza), Trabajo en equipo 2

Iniciativa: +4

Ataque: Maza +4, 1d8+1

Defensa: 14

Puntos de Resistencia: 30, Armadura de cuero (RD 2)

Umbral de Herida Grave: 10

Esencia: 1

Regla especial

Malaverant. actuará como apoyo en este combate. Una vez por turno hará un ataque a distancia de Rayo inmovilizante (ver características de Malaverant).

Si alguno de los PJs se encuentra malherido, el clérigo también podrá utilizar su habilidad de Curación con él.

Tácticas

Los acompañantes de Deerina se lanzarán al combate cuerpo a cuerpo para proteger a su líder.

Deerina empezará lanzando su Explosión psíquica, para luego ir lanzando su Destrucción mental hasta que recargue de nuevo su poder de explosión.

5.3 ASEDIADOS POR EL MÁS ALLÁ

Este encuentro se desarrollará en medio de las calles de Spectra, en medio del caos producido por la liberación de las almas del Culto.

Iniciando el encuentro

Puedes situar el combate en cualquier zona urbana, el mapa pretende ser sólo un posible ejemplo.

Los PJs deben enfrentarse a:

- 1 Banshee
- 2 Calaveras en llamas
- 2 Combatientes fantasmales

Estadísticas

D&D 4ª Edición

Encuentro Nivel 8 (1750 XP)

Fantasma aullante (Banshee) Muerto viviente

Controlador de nivel 12 (700 XP)

Iniciativa: +8

Sentidos: Percepción +13; visión en la oscuridad

PG 91; Maltrecho 45

Velocidad Vl 6 (flotar), fase

CA 23; Fort 23, Ref 23, Vol 24

Inmune a la enfermedad y veneno

Resiste insustancial

Ataque básico CaC - Toque del espíritu (estándar, a voluntad). Necrótico; +15 contra Reflejos; 1d10+2 de daño necrótico

Ataque a distancia - Rostro de la muerte (estándar, a voluntad). Miedo, psíquico; A distancia 5; +15 contra Voluntad; 2d6+3 de daño psíquico y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina)

Ataque cercano explosión - Chillido horripilante (estándar, recarga 5 o +). Miedo, psíquico; Cercano explosión 5; objetivos enemigos; +15 contra Voluntad; 2d8+3 de daño psíquico y el objetivo es empujado 5 casillas y queda inmovilizado (salvación termina)

Alineamiento: no alineado

Lenguajes: Común

Habilidades: Sigilo +13

Fue 14(+8) Des 15(+8) Sab 14(+8)

Con 13(+7) Int 10(+6) Car 17(+9)

2 x Calavera en llamas Muerto viviente

Artillero de nivel 8 (350 XP)

Iniciativa: +7

Sentidos: Percepción +11

PG 70; Maltrecho 35

Regenerción 5

Velocidad Vl 10 (flotar)

CA 21; Fort 18, Ref 23, Vol 21

Inmune a la enfermedad y veneno

Resiste fuego 10, necrótico 5 Vulnerable 5 radiante

Ataque básico CaC - Mordisco ardiente (estándar, a voluntad). Fuego; +10 contra CA; 1 de daño más 1d8 de daño por fuego.

Ataque a distancia - Rayo de llamas (estándar, a voluntad). Fuego; A distancia 10; +12 contra Reflejos; 2d6+6 de daño por fuego

Ataque de área explosión - Bola de fuego (estándar, encuentro). Fuego; Área explosión 3 en un radio de 20 casillas; +12 contra Reflejos; 3d6+6 de daño por fuego. Fallo: mitad del daño. La calavera en llamas puede excluir a dos aliados del efecto.

Mano del mago - (menor; a voluntad). Conjuración; como el poder de mago *Mano del mago* (Manual del jugador, página 118).

Iluminación - La calavera en llamas despide una luz brillante en un radio de 5 casillas, pero puede reducir su brillo a una luz débil en un radio de 2 casillas como acción gratuita.

Alineamiento: no alineado

Lenguajes: Común, enano

Habilidades: Sigilo +12

Fue 5(+1) Des 16(+7) Sab 14(+6)

Con 16(+7) Int 22(+10) Car 20(+9)

2 x Combatiente fantasmal Muerto viviente

Soldado de nivel 4 (175 XP)

Iniciativa: +8

Sentidos: Percepción +13; visión en la oscuridad

PG 40; Maltrecho 20

Velocidad 6 Vl 6 (flotar)

CA 18; Fort 16, Ref 15, Vol 16

Inmune a la enfermedad y veneno

Resiste insustancial

Ataque básico CaC - Espada fantasmal (estándar, a voluntad). Necrótico; +9 contra Reflejos; 1d8+2 de daño necrótico y el objetivo está señalado hasta el final del siguiente turno del combatiente fantasmal.

Tácticas fantasmales - Un combatiente fantasmal tiene ventaja en combate cualquier objetivo que tenga a otro combatiente fantasmal adyacente a él

Alineamiento: neutral caótico

Lenguajes: Común

Fue 14(+4) Des 12(+3) Sab 11(+2)

Con 12(+3) Int 10(+2) Car 14(+4)

RyF

Banshee

PV: 45 Iniciativa: 13 Ataque: 15

Defensa: 15 Absorción: 0 Daño: 2D6

Hechizos: Atravesar a voluntad, Infundir terror 15 (dificultad 20)

Calavera en llamas

PV: 25 Iniciativa: 12 Ataque: 15

Defensa: 14 Absorción: 2 Daño: 1D6+2

Especial: Regenera 1D6 PV cada 2 turnos

Hechizos: Flecha mágica 16 (dificultad 20)

Combatiente fantasmal

PV: 25 Iniciativa: 11 Ataque: 14

Defensa: 18 Absorción: 4 Daño: 1D6+2

NSD20

Banshee (41 pts)

Tipo de criatura: Muerto viviente

Características (20): Fuerza 14 (+2), Destreza 15 (+2), Constitución - (-), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 17 (+3)

Bonificaciones (7) : Ataque 2 (+4), Dureza 5 (+5), Reflejos 3 (+5), Voluntad 2 (+4)

Habilidades (4): Atención 8 (+10), Sigilo 8 (+10)

Dotes (0): -

Rasgos (20): Aullido terrorífico, Aura de miedo, Ausencia de Característica (Constitución), Arma natural (Toque del espíritu) 4, Inmunidades de muerto viviente, Levitador 1, No vivo

Iniciativa: +5

Ataque: Toque del espíritu +4, daño 1d10+2

Defensa: 15

Puntos de Resistencia: 24

Umbral de Herida Grave: 8

- Esencia: 4

Calavera en llamas (68 pts)

Tipo de criatura: No muerto

Características (16): Fuerza 6 (-2), Destreza 16 (+3), Constitución - (-), Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 14 (+2), Carisma 10 (0)

Bonificaciones (17) : Ataque 1 (+4), Dureza 3 (+3), Reflejos 4 (+7), Voluntad 3 (+5)

Habilidades (3): Atención 2 (+4), Enano, Sigilo 9 (+12)

Dotes (2): Esencia incrementada 2

Rasgos (20): Arma natural 3 (mordisco ardiente), Ausencia de Característica (Constitución), Inmunidades de muerto viviente, No vivo, Reducción de daño (fuego) 2,

Aptitud Mágica (6): 3

Conjuros (4): Bola de Fuego, Luz, Mano del Mago, Manos ardientes, Luz abrasadora

Iniciativa: +2

Ataque: Mordisco ardiente +4, daño 1d8-2

Defensa: 17

Puntos de Resistencia: 22

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 7

Combatiente fantasmal (41 pts)

Tipo de criatura: No muerto

Características (11): Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución - (-), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 11 (0), Carisma 14 (+2)

Bonificaciones (9) : Ataque 3 (+4), Dureza 4 (+4), Reflejos 4 (+5), Voluntad 3 (+5)

Habilidades (2): Atención 8 (+8)

Dotes (2): Crítico mejorado (espada fantasmal), Especialidad en ataque (Espada fantasmal)

Rasgos (17): Ausencia de Característica (Constitución), Inmunidades de muerto viviente, No vivo, Infravisión 2

Iniciativa: +5

Ataque: Espada fantasmal +6, daño 1d8+2

Defensa: 15

Puntos de Resistencia: 28

Umbral de Herida Grave: 8

Esencia: 5

Tácticas

Las calaveras gracias a su vuelo se situarán a la mayor distancia que puedan para acribillar a los PJs desde lejos. Los fantasmas serán los que irán al combate, aunque utilizarán su habilidad de cruzar paredes para desaparecer cuando sean

superados en número, dejando a sus ataques en una posición vulnerable ante las bolas de fuego de las calaveras.

Características de la zona

Iluminación: Están en la calle, por lo que ésta dependerá de la hora del día en la que se encuentren.

Apéndice III

Ideas para Aventuras

Tras la caída del Culto

Si tus PJs han optado por ayudar a Malaverant colaborando en la caída del Culto de Almas, podrías continuar la historia con aventuras como las que se presentan a continuación:

Sucesión

La muerte de Mîm Baneforge y el suicidio de Lucius 'Mano de hierro' han dejado sin líder a la Cofradía de Mineros. En ella se han iniciado fuertes luchas interinas por el poder entre diversas facciones, estando todavía el codiciado asiento en el Consejo vacante.

El grupo será contactado por un aspirante al puesto de Señor de la Cofradía, quien pondrá una fuerte suma de dinero encima de la mesa si la ayudan a ascender al poder eliminando a sus rivales.

¿Aceptarán los PJs inmiscuirse en la política de la Cofradía?

Venganza

La muerte de Próspero y sus ayudantes y la demonización del Culto en Spectra ha llegado a oídos de Demeter Selby, líder del Culto de Almas en Nesseria (donde éste es aún fuerte y poderoso) y uno de los seguidores originales de Próspero...

El Culto enviará un pequeño grupo de seguidores a Spectra que en secreto, se irá dedicando a investigar y reconstruir lo acaecido en los días previos de la caída del Culto.

Tras una concienzuda investigación, los indicios les revelarán la culpabilidad de Malaverant y el apoyo que el grupo prestó a éste en esos días.

Malaverant aparecerá asesinado y ahora parece los PJs son los siguientes...

¿Podrán librarse de la ira del Culto del Almas?

LA ASCENSIÓN DEL CULTO

Si tus PJs decidieron ponerse de parte del Culto y enfrentarse al verdadero asesino, Malaverant, podrías continuar la historia de tus PJs en la ciudad de las tres necrópolis con ideas como éstas:

Expedición al Abismo

Tras la muerte de Próspero, Deerina ha ascendido al liderazgo del Culto en Spectra. Rebuscando entre los documentos legados por Próspero, encontrará un detallado plan para acceder al Abismo y explorarlo.

Al parecer el nigromante había encontrado unos antiquísimos documentos donde se menciona un antiguo culto a la muerte y su relación con un ser extraplanar al que éstos adoraban y entregaban sus almas como sacrificio final.

La teoría de Próspero era que la capital de esa olvidada cultura eran las ruinas encontradas por los exploradores Ugarsh sobre las que se fundó Spectra.

Siendo el lugar de adoración a ese Ser lo que se conoce hoy en día como el Abismo, Deerina pretende organizar una expedición para liberar esas almas y unirlas a las del Culto.

¿Tendrán los PJs las agallas para acompañarla a las temibles entrañas del Abismo?

El Fuerte de Cerbero

Tras el asentamiento del Culto, la Cofradía teme perder sus privilegios. Como medida de presión está ejerciendo un fuerte control sobre las materias primas que provee el Abismo. Esta huelga ha detenido el comercio y con ello ya no entran alimentos suficientes alimentos por el puerto; el pueblo llano ha empezado a pasar hambre. Los primeros ataques contra miembros de la Cofradía ya han comenzado a tener lugar.

En respuesta, el nuevo Señor ha retirado sus hombres al Fuerte de Cerbero y con la complicidad de los guardas allí apostados se ha hecho fuerte en su interuior. El Consejo pedirá a los PJs que intermedien en el conflicto.

¿Se atreverán a ir al Fuerte de Cerbero y meterse en las fauces del lobo?

Apéndice IV

Licencias y reconocimientos

OPEN GAME LICENSE

The statistic conversions to D&D4 and NSd20 on the Appendix II of Tras el velo de la muerte are done under version 1.0 of the Open Gaming License and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Subsequent printings will incorporate final versions of the license, guide and document.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 Copyright notice: Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.
Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.
OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.
El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.
NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.
El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro.
Adaptación de Tras el Velo de la Muerte a NSd20, Copyright 2011; Authors: Pedro J. Ramos.

RyF

Rápido y Fácil es un juego de rol distribuido bajo licencia Creative Commons by sa. La conversión de los diversos encuentros a este sistema se acoje a esta misma licencia.

Los autores de la versión 2.0 del RyF son: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion. A todos ellos el reconocimiento que se merecen por su trabajo.

Puede descargarse gratuitamente la edición digital del manual de Rápido y Fácil en la siguiente dirección:

http://rapidoyfacil.es/

Ilustración de portada

La ilustración de portada es obra de Keun-chul, distribuida bajo licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial-No derivative works 3.0

Podéis disfrutar de más obras de este maravilloso ilustrador en su perfil en deviantart:

http://keun-chul.deviantart.com/

Tras el Velo de la Muerte

Spectra, la ciudad de las tres necrópolis, se eleva orgullosa sobre las verdes aguas del río Turquesa. En sus callejones, parques y avenidas se agolpan marinos, comerciantes, políticos, héroes, villanos y prostitutas. Todos sus destinos unidos al Abismo, las minas que dan vida y riqueza a la ciudad. Donde las almas, ecos de una antigua civilización, atormentan a los mineros, induciéndolos a la locura o la peor de las muertes.

Pero cuando una nueva secta se instala en la ciudad, la vida de toda la urbe se ve completamente trastocada. ¿Quién es el carismático líder de la misma? ¿Un malvado nigromante o un nuevo mesías como algunos aclaman? ¿Qué maquinan los sacerdotes en sus visitas nocturnas al Consejo de los Tres?¿Son reales los milagros que se susurran en callejones y tertulias de taberna?

Entra en las calles de Spectra viajero. Afila tu lengua para afrontar las traicioneras maniobras políticas de la nobleza, investiga oscuros asesinatos, escoge bien a aliados y enemigos y descubre qué se esconde tras el misterioso Culto de Almas. Ven, acércate y asómate tras el velo de la muerte.

Tras el velo de la muerte, es una completa campaña de fantasía oscura adaptable a cualquier sistema de juego en la que podrás encontrar:

- Spectra, una completa ciudad para incorporar a tus partidas. Su historia, geografía y política.
- El Culto de Almas, su historia e ideosincrasia. Un nuevo grupo de aliados o antagonistas para utilizar en tus partidas.
-Una completa campaña para personajes de nivel medio.
- Semillas de aventura para poder continuar la experiencia iniciada con esta campaña.
- Estadísticas de los encuentros para tres de los más conocidos sistemas del momento: D&D4, RyF y NSD20.