

- Introducción:

Esta aventura fue creada para un grupo de 3 a 5 PJ de niveles 4 a 6 (20 niveles en total). Es necesario que haya en el grupo un preservador (también puede ser un psiónico o en caso extremo un clérigo). Además deberían tener un pasado similar a este.

Tu madre era una mujer de grandes misterios. Ella nunca hablaba mucho contigo, y algunas noches, cuando salía, no volvía hasta pasados dos o tres días. Tu padre en la actualidad está muerto víctima de algún mal que pretendía robarle la bolsa. De pequeño siempre permanecías con tu tía mientras tu madre estaba ausente. Un día, simplemente no volvió, ni tampoco al día siguiente, ni al siguiente, así que tu tía se dirigió a ti para hablarte. Todavía recuerdas sus palabras:

Desde ahora estás solo. Deberás de seguir los pasos de tu madre. Es lo que ella habría deseado para ti. Nosotras, la familia, siempre hemos trabajado para la preservación de Athas, y su último deseo habría sido que tu siguieras sus pasos. ¡Ven conmigo pequeño! Debes aprender los caminos del preservador antes de que estés listo para enfrentarte a aquellos que destruyen nuestro mundo.

Y entonces ella te guió. Con el tiempo, tú creciste y te hiciste fuerte, y tu tía se debilitaba más y más. En una sombría noche ambos fuisteis puestos en fuga por unos Templarios del Rey Hechicero. Ellos capturaron a tu tía. Ella estaba agonizando en el momento que lograste ponerte a salvo en tu casa. Sus últimas palabras fueron:

Sé fuerte chiquillo. Desde ahora estás realmente solo. Sólo desearía haber tenido más tiempo para haberte enseñado más cosas... aquí... tómalos... (saca un amuleto del interior de su túnica). Esto te protegerá. Guárdalo con tu vida. Es algo realmente poderoso, aunque sus poderes sólo se mostrarán en el momento preciso. No permitas que caiga en las garras de los Reyes Hechiceros. Yo... ahora debo partir... ella me reclama... adiós mi criatura... y... sé fuerte...

Es extremadamente importante que el personaje sea humano. El pasado no es necesario que sea exactamente el mismo que este, si no que lo puedes modificar para que se adapte a tu campaña. Lo más importante es que el PJ tenga en su poder el amuleto. El amuleto está realizado en cerámica, engarzado con 8 esferas de hierro. Por supuesto podrías hacer que el medallón llegase a su poder de cualquier otra manera, pero... Esto le haría perder algo, puedes creerme. Si esta aventura forma parte de una incipiente campaña, entonces podrás hacer llegar el medallón a las manos del PJ del modo que creas más conveniente para que se ajuste a la misma.

- Primera Aventura: La Estrella Fugaz

Primera parte: Uniéndose a la caravana

* La aventura comienza en las calles de la ciudad de Nibenay. Existe el rumor que la Casa de M'ke está contratando mercenarios para proteger una caravana que está preparándose con rumbo a Tyr. ¡El salario es de 5cp (monedas de cerámica) por día! Y eso es demasiado para un simple viaje a Tyr. Y, para aquellos que acepten el ofrecimiento, la casa proporcionará la comida para la totalidad del viaje y un kank que la persona se podrá quedar al finalizar el viaje. Si los PJ se unen a la caravana, bien. Continúa con el siguiente párrafo marcado con *, en caso contrario sigue leyendo.

** Cuando los PJ están paseando por las calles, alguien llama su atención, se trata de Ernak, el primogénito de la Casa de Shinobian. Aunque, el se ha disfrazado para aparentar ser un pordiosero, no ha sido muy cuidadoso, y su espada larga de hierro asoma por debajo de su túnica. Además también lleva una bolsa de dinero malamente disimulada entre sus ropas. La idea es hacerlo lo suficientemente estúpido para llamar la atención de los PJ, y provocarlos para que le intenten robar el dinero (tu sabrás cómo). Cuando intentan robarle, se enfrentará a ellos y luchará hasta la muerte. Si lo matan, un templario con una pequeña patrulla aparece de repente y los captura pretendiendo mantenerlos bajo custodia por la muerte del heredero de la Casa de Shinobian. Si intentan huir permíteselo aunque no se lo pongas muy fácil aunque asegúrate de que lo logran. Por supuesto ahora, con los templarios tras sus talones, es probable que reconsideren sus intenciones sobre el unirse a la caravana que se dirige a Tyr.

* Cuando se unen a la caravana, se dan cuenta de que aparentemente sólo hay mercenarios en la caravana. Esto podría parecer extraño, pero el jefe de la caravana (Leamhnach) les dice que son más que suficientes. Incluso les comenta que, en caso de que entraran en combate, recibirían un extra de 5cp por día después de que la batalla ocurriese. La caravana está formada por un grupo de kanks. Es la manera más rápida de viajar, y parece ser que la Casa de M'ke tiene bastante prisa por entregar sus mercancías. Salzor el guerrero jefe de la caravana es el que dará las órdenes a los PJ. Es el que comandará las tácticas de defensa mientras permanezcan en el desierto. Tiene bajo sus órdenes a 10 guerreros de nivel 2 pertenecientes a la Casa de M'ke.

* Los PJ conocen al resto de los componentes de la caravana:

Leamhnach (Psiónico Humano de nivel 8 / Trader de nivel 3, LN) de hecho es el jefe de la caravana, ha tomado los votos de preservador hace algún tiempo y ahora trabaja como contacto de la Alianza del Velo en la Casa de M'ke. Es un hombre alto con ojos azules y pelo gris. Ya está entrado en años (55), pero todavía es un hombre fuerte (FUE 15) aunque no todo lo que era. Lleva con él dos psiónicos más de nivel medio con él, para ayudarlo en situaciones de combate, y para hacer el viaje más fácil (ellos psiónicamente controlan a los kanks y los llevan por el camino correcto) Ambos son:

Thoreor (Psiónico Humano de nivel 6, N)

Yumalash (Psiónico Humano de nivel 5, N)

Salzor (Guerrero Humano de nivel 4, LN) es el maestro guerrero de la caravana. Es el jefe, el encargado de comandar a los PJ mientras se hallen viajando por el desierto. Es un hombre alto, con un profundo tono rojizo en su piel. Su pelo es de color castaño, y viste con ropas cortas. Sus ojos son grises. Es muy fuerte (FUE 17) y de gran constitución (CON 18). Puede que no sea muy inteligente (INT 9) pero posee una gran capacidad para evaluar las situaciones de peligro y elegir la mejor manera de superarla (SAB 14). Ha estado trabajando para la Casa M'ke desde hace unos 10 años.

Cadhla (Semielfa Ladrón de nivel 2, CG) es la mujer encargada de hacer la comida para toda la caravana. Es bastante hermosa, tiene una larga cabellera oscura y ojos negros. Si alguien habla con ella, se dará cuenta de la desesperación que siente por la pérdida de su marido. En ocasiones ella habla de él, y posiblemente por esa pérdida, es el que tenga la cara triste la mayoría del tiempo.

Rahna (Ranger Humana de nivel 13 / Preservadora de nivel 15, NG) es el agente de la Alianza del Velo enviada para vigilar a los PJ. Ella está buscando al PJ preservador, e intentará trabar amistad con él. Ella es realmente hermosa. Poseer un largo y oscuro cabello, y unos profundos ojos negros de apariencia felina. Ella lleva unos ***brazaletes de furia felina***. Ella tiene conocimiento de la profecía y tratará de proteger al PJ preservador y a sus compañeros hasta que la Piedra Arcana caiga de las estrellas. Si el PJ preservador que tiene el medallón se lo muestra a Rahna, elle le dirá que ya ha visto antes ese símbolo. Le dice que su hermana en Tyr, en ocasiones, viste el mismo símbolo. El PJ puede sentir curiosidad por conocer a su hermana, y Rahna conducirá al PJ a que la conozca si este se lo pide. Realmente ella insistirá en que se encuentren los dos. De cualquier manera, ella se dirige a Tyr para encontrarse con su hermana, y quedarse en casa de ella durante algún tiempo.

* Por supuesto hay otra gente en la caravana, pero en principio estos son los más importantes.

* El viaje debería ser bastante tranquilo. Aunque si lo deseas puedes poner algún gith o algún monstruo del desierto para ralentizarlos un poco, o simplemente para hacer que el viaje sea más...Athasiano. De cualquier manera ellos deberían de alcanzar Shazlim.

Segunda parte: La piedra arcana

*Después de unas jornadas, los PJ alcanzan la aldea de Shazlim para conseguir algunas provisiones para continuar el viaje. Permanecerán un día completo en el poblado para alimentar a los kanks y permitirles descansar.

* Así que, esto supone, que el día que ellos permanezcan en la aldea será bastante tranquilo y todo transcurrirá con normalidad.

* Cuando llegue la noche, un extraño objeto cae del cielo. Le esto al PJ preservador. Ten en cuenta que cuando esto ocurra Rahna estará con él.

Estas caminando por la noche, mirando al cielo, embelesado por la belleza de las lunas gemelas de Athas. Permaneces un rato en esta posición cuando notas algo extraño en el cielo. ¿Una estrella fugaz!. ¡Y está a punto de caer en cualquier lugar cercano! Tu colgante brilla con un pequeña luz roja. Un segundo después, la luz se desvanece.

Haz un chequeo sobre el sentido de la dirección y continua leyendo sólo si tiene éxito:

La estrella calló en algún lugar al norte del poblado. Habrá caído en la gran depresión llamada la Olla del Dragón.

En caso de que el PJ falle el chequeo, lee esto:

Rahna te mira fijamente

¿Has visto eso? ¿Qué crees que es? ¿Podría ser alguna de esas rocas que en ocasiones caen de los cielos y a veces están hechas de hierro? Se dice que el hierro de esas rocas es muy fuerte, y que puede ser forjado en armas muy poderosas. Creo que ha caído hacia el norte, en la olla del Dragón. ¿A qué estás esperando para ir a averiguar que es realmente? Puedo acompañarte si vas allí. ¿Iremos? ¡Ah! Y no olvides a los demás. Ellos deberían también venir con nosotros. ¿Quién sabe? Puede que haya monstruos por el camino? ¿No estás de acuerdo?

*Así bien, si los PJ fueron a investigar, acaban llegando. Cuando alcanzan el lugar donde calló (en cualquier sitio por el centro de la Olla del Dragón, aunque no muy cerca del oasis) ellos pueden ver:

Veis una extraña roca, brillando con una luz roja exactamente aquí. Cuando os acercáis, podéis ver que es tan negra como la obsidiana, y que tiene una superficie rugosa

Esta roca es la Piedra Arcana. Pesa unos cuarenta kilos y está demasiado caliente para cogerla inmediatamente. Está tan caliente que produce 1d6 puntos de daño si alguien la toca. Si algún clérigo de agua tiene algún conjuro para crear agua o hielo, es lógico que él (o ella) pueda hacer que descienda su temperatura. El tamaño aproximado de la piedra es de un metro de largo por 25 cm de diámetro.

* En este momento los PJ se han hecho con la piedra. La piedra es desigual y tiene un montón de pequeños agujeros. Uno no puede penetrar en los mismos con nada, debido a que los mismos toman una forma espiral, y nadie puede ver en el interior de los mismos. La textura de la roca es similar a la de una roca volcánica, una piedra de magma, con algo de mármol negro.

Bien, es el momento en el que debes de conocer la trama de la historia, porque así sabrás como conducir la historia. Debes conocer esta historia (¡pero NO se la leas a los jugadores!).

La antigua Sociedad de las Lunas poseía la llave que conducía a un gran tesoro. La Vara de Chronos. Esta vara es un poderoso artefacto que podía cambiar el flujo del tiempo y modificar lo ocurrido en el mismo. El único problema es que el que la usaba nunca sabía en que Lugar y Momento del tiempo aparecería, si en el futuro o en el pasado. La Sociedad planeaba usarla para retroceder en el tiempo y matar a Rajaat antes de que crease la magia, pero Hamanu descubrió su plan y quería la vara para él. Localizó a la sociedad y él mismo se dedicó a matar a los miembros de la misma. Al mismo tiempo, los líderes de la sociedad fueron advertidos de Hamanu se dirigía a matarlos y a apoderarse de la vara. Esto era algo que ellos no podían permitirse que ocurriera, así que invocando sus últimos poderes de magia lunar y psiónica crearon un caparazón para proteger la "llave" a la localización de la vara. Ellos crearon la Piedra Arcana y la enviaron a las lunas para que estas la protegiesen. De esta forma, cuando Hamanu alcanzó el lugar, el buscó la llave. Las últimas palabras de Keletar, el Líder del Consejo de los Ocho de la Sociedad de las Lunas fueron:

Jamás obtendrás la llave Hamanu. Ahora el secreto morirá con nosotros y la llave permanecerá bajo la protección de las luna. Ellas jamás permitirán que ella caiga en tus manos.

En ese momento, Hamanu, colérico por aquellas palabras, y reconociendo la verdad en ellas aprisionó las almas de los señores del consejo en una urna mágica, y la selló profundamente en el interior de la tierra. Alzó un obelisco para marcar el lugar, y dispuso multitud de trampas en el camino que conducía al interior de la cámara donde había dejado la urna. Hamanu sabía que necesitaría la llave para encontrar el camino a la Sala de las Lunas, y también sabía que solamente un descendiente del consejo podría usar la mágica Espada de las Lunas para abrir la puerta de la Sala. Un templo que ni su poderosa magia era capaz de localizar por el poderoso conjuro que la protegía. Ahora varias centurias han pasado y la piedra ha retornado a Athas de nuevo. Hamanu buscará la lleva desesperadamente, sabe DÓNDE ha caído la piedra. Y tratará de persuadir a los PJ para que lo guíen a la Sala de la Luna y se hagan con la vara. Después de ello, tratará de hacerse con ella... pero dejemos que continúe la historia y veamos como los PJ tratan de salir de la misma.

*Mirando la roca Rahna habla:

Rahna mira fijamente la roca, y comienza a hablar:

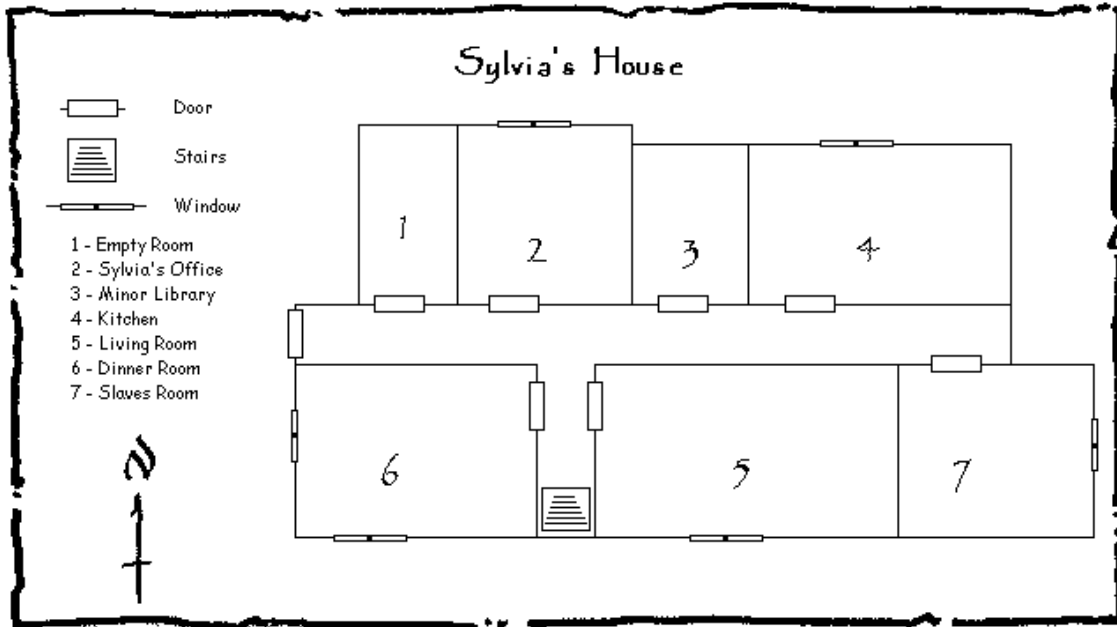
Esta es una roca muy extraña. ¿Podría ser que esta roca ocultase algún secreto? Si alguien pudiera abrirla es probable que averiguásemos lo que oculta. Creo que esconde algo muy importante. ¿Qué opináis vosotros?

* El resto del viaje no es tan tranquilo. Hay algunos de los asesinos de Hamanu en la caravana. Estos guerreros tratarán de robar la roca de los jugadores. El ladrón tratará de robarla cuando ellos no estén mirando. Las estadísticas de los PNJ se encuentran más adelante. Se trata de un mul ladrón, así que no se verá muy afectado por el peso de la misma. Sus posibilidades de moverse en silencio y ocultarse en las sombras son de un 60% cada una. Cuando estén durmiendo tratará de hacerse con la roca. En segundo lugar, en caso de que esto fallase, trataría de matarlos. El bardo envenenaría su comida con un veneno de tipo J (1-4 minutos, muerte o 20hp de daño). Si esto también fallase, continuaría siguiéndolos hasta la ciudad de Tyr.

Tercera Parte: Las sombras del pasado

* Si los PJ alcanzan la ciudad de Tyr (esto es vivos) Rahna insistirá que el PJ preservador se encuentre con su hermana para que ella pueda ayudarle con algún conjuro y con alguna información sobre el medallón que el lleva (Recuerda que ahora Tyr es una ciudad libre).

* Sylvia (Preservadora Humana de nivel 12, CG) es la hermana de Rahna que vive en Tyr. Vive en el barrio de los preservadores, en una gran casa (mira el siguiente mapa).



*Cuando llegan a la casa de Sylvia, conocen a Pharina, el mayordomo de Sylvia (ella es una noble, así que puede permitirse este tipo de cosas). Pharina les dirá que su señora no se encuentra en casa en ese momento, pero que si lo desean pueden esperarla en el salón (5).

Un cuarto de hora más tarde, Sylvia llega y se dirige a ellos.

Hola hermana ¿Cuánto tiempo hace que no nos vemos? ¿Quizá un año? ¿Es mucho tiempo verdad? Ven aquí, dame un abrazo. Las dos mujeres se arriman la una a la otra y se envuelven en un largo abrazo. Ahora, ¿quieres contarme quienes son tus amigos?.

Aún no ha acabado Sylvia de pronunciar esta frase cuando un gran hombre vestido con una armadura de cuero negro irrumpe en la habitación desde la ventana, rompiendo el cristal. Entonces, otros dos aparecen en la habitación, ¡simplemente materializándose cerca de vosotros! Cogidos por sorpresa en una posible emboscada desenvaináis vuestras armas y sentís como la adrenalina os urge a combatir.

*Se trata de tres siervos de Hamanu, que intentan matar a los PJ y recuperar la piedra. El que saltó a través de la ventana se trata de Freeke, un guerrero mul. Los otros dos son dos humanos de clase dual, guerrero/psiónico y guerrero/profanador.

*Freeke guerrero mul de nivel 10 *FUE: 18 CON: 17 DES: 16 INT: 12 SAB: 14 CAR: 10 *
HP: 94 AC: 4 (Destreza 16 y Armadura de Cuero) GAC0: 11 (10 carrikal de hueso)
Ataques: 2 Daño/Ataque: 1d6+4/1d6+4 * XP: 2000*

*AAkenar guerrero /psiónico humano de nivel 5/6
FUE: 16 CON: 14 DES: 13 INT: 16 SAB: 17 CAR: 13 * HP: 34 AC: 6 (Armadura de Cuero)
THAC0: 16 (16 con espada de hueso) * # Ataques: 1/2 Daño/Ataque: 1d8+2 * XP: 1400
PSPs: 45 MTHAC0: 14 MAC: 7 (3 con Armadura Mental)
Ciencias: Teleport, Teleport Other, Telekinesis
Devoiones: Dimensional Door, Dream Travel, Shadow Walk, Spatial Distortion, Teleport
Trigger, Wrench, Ballistic Attack, Control Body, Control Sound, Soften, Molecular Agitation.*

*Laren guerrero/profanador humano de nivel 5/6
FUE: 15 CON: 16 DES: 15 INT: 17 SAB: 13 CAR: 10 * HP: 34 AC: 6 (Armadura de Cuero)
THAC0: 16 (16 espada de hueso) * # Ataques: 1/2 Daño/Ataque: 1d8+2 * XP: 1400*

*Si los PJ no consiguen salir con vida de esta, entonces Hamanu consigue la Piedra Arcana y procede a convencer y sobornar a alguien bueno para que se acerque a la puerta y consiga la Vara de Chronos para él.

*Si logran matar a sus enemigos, entonces sus cuerpos se disuelven en medio de nubes de una humareda negra (Hamanu los está observando y si mueren, el los teleporta sacándolos de en medio).

*Sylvia está muy agradecida de que ellos hubiesen matado a los intrusos:

Sylvia os mira después de la batalla, y comienza a hablar:

Hemos sido afortunados de escapar de este ataque sorpresa. ¿Tenéis algún enemigo? ¿Alguien quiere vuestras cabezas? Entonces desearíais reconsiderar vuestra capacidad, porque esos tipos no están bromeando. Esos sabían lo que se hacían, no eran simples rateros. No, las ratas de alcantarilla simplemente no se materializan dentro de tu casa o simplemente atraviesan tu ventana. Os advierto que sería mejor que a partir de ahora vigiléis vuestras espaldas cuando vayáis por la calle. De cualquier manera, os estoy agradecida de que me hubierais ayudado a dar una adecuada bienvenida a esos inesperados huéspedes. Os invito a que os quedéis aquí un tiempo. Pharina dispondrá que la habitación de invitados, que se encuentra arriba, esté dispuesta para vosotros.

Sylvia hace sonar una campanilla de hierro, y después de algunos minutos, Pharina aparece en la habitación, cuando aparece le dice:

Pharina, asegúrate que la habitación de invitados esté lista para los amigos de mi hermana, y prepárale a ella su habitación.

Pharina abandona la habitación y Sylvia os mira de nuevo y dice:

Ahora relajaos y tomadlo con calma. Estaré en mi despacho en caso de que me necesitéis. Pharina volverá para avisaros de que vuestra habitación está dispuesta.

*Pharina vuelve al cabo de algunos minutos e indica a los PJ que su dormitorio está listo. Ellos pueden subir a ella para dormir, o pueden disfrutar del fuego de la chimenea del salón. Para aquellos PJ a quienes les guste leer, Sylvia dispone de una pequeña biblioteca. No hay ningún libro de conjuros o algo que se le parezca por allí.

*El PJ decide enseñarle a Sylvia el amuleto:

Cuando Sylvia mira el medallón se pone en pie y se te queda mirando asombrada.

¿Sabes lo que significa este símbolo? Quiere decir que eres descendiente de la Sociedad de las Lunas. ¿Sabes algo sobre la Sociedad? ¿No? Bueno...eso no es un problema que no pueda resolverse. Te contaré la historia que conozco.

En el pasado, cuando Athas era verde, y los Reyes Hechiceros estaban todavía incrementando su poder, los miembros de la Sociedad lucharon contra ellos, intentando detener su loca búsqueda para dominar todo y a todos. Yo sé que esto es verdad y he intentado seguir la pista a los últimos actos de la sociedad. Parece que la sociedad encontró alguna especie de poderoso objeto mágico. Desconozco exactamente lo que, pero debía ser algo realmente poderoso. Ellos lo escondieron en alguna parte temerosos de que algo o alguien pudiera arrebatárselo. Las leyendas no son demasiado específicas sobre lo que, donde, quien y esas cosas, debido a que el fragmento de texto que encontré se encontraba en muy mal estado además de escrito en un lenguaje antiguo. Pese a ello, recientemente leí algún texto que hablaba de la existencia de unas ruinas en algún lugar del Gran Desierto de Arenas de Aluvión, unas 30 millas al norte del poblado de Kled. Tenía ganas de haber ido yo misma, pero desafortunadamente, mi trabajo en el Consejo de Tyr no me deja mucho tiempo libre para ocuparme yo misma de tan enorme empresa. ¿Queríais ir allí e investigar el lugar? Y recordad que no lo vais a hacer solamente para hacerme un favor a mí. ¡Estáis haciendo esto para haceros el favor a vosotros mismos y a vuestras familias!. De cualquier manera, si no queréis ir, yo no puedo obligaros a que lo hagáis.

*Si le enseñan a Sylvia la Piedra Arcana, ella les dice:

Una piedra muy interesante. ¿Decís que cayó del cielo? Humm... Si la dejáis conmigo vería lo que puedo averiguar. Parece que oculta mucho más de lo que muestra a simple vista. Realmente quisiera probar con algunos conjuros, y ver si puedo encontrar algo en mis libros. ¿No os molestaría dejarla un tiempo conmigo para que la pudiera estudiar?

El objetivo aquí es que los PJ dejen la piedra con Sylvia. Es importante para la historia. Puedes intentar convencerlos diciendo que la piedra es demasiado pesada para ir cargándola de un lugar a otro, y que sólo sería una molestia en su búsqueda del templo.

*Sylvia tratará de convencer a los PJ de que ellos vayan. Si realmente no quieren ir allí, entonces la campaña se acaba aquí. Si por el contrario se muestran cooperativos y quieren ir, entonces continua con la segunda aventura.

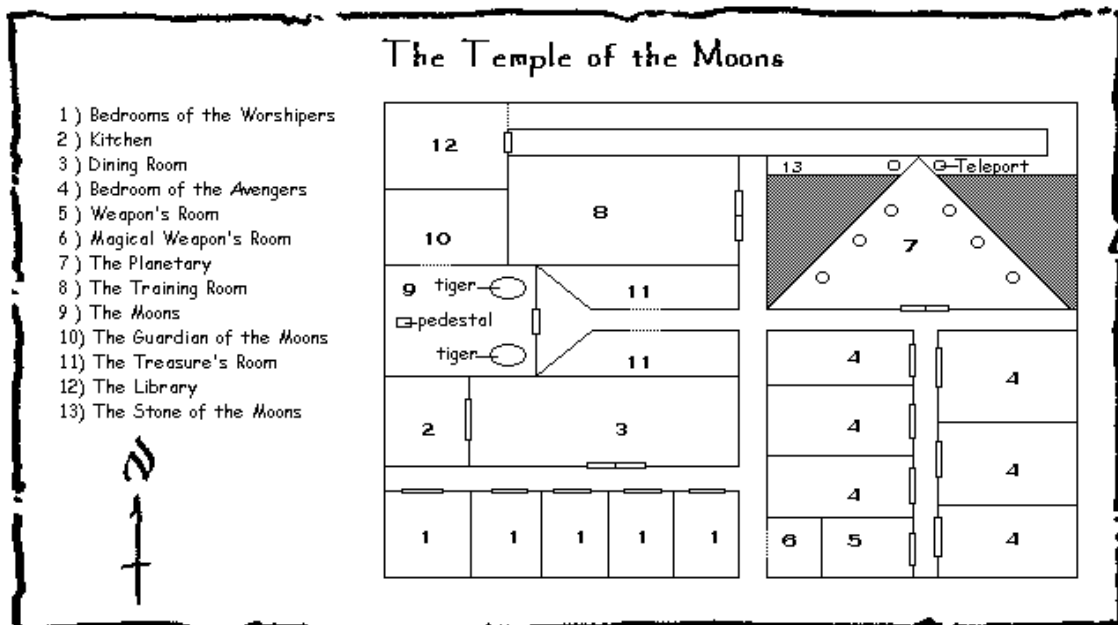
Nuevo objeto mágico:

Brazaletes de furia felina

Estos objetos siempre se encuentran por parejas. Cada brazaletes es un objeto muy bien diseñado, hecho de cuero de Tigone, y se sujeta a las muñecas por dos anillos de hierro. No se ajustan mágicamente al que se los pone, de manera que uno que encaja bien en la muñeca de una mujer no cabrá en la muñeca de un mul. Uno de los brazaletes posee poderes mágicos, mientras que el otro posee poderes psiónicos, sin embargo no funcionarán si se encuentran separados el uno del otro, es decir que para funcionar tienen que ser llevados los dos por la misma persona

Brazaletes Mágico: Este brazaletes proporciona permanentemente estas habilidades mágicas: *Saltar*, *Hablar con los animales* (gatos), *Infravisión*. Adicionalmente también incrementa en 2 puntos la destreza del que los viste.

Brazaletes Psiónico: Tiene 100 PSP, MTHAC0 de 15, y tiene los siguientes poderes psiónicos: *Afinidad Animal* (Tigone), *Caída de Gato*, *Sentido del Peligro*.



Localizaciones del mapa:

1) Habitaciones de los Fieles: Estas antiguas habitaciones han conocido días mejores. Cada una de ellas tiene una cama, una mesa, un baúl y un pequeño altar. En este altar hay dos esferas, una más grande que la otra. Estas esferas están hechas con mármol blanco y representan a las dos lunas: Ral y Guthay. Hay una inscripción grabada en el altar. Para alguien que tenga la pericia de Lenguajes Antiguos pone: “Fiel de las Lunas - que tu poder se mida por tu fe, y que tu fe sea eterna”. Hay también una túnica blanca que se cae a pedazos con las Lunas bordadas en el interior del cofre.

2) Cocina: Esta gran habitación tiene una gran marmita en una de las esquinas de la habitación. Hay también una gran mesa en el centro, y grandes cajas se amontonan en un lado de la habitación. Un fétido olor proviene de esas cajas. Hay una caja que cubre la parte izquierda de la mesa del centro. Hay barriles vacíos a lo largo de uno de los lados. Si alguien mira entre las cajas, encontrará montones de comida podrida y varias Ratas Athasianas.

<p><i>Ratas Athasianas (12) * HPs: 27 (cada) AC: 5 GAC0: 15* # de Ataques: 3 Daño: 2d6/1d4/1d4</i> <i>Especial: psiónica * Talento Salvaje Psiónico: Detonación: MAC: 5 Coste: 15/5</i> <i>MTHAC0: 19 MAC: 5 PSP: 40 * XP: 500 (cada).</i></p>
--

3) Comedor: Este gran salón posee grandes tapices por las paredes. En estos tapices están reflejados las lunas y algunos guerreros. Estos guerreros están vistiendo negras armaduras de cuero y blandiendo espadas. Otros están vestidos de negro, blandiendo puckis en sus manos, y cubriendo sus rostros con prendas negras. En el centro de la habitación hay una gran mesa con 12 sitios.

4) Habitaciones de los Vengadores: Estos grandes dormitorios obviamente pertenecen a gente mucho más importante que la que habitaba las habitaciones que había en la entrada de este lugar. Hay una gran cama que parece ser muy cómoda. Un gran aparador está al lado de la pared, y allí hay o bien armaduras de cuero negro con las lunas bordadas, o bien negras prendas con las lunas bordadas. Hay un pequeño altar en el otro lado de la habitación, con runas grabadas a lo largo de las marmóreas esferas que representan las lunas. Con la pericia de lenguajes antiguos uno puede leer estas inscripciones: “Poder y Gloria para aquellos que sirven a las Lunas. Que los reyes caigan de sus tronos y la libertad sea alcanzada este día.” En estas esferas se encuentran grabadas también las armas que un día llevaron los fieles de las lunas.

5) Armería: En esta habitación hay varias armas de hoja. Espadas largas y cortas, bumeranes, puchiks y otras. No hay rastro de armas de hierro por aquí. Si alguien hace un chequeo para detectar puertas ocultas con éxito, entonces el descubre un pequeño botón. Si lo pulsan, entonces oyen una piedra en movimiento en algún lugar del templo. La entrada a la sala 6 ahora está abierta.

6) Sala de las Armas Mágicas: Esta sala solamente puede abrirse pulsando el mecanismo de la sala 5. En esta habitación los PJ encontrarán una *espada larga +1* y un *puchik +1*. Magia antigua hace a estas armas mucho más resistentes que las armas de hueso normales. Estas armas sólo se rompen si se saca un 1 cuando se hace un chequeo sobre posibilidad de rotura (Nota: en mi campaña esta cualidad es muy útil debido a que uso una regla de rotura de armas diferente. En mi campaña la regla es: *tu rompes un arma cuando consigues en el dado el máximo del daño que el arma puede hacer. Entonces debes tirar un D20. La posibilidad de que se rompa el arma es 1 + tu bonus de daño por fuerza*. Así que, si tu personaje tiene un bonificador de +5 por una gran fuerza entonces el arma se romperá si sacas de 1 a 6 en 1d20. Para las armas de madera, añade un +2 al bonus de fuerza para el chequeo de rotura).

7) El Planetario: Este gran salón tiene enormes columnas a lo largo de los muros. Estas columnas van del suelo al techo. A lo largo de estas columnas, hay antiguos dibujos que muestran las fases de las lunas. Alguien con la pericia de Astrología puede descubrir que en las primeras dos columnas las fases de las lunas son las mismas que las de las lunas en la última noche del año. Las siguientes dos columnas muestran la fase de las lunas a mitad de año. El tercer par de columnas muestra una extraña fase de las lunas. Esta fase no es muy importante para las gentes de Athas, pero eran MUY importante para las Sociedad de las Lunas. Esta es la fase de las lunas en la que el Gran Obelisco surge de fondo del Mar de Sal. Ellos lo pueden descubrir buscando en la Biblioteca (12). Hay dos grandes esferas de mármol flotando cerca del techo de la habitación. Las esferas representan a las lunas. Ellas se mueven de la misma forma que lo hacen las lunas en el exterior. Cuando es de día, las esferas se encuentran muy cerca del suelo.

8) La Habitación de Entrenamiento: En esta sala hay varios maniqués de paja. Hay también varios anaqueles a lo largo de los muros, donde uno puede ver distintas armas de madera. Un pútrido olor a muerte rodea el lugar. Hay zombis Lunares protegiendo esta sala. Ellos blanden armas de metal, pero éstas se evaporan con ellos cuando mueren.

7 Zombis Lunares * HPs: 40 (cada) HD: 5 AC: 3 THAC0: 12 # de Ataques: 2 Daño / Ataque: 1d8+1/1d8+1 * Especial: Nada * XP: 1500

9) Las Lunas: Intacto, en esta habitación, hay un techo de cristal. Uno puede ver el cielo desde aquí. Parece que es una habitación muy extraña construida sin ningún propósito aparente. Hay un extraño pedestal que esta hueco. Hay un hueco para poner algo cuadrado en el. Hay dos grandes tigres en el interior vigilando la entrada a la habitación. Ellos están de cara al pedestal. Aquí se encuentra el enigma que coincide con las palabras de la entrada. Cuando la piedra que se haya en la localización 13 es puesta en el pedestal, y el colmillo de la localización 12 es colocado en la boca del tigre de la derecha (nota: cuando entran por primera vez en la habitación, si alguien mira el tigre de la derecha, dicha persona se dará cuenta que falta un canino del gran gato de mármol), y el cielo esta rojo (por la mañana) y el velo negro encontrado con el colmillos colocado sobre la piedra en el pedestal (puesto a dormir) el tigre de la izquierda abrirá su boca, revelando una vara que abrirá la localización 10 cuando alguien se aproxima a la puerta (la puerta está señalada con un bello bajorrelieve de una maravillosa espada con las lunas de fondo).

10) El Guardián de las Lunas: En esta habitación hay un Espíritu Guardián vigilando la entrada. Sólo puede ser herido por armas mágicas y ataques mágicos (como Misil Mágico, Piedras Mágicas, u otro tipo de ataques mágicos). Recuerda que hay armas mágicas en la sala 6.

Espíritu Guardián * HPs: 80 AC: -5 GAC0: 9 * # de Ataques: 2 Daño / Ataque: 1d10+5/1d10+5 Especial: Inmunidad a la telepatía y cualquier magia o psiónica que afecte a los cuerpos. Recuerda que luchando contra entidades incorpóreas los bonus por fuerza no se aplican.* XP: 12000
--

Si matan al espíritu, ellos pueden coger la Espada de las Lunas. Un objeto mágico sagrado de los Vengadores de las Lunas. Esta espada está hecha de una aleación de plata e hierro, haciendo un extraño, pero muy fuerte metal. En la hoja, hay algunas runas muy antiguas, que dicen: “Guardián *de las Lunas* - *Tu eterna búsqueda será gloriosa*” (Nota: sólo lo podrán leer si poseen la pericia de lenguajes antiguos). Esta es una espada +3, y tiene algunos poderes secretos que se han perdido en las arenas del tiempo. Si se lanza un detectar magia, aparentará ser un objeto que tiene poca magia, y si se identifica, aparecerá como una *espada +1*.

11) La sala del Tesoro: En estas salas se encuentra almacenado los tesoros del templo. Nada muy valioso para la gente común. Collares de mármol, hechos por los fieles de las lunas (la cosa más cercana que los atahasianos han tenido de un rosario) Hay dos cajas de marfil, protegidas por una Trampa de fuego (1d4+12 de daño). Estas cajas contienen 50 monedas de plata cada una. Hay también guardado en ellas un *anillo +1* de protección y un anillo con las lunas grabadas en el. Este anillo posee magia, pero ningún conjuro de identificación puede revelar que efecto mágico provoca. En estas salas también hay una *túnica de protección +2*, y un *bastón de rayos* (15 cargas).

12) La Biblioteca: En esta habitación, hay estantes, todos llenos de libros. Hay libros que hablan de oraciones, y de canciones a las lunas. Hay también libros de magia (los vengadores los veían como libros sagrados, no como grimorios) Para un preservador, que no conozca nada de las técnicas de autoprofanación aparenta ser un libro de magia de un profanador. Hay una puerta secreta, oculta tras una estantería, que se abre con un libro falso que se haya en la misma estantería. Esta puerta oculta conduce a la localización 13. Si alguien busca minuciosamente encontrará un diente de piedra envuelto en una tela negra.

13) La Piedra de las Lunas: Uno sólo puede llegar a esta sala si lleva puesto el extraño anillo encontrado en la localización 11. Ese anillo activa el teletransportador (ver el mapa). En el otro lado, se encuentra la piedra que encaja en el pedestal de la localización 9. Cuando alguien toca la piedra, esta persona se verá afectada por un antiguo conjuro de protección que hay en la misma. Si la persona no supera una tirada de salvación contra magia a **-5**, entonces esa persona pierde un nivel. Esa persona olvida todo lo que hubiere aprendido en el último nivel (incluyendo las ultimas pericias y conjuros). Sin embargo esa personan no olvida lo que estaba haciendo cuando entró en esta habitación, ni tampoco el porqué está aquí, ni quienes son sus amigos. Este efecto es permanente, aunque puede ser disipado con un conjuro de Sanar.

Tercera parte: ¿Es que no se acaban las noticias?

*Esta aventura finaliza cuando los PJ consiguen la Espada de las Lunas. Esta espada es la que puede abrir la puerta de la Cámara de las Lunas. Por supuesto los PJ desconocen esto, que es algo que descubrirán en la siguiente aventura.

*Cuando los PJ regresan a la mansión de Sylvia, ella se encontrará en su despacho:

Cuando llegáis a la casa de Sylvia, Pharina abre la puerta. Ella os dice que Sylvia se encuentra en su despacho y pidió que no se le interrumpiese. Pharina os conduce al Salón (localización 5 en el mapa), y os pregunta si alguno de vosotros desea comer o beber algo (Pharina estará de vuelta en 15 minutos si ellos piden algo. Por contra, pasará una media hora hasta que vuelva).

Habéis estado esperando sobre una media hora cuando Pharina entra en la habitación. Ella dice que la señora Sylvia los está aguardando en su despacho, y abandona la habitación.

Cuando abris la puerta del despacho, Sylvia os recibe vestida con un largo vestido blanco, que es el que usa para trabajar. Su vestido está oscurecido por algo y ella está sentada en una silla. Hay trozos de la Piedra Arcana por todas partes. Cuando nota que la puerta se abre, se pone en pie y os saluda con una sonrisa. Entonces ella comienza a hablar:

Bien parece como si hubiere encontrado algo sobre esta piedra. Sólo era una funda de protección de esto (ella muestra una esfera de cristal, con una tenue energía azul en su interior): No sé lo que realmente significa esto, pero creo que conseguiría más información si la pudiese estudiar durante más tiempo. ahora, ¿qué habéis encontrado al norte de Kled? ¿Realmente había algo allí o no?

*Cuando ellos le muestran la espada que consiguieron en el templo:

Sylvia la mira, impresionada y dice:

Nunca he visto una espada como esta. ¿Creéis que es mágica? ¿Habéis comprobado si tiene propiedades mágicas? Humm... Sabéis... No puedo ayudaros con las espadas... Mi campo de estudio es la historia antigua. Puedo, sin embargo, ver si hay algo sobre una espada como esta en mis libros. Por supuesto, no necesito tenerla aquí conmigo para buscar información sobre ella. Solamente necesitaría tenerla aquí si fuese a intentar descubrir sus poderes... De todas formas, ya tengo algo en lo que trabajar. Tendré que estudiar esta esfera. ¡Guardad la espada, pero no dejéis que abandone vuestras manos! Creo que esta espada es muy importante, y que hay algo en ella relacionado con la historia de la sociedad, aunque ahora mismo no se exactamente lo que. Conozco a alguien que puede contaros más sobre armas de lo que yo podría. Esta persona es un sabio llamado *Mourn*, y se le puede encontrar asiduamente en la Taberna del Kank Rojo. Reconoceréis la taberna por la pintura de un Kank Rojo en los muros exteriores de la misma. Se halla en la Manzana de la Sobra. ¡Esa manzana está llena de ratas callejeras preparadas para robar y matar! Reconoceréis al sabio por sus ropas verdes y su túnica roja. Siempre va vestido de esa forma. Desconozco el porqué, ¡pero parece que ese viejo inix (expresión athasiana de *ese viejo zorro*) no tiene otra ropa que ponerse! Está siempre allí por las noches. Creo que deberíais ir allí ahora.

*Cuando llegan a la Taberna del Kank Rojo, continua en la tercera aventura.

- Tercera Aventura - El Obelisco de las Almas

Primera parte - La taberna del Kank Rojo

*Cuando los jugadores llegan a la taberna y se dirigen al camarero:

Así que os acercáis al camarero, el os mira y se dirige hacia uno de vosotros preguntándole:

¿Eres tu <nombre del PJ portador del amuleto>? ¿Entonces tengo algo para ti. Esto. Algún amigo tuyo lo ha dejado aquí. No sé lo que contiene. De cualquier modo, ¿queréis algo de comer o de beber?

*El camarero se llama Tressman (Guerrero Humando de nivel 5, N) y el dice que la caja fue entregada por una persona alta vestida con una túnica negra. Él no podía verle la cara, pero la voz era bastante fuerte, casi poderosa. La persona estaba toda envuelta en viejos y negros trapos del desierto. él no puede decir nada más de la persona.

* En la caja hay un anillo dorado. Hay inscripciones en el anillo. Si alguien tiene la pericia de lenguajes antiguos las trata de descifrar, sólo será capaz de leer las palabras “abre la puerta”. Hay más cosas, pero el jugador no será capaz de traducir nada más. Si lo tratan de vender, el anillo les proporcionará unas 1000 monedas de cerámica.

*Mourn (Preservador Humanos de nivel 10, NG) está sentado en una silla en una esquina:

Así que entráis en la taberna veis a una persona con viejas ropas verdes y una túnica roja. Esa persona es probablemente Mourn, el sabio que Sylvia os dijo a quien le podríais preguntar sobre la espada que encontrasteis en el templo. Así que os acercáis a él, os mira de una forma inquisitiva. El os habla con una fuerte aunque cascada voz:

¿Sí? ¿Qué puedo hacer por vosotros?

(Deja que los jugadores tomen la iniciativa de enseñarle la espada)

¡¡Ahh!! efectivamente un arma muy poderosa la que lleváis, ¿eh? ¿Sabéis qué es este símbolo en su empuñadura? ES una antigua esperanza. Una esperanza para una sociedad mejor. Los hombres y mujeres que forjaron esta espada y los ideales por los cuales luchaban están muertos desde hace mucho, pero veo que esta espada ha resistido el paso del tiempo. Solo desearía que esa esperanza fuese tan fuerte como esta espada...*<sigh>* de todas formas, esta es la Espada Sagrada de las Lunas.¿Era esto lo que estabais buscando? Una explicación de sus poderes... Desafortunadamente, me temo que sus poderes no tienen fácil explicación. Incluso yo, con todos mis conocimientos, se muy poco sobre esta espada. Conozco sin embargo, por contra, una antigua leyenda, que dice que sólo un auténtico hijo de las lunas puede llevarla, y blandirla para abrir las puertas a un verdadero poder, ¡las puertas que conceden el poder de cambiar la sociedad alrededor de él! Eso es todo lo que puedo recordar...lo siento si no he podido ayudaros en todo lo que esperabais...

Y entonces, el lentamente se vuelve, mirando a su alrededor, para beber su cerveza...

* Al mismo tiempo, ellos oyen algunos rumores (estos pueden llegar a oídos de los PJ de la manera que quieras, puede ser Sylvia la que se los cuente o de cualquier otra forma).

* Los rumores dicen que los vientos del desierto han descubierto unas ruinas muy extrañas en la región cercana de la ciudad de Yaramuke. Se dice que es un obelisco. Un extraño obelisco. Uno del color de las Nunas y que está cubierto con inscripciones que nadie había visto nunca. Dicen que son inscripciones mágicas. ¿Que puede ser esto?¿Que quiere decir?

* Cualquier persona que les cuente esto, les dirá algo más a ellos, más o menos la localización exacta del obelisco (aproximadamente a unas 25 millas al norte de la ciudad de Yara muke).

* Continúa en la segunda parte.

Segunda parte - El obelisco de las almas

* Cuando los jugadores llegan al obelisco, permíteles que lleven a cabo las acciones que quieran. Cuando alguno de ellos trate de buscar algo en concreto, entonces lee esto:

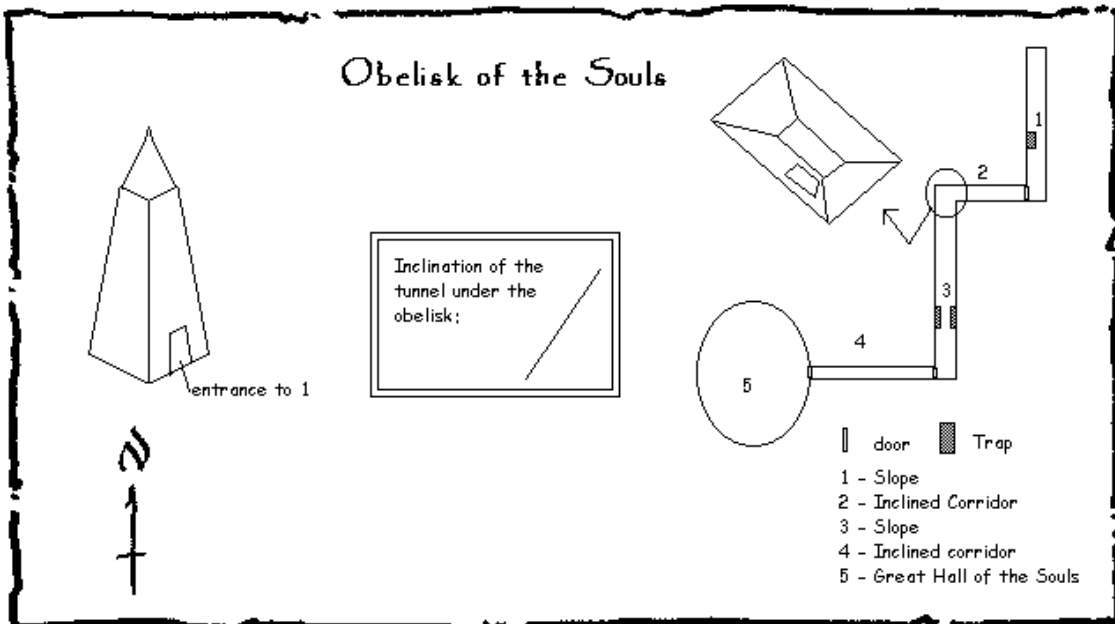
Cuidadosamente, os acercáis al obelisco y buscáis por algo en especial. Después de algún tiempo viendo esas extrañas marcas en la piedra, os dais cuenta de que hay un dibujo de algo similar a una puerta allí. Es una delgada línea, grabada en la piedra de el obelisco, pero se puede ver claramente. Delinea un amplio rectángulo. También encontráis en el obelisco, una protuberancia en la piedra que recuerda a un dedo que os señala... Estáis asombrados... ¿Cómo podréis abrir esta puerta?

* Si alguno de ellos trata de leer las extrañas inscripciones en la piedra del obelisco, haz que haga un chequeo de identificar conjuros. Si el chequeo pasa entonces revélales lo siguiente:

Intentas leer estos extraños grabados, pero todo lo que puedes averiguar es que es alguna clase de mecanismo mágico , utilizado para mantener algo. No sabes lo que se supone que mantiene o vigila, pero estás seguro de que es algo muy importante.

* La puerta se abre cuando alguien pone el anillo dorado en el dedo. Si ellos lo quitan la puerta se cierra instantáneamente. Lee esto:

Ponéis el anillo en el dedo, e inmediatamente oís el sonido de una enorme piedra moviéndose. Entonces os dais cuenta de que la enorme forma de la piedra se esta moviendo, introduciéndose en el interior del obelisco, dejando una bajada detrás. Se mueve rápidamente, haciendo chirriar a la piedra que se mueve sobre la piedra.



* Los PJ entran en el Obelisco por 1. El dibujo del Obelisco en el mapa muestra esto.

* La pendiente de la localización 1 es muy resbaladiza, y no serán capaces de caminar hasta el final de la pendiente. Sólo serán capaces de resbalar hasta que encuentren la “entrada” al final de la pendiente. Sin embargo, casi al final de la pendiente, se halla una trampa, la cual se activara si ellos resbalan sobre ella. Para esquivar la trampa, han de superar una tirada de salvación contra muerte. Si la superan, sobrevivirán y no ocurrirá nada. Si no la superan, entonces se empalarán contra unas estacas que surgirán al final de la pendiente, en la superficie de la “puerta”. Si no quieres que los PJ fallezcan, entonces asume que las estacas producen un daño de 5d6.

* Sin embargo, si tus jugadores son lo suficientemente inteligentes para traer una cuerda y atarla a uno de los inix, que han utilizado como monturas para llegar hasta aquí, podrán descender con toda facilidad. Dales px adicionales si tienen esta idea. Recuerda que un ladrón puede intentar descender con su habilidad de *escalar paredes*. Ajusta la posibilidad por una superficie resbaladiza y haz que el ladrón efectúe el chequeo.

* La puerta de la localización 2 está fuertemente atrancada. Sólo alguien con FUE 19 o más puede intentar hacer un chequeo de abrir puertas para abrirla. Alternativamente, como la puerta está hecha de piedra, a mentes creativas se le puede ocurrir hacer buen uso de algunos conjuros para facilitar la tarea. Modelar la Piedra, por ejemplo, puede hacer que la puerta se abra.

* El túnel que sigue está todavía inclinado en el mismo grado de inclinación mostrado en el mapa. Curiosamente, los PJ son capaces de caminar normalmente por este pasaje.

* Al final del pasaje, hay otra pendiente. Aparenta ser un agujero en el suelo. El mapa muestra claramente como se les aparece a los PJ.

* La pendiente en la localización tres también tiene una trampa, aunque ahora la trampa se encuentra en ambos lados de la pendiente. Es difícil percatarse de esta trampa, así que la tirada de salvación contra muerte es hecha con un modificador de -2 en esta ocasión. Si no superan el chequeo o bien mueren empalados contra las estacas o reciben 5d6 pv de daño.

* Esta era la última pendiente. La localización 4, ahora es un corredor inclinado. Al final del mismo hay una puerta maciza con las dos lunas grabadas en ella.

* De nuevo la puerta está realizada en piedra, y los mismos métodos usados para abrir la puerta que conducían a la localización 2 serán válidos aquí.

* La localización 5 es una enorme e inmensa cámara esférica. En el centro de la cámara hay una enorme columna que va del techo al suelo de la cámara. Esta columna se estrecha en el centro y agranda en los extremos y es más o menos de forma cilíndrica. La cámara esta iluminado por el brillo de varias runas en los muros. Estas runas son tan antiguas, que incluso ni el hechicero del grupo será capaz de revelar algo sobre ellas (la verdad es que se trata de runas de un conjuro de nivel 10, así que el PJ jamás habrá odio hablar de ellas).

* Una búsqueda minuciosa en esta columna revelará que hay un mecanismo por alguna parte para abrir una pequeña puerta encajada en la piedra (similar a la primera).

* Una segunda inspección de la habitación revelará un mecanismos como el dibujado abajo:



* Será agradable si hicieses 3 grandes círculos de papel, los cortases y se los dieses a tus PJ para que resolviesen el puzzle. Las marcas dibujadas en la ilustración muestran el puzzle resuelto. Alguien con historia antigua sabrá que aquellas son las runas del Principio del Año (norte), el Final del Año (sur), Ral (derecha) y Guthay (izquierda). Las posiciones de las lunas pueden conseguirlas mediante un chequeo de astrología o bien mediante la prueba-error. Recuerda que las dos piedras (la que tiene las runas y la que tiene las fases lunares se mueven, así que pueden darse múltiples combinaciones, ya que cada piedra puede ponerse en ocho posiciones distintas).

* Después de que resuelvan este puzzle, oirán el sonido de la piedra moviéndose y verán la pequeña puerta abriéndose, mostrando una caja de marfil. Cuando la tocan, las runas aumentan su brillo, y un poderoso Gran Guardián Yugoloth aparece en la Cámara.

1 Yugoloth, Guardián (mayor) * PV: 60 DG: 10 CA: -1 GAC0: 11

de Ataques: 3 Daño / Ataque: 1d10/1d12/1d12

Especial: 25% de resistencia a la magia, inmune a dos formas de ataque y puede hacer sugestión una vez por ronda, incluso si se encuentra trabado en combate

PX: 11000

Este demonio intentará matar a cada uno de los PJ, y luchará hasta la muerte o hasta que no haya más enemigos o que la caja se encuentre a salvo en su sitio de nuevo.

* Cuando los PJ maten al monstruo, podrán conseguir la caja. La misma está hecha de marfil, y gravada con runas. Con la pericia de lenguajes antiguos uno puede leer estas palabras “Entidad peligrosa, no romper este sello”.

* En realidad este obelisco es el mismo en el que Hamanu encerró las almas del Consejo de los Ocho de la Sociedad de las Lunas. Si alguien rompe la caja entonces lee esto:

Cuando arrojáis la caja al suelo, se destroza, haciendo mucho ruido. Inmediatamente formas fantasmales surgen en espiral de la caja, rodeándoos en lo que aparenta ser un abrazo mortal. Al momento desenvaináis vuestras armas, pero las sombras no os hacen daño. En lugar de eso, empiezan a detenerse, y comienzan a formar ocho formas humanas distintas. Después de algunos segundos, podéis discernir la forma de un hombre muy anciano, que encabeza a los otros siete. Su figura es alta, imponente y impresionante. Están vestidos con largas túnicas que llevan inscritas las lunas en el pecho. La más alta y definida de las formas comienza a hablar:

Gracias a vosotros mortales. Habéis hecho una buena obra liberándonos de esta prisión. Hemos estado atrapados durante varias eras de los reyes. Preguntad mortales, y procuraremos contestar vuestras preguntas.

* Lo que sigue es una especie de FAQ (preguntas más frecuentes). Que los PJ pueden probablemente hacer a Keletar, y estas son las respuestas que el dará cuando le pregunten sobre ello. Por supuesto los PJ pueden preguntar cualquier otra cosa, y tendrás que dar respuesta a las mismas.

P: ¿Cual es tu nombre?

R: Mi nombre es Keletar, Señor del antiguo Consejo de los Ocho de la Sociedad de las Lunas.

P: ¿Que era la Sociedad de las Lunas?

R: La sociedad era la fuerza más poderosa contra la esclavitud impuesta por los Reyes Hechiceros. Eramos un grupo de guerreros que luchaba por los ideales del bienestar para todos. Desafortunadamente, fuimos derrotados.

P: ¿Quien os aprisionó?

R: El Rey Hamanu, el León de Urik, Señor del Mundo. El fue quien descubrió nuestros planes y nos encerró aquí.

P: ¿Cual era vuestro plan?

R: Bien, en tiempos remotos descubrimos un artefacto muy poderoso, llamado la Vara de Chronos. Esta vara tenía increíbles poderes, podía cambiar el fluir del tiempo y alterar la realidad. Deseábamos utilizarla para retroceder en el tiempo y matar al creador de la magia, así Athas sería restaurada a su antiguo esplendor de un mundo verde pleno de vida.

P: ¿Quien fue el creador de la magia?

R: El que es conocido como el que Trae la Guerra, el Primer Hechicero, cuyo nombre era Rajaat. Era malvado en carne y hueso, con poderes más allá de lo que un mortal podría soñar. Sin embargo, si hubiésemos podido completar mi plan, y retroceder en la historia antes de que el hubiese creado la magia, entonces habríamos podido tener una oportunidad de haberlo matado.

P: ¿Que nos puedes decir sobre esta espada?

*R: Esta es la Espada de las Lunas. Es un arma muy poderosa, usadla con sabiduría. Fue creada por el fundador de la Sociedad, hace ya mucho tiempo. La hoja está hecha de una aleación muy especial que refleja el brillo de las lunas. ¿No es hermosa la forma que brilla bajo la luz de la luna? La totalidad de los poderes de esta hoja, sin embargo, sólo pueden ser usados por un **Vengador**, los guerreros de élite de nuestra Sociedad. Pero...veo a alguien de mi sangre entre vosotros. Ah, allí (el señala al PJ que lleva el collar) esta mi descendiente. Cuidado chiquillo. Hamanu vendrá a ti. Enviará a sus sicarios para mataros a ti y a tus amigos. Pero tienes el derecho a blandir la Espada de las Lunas contra él. ¡Hazlo pequeño, y haz honor a nuestros antiguas metas de libertad para todos!*

P: ¿Cuáles son, exactamente, los poderes de la espada?

R: A esta pregunta no puedo responder. Los poderes que posee esta espada son inmensos. No dudo que los usareis para una causa justa, pero no se puede correr el riesgo de que caigáis derrotados y el secreto caiga en las manos de aquellos que usarían los poderes con malas intenciones.

* Cuando acaban sus preguntas, Keletar dirá unas últimas palabras:

No tengo mucho tiempo, si embargo, debo pedirlos un favor. Veo que tenéis la Espada de las Lunas en vuestras manos, y que mi descendiente se encuentra entre vosotros. Por favor, encontrad la Vara de Chronos y destruidla. Tal poder sólo puede traer más destrucción si cae en las manos equivocadas. Durante mi vida no tuve el tiempo necesario para destruirla, sólo para ocultarla. Por favor, usad la esfera para que os guíe, y la espada para que os abra el camino. Cuando encontréis la vara, arrojadla junto con la espada al nexo de las realidades del pasado y de las realidades del futuro. Adiós amigos míos... ¡ Y que las lunas os protejan!

Con estas últimas palabras, la forma fantasmal desaparece en el aire, dejando tras él sólo un brillo en el aire que desaparece poco después. Cuando os dais cuenta, vosotros también estáis brillando. La totalidad de vuestro cuerpo también está brillando con una luz plateada. Después de algunos segundos, esta luz también desaparece.

* En realidad, esta luz dará a cada uno de ellos, un punto adicional en su requisito primario. En otro caso, si llevara el total por encima del límite racial, entonces la persona gana 3 dados más de PV para añadir a los que ya tiene. En primer lugar, díles sólo a los PJ que tiren los dados adecuados, pero no les reveles la razón. De la misma forma tampoco reveles a los PJ que ganaron el punto que su característica se ha visto incrementada. Sólo díles que su personaje jamás se había sentido como en este momento (en el caso del mago, el no se había sentido tan inteligente, en el caso de un guerrero, que nunca se había sentido tan poderoso...) Cuando lo consideres apropiado revélales lo que era realmente la luz. Si no quieres dar puntos de atributo o puntos de vida, entonces dales PX, algo así como un 10% adicional de lo que recibiría cada uno al final de la aventura.

Tercera parte - Finalizando esta aventura

*Esta aventura finaliza cuando regresan a la casa de Sylvia. Cuando allí, Sylvia que se encontraba esperándoles, les revelará que lo que ella ha descubierto es que el orbe es una especie de rastreador. Ella desconoce que es lo que se supone que es lo que rastrea el artefacto, pero que apunta hacia el Nordeste.

*Este aparato apunta hacia la Cámara de las Lunas, donde la Vara de Chronos está oculta. Ahora que ellos tienen la espada y el medio para rastrear la Cámara, podrán fácilmente hallar el camino hasta su localización.

*La campaña continua ahora en la aventura 4 donde la misma llega a su fin.

- Cuarta aventura - La cámara de las lunas

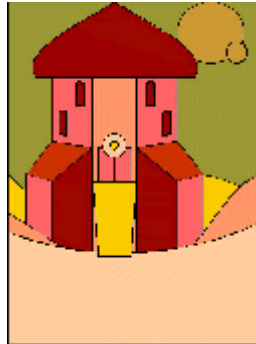
Primera parte - Localizando la cámara

*En la primera parte de esta aventura, los PJ se encuentran localizando la Cámara de las Lunas.

*La Cámara se encuentra actualmente localizada a unas 10 millas al suroeste de la isla montaña sin nombre situada al suroeste de la Isla de Huesos. ¡Oh si! En medio del Mar de la Sal.

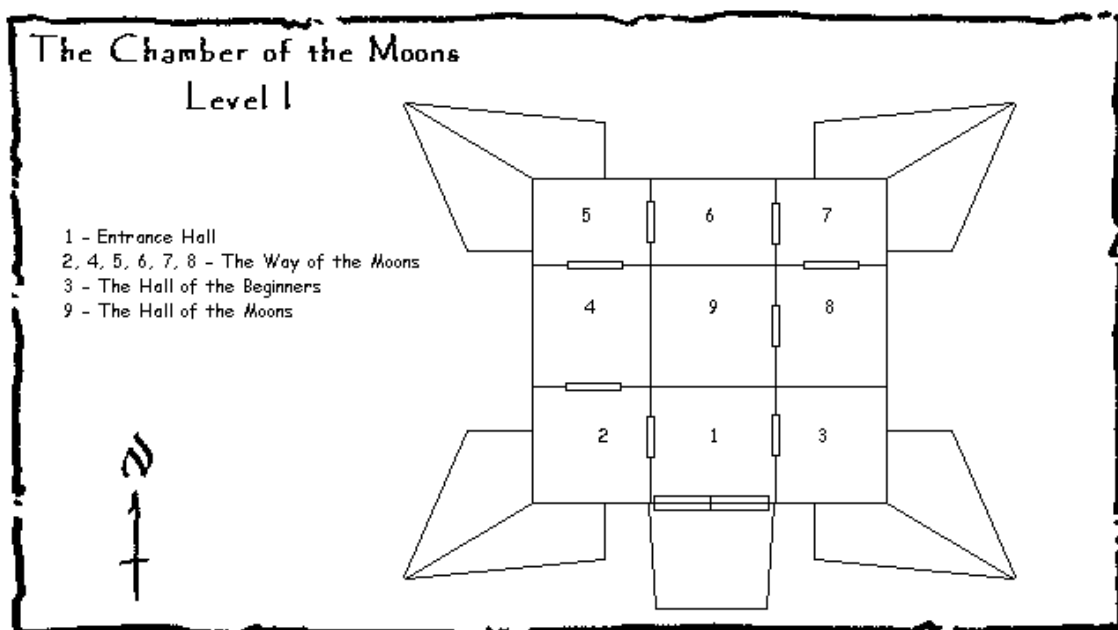
*Deberías de colocar a alguno de los más poderosos siervos de Hamanu en medio del trayecto de los PJ. Este viaje de localización no debería ser nada tranquilo.

*Cuando se acercan a la costa, el objeto rastreador empieza a brillar cada vez con mayor intensidad. Entonces, explotará en una llamarada de energía azul mágica y la Cámara de las Lunas surgirá de la sal, extendiendo un puente hacia ellos para que pasen. La cámara es un extraño edificio, alto, y que aparenta ser de un color rojo. Sin embargo esto no es así. El templo está hecho de mármol negro, aunque en el dibujo aparenta ser rojo, esto es debido a que así se ve al anochecer (cubierto por la roja luz del ocaso).



* Cuando cruzan el puente, queda otra cosa por hacer: abrir las puertas de la cámara. Esto puede conseguirse mostrando la espada a la puerta, elevándola hacia lo alto con la mano derecha. La puerta se abrirá, echándose cada una de las enormes puertas a un lado.

Segunda parte - En el interior de la cámara de las lunas



* Recuerda que todas las habitaciones tienen unas dimensiones de 6x6x6 metros.. Aunque, el mapa no está dibujado exactamente a la perfección, y pueda aparentar que alguna habitación es mayor que las otras, esto no es verdad, todas tienen las mismas dimensiones. Ten en cuenta que no explorarán la totalidad de la cámara de las lunas, sólo el nivel 1. Esto creará huecos para futuras aventuras, en las que por alguna u otra razón deban regresar aquí, o si lo deseas puede finalizar con esta aventura toda exploración de la cámara.

* El pasillo de entrada (1): es un enorme pasillo. Es muy bello, hecho con mármol negro, vetado con pequeños puntos blancos, dando la impresión de que estáis flotando en el cielo nocturno. Los dos grandes círculos de mármol blanco, pegados al la pared, en dirección opuesta a la puerta de entrada, tienen una inscripción en ellos. Alguien con la pericia de lenguajes antiguos, podrá leer: *“Si no estás preparado para los peligros que siguen, toma la puerta de la derecha”*.

* La sala de los novicios (3): Esta sala está también hecha del mismo mármol blanco y tiene las mismas dimensiones que las otras habitaciones. Hay un altar en esta habitación, con tres cosas distintas que hacer. Hay tres escalones de piedra hasta que se llega al altar. Cuando llegas al altar, hay un cuenco con agua en él. Hay también una toalla limpia y un cuchillo de plata. Hay un rito grabado en los paneles lunares detrás del altar (el panel es un doble círculo de mármol blanco, simbolizando las lunas. Para alguien que tenga la pericia de lenguajes antiguos, podrá leer esto:

Si deseas alcanzar las lunas

Deja que la plata lama tu carne

Permite que tus manos se introduzcan en la roja vida

Esto significa que la persona debe cortarse con el cuchillo de plata, y permitir que la sangre se vierta en el cuenco de agua, y después lavarse las manos en el gua roja que se obtiene. La persona puede secarse las manos en la toalla del altar, pero no en otra toalla. Cuando esta persona seca sus manos y completa el ritual a la perfección, entonces el agua se vuelve otra vez pura, desaparece la sangre del cuchillo y la toalla aparece nuevamente limpia. Este ritual debe ser repetido por cada persona del grupo. Este ritual energiza las manos de las personas, para permitirles abrir la puerta de la localización 2.

* El camino de las Lunas (2, 4, 5, 6, 7, 8): Cada una de estas localizaciones es descrita con mayor detalle más abajo. Este camino debe de ser seguido por los PJ para introducirse en la cámara. Para aquellos listillos que piensen en intentar atravesar las paredes en fase, o usar cualquier otro conjuro o poder psiónico harán un triste descubrimiento. Las paredes no pueden ser atravesadas. Cualquiera que lo intente recibirá 3d6 puntos de daño y el conjuro/poder psiónico fallará. Recibirán un rayo eléctrico en sus cuerpos y no podrán pasar.

Localización 2 - La puerta de esta habitación sólo se abrirá si los PJ han completado el ritual en la tercera habitación. En caso contrario, el primero en tocar la puerta será golpeado por un brillante rayo de luz. Este tiene el mismo efecto que el conjuro Cegar (nivel 2 de mago). La forma de abrir esta es tocarla con las manos energizadas por el ritual. El conjuro en la puerta abrirá la misma. Si la pasan, y penetran en la habitación, verán dos enormes estatuas. Estas son estatuas de demonios (Vrocs en la actualidad), en el caso de que alguien de los que entrase no tuviese un alineamiento bueno o neutral (alineamiento malvado) entonces los Vrocs atacarán. Si no sólo aparentarán ser estatuas y podrán continuar su camino.

Localización 4 - En esta habitación hay una piscina. El agua cae de unas cabezas de mármol con la forma de un lagarto, situadas en las paredes, y misteriosamente esta desaparece (en realidad, hay un agujero que no puede ser visto desde arriba. Se encuentra situado en uno de los muros, en el interior de la piscina). Esta piscina mide 4x6x2 (metros) tal como se muestra en el mapa. Para atravesar esta habitación, deben nadar o volar sobre la piscina. Sin embargo en esta habitación no funcionan los conjuros, salvo aquellos relacionados con el agua, tales como Respirar Agua, Agua Aérea y similares. Si se meten en la piscina, aparecerán dos elementales de agua.

2 Elementales de Agua * HP: 50, 7 HD: 8 CA: 2 GAC0: 12

de Ataques: 1 Daño / Ataque: 5d6 * Especial: armas +2 o mejores para golpear

PX: 2000

En tiempos antiguos, este era un lugar para la purificación del cuerpo, pero desde hace tiempo, la Cámara de las Lunas se ha corrompido y nada funciona como debería.

Localización 5 - En esta habitación, hay una enorme bola de fuego guardando la puerta que permite continuar (El círculo enfrente de la puerta). Es en esos momentos una ilusión y la primera persona que avance a través de ella se encontrará perfectamente y no sufrirá daño alguno, aunque esta persona aun seguirá percibiendo el calor de la ilusión, y recibirá 1d3 puntos de daño por ronda. La puerta está atrancada, y deberán superar un chequeo de fuerza para abrir la puerta. Recuerda que cada ronda que transcurra sin que logren abrirla, recibirán 1d3 puntos de daño. (puedes además poner penalizadores al chequeo de fuerza conforme transcurre el tiempo debido al calor).

En el pasado, este era el lugar para estar en comunión con el fuego, para limpiar el alma. Los creyentes de las lunas no recibían el daño como dolor, sin embargo creían que el calor los estaba limpiando de las impurezas de el mundo que dejaban tras ellos.

Localización 6 - Este es el lugar adecuado para utilizar la espada +3 que transportan (la espada de las lunas). En esta habitación hay 8 afilados, transparentes y puntiagudos cristales, cada uno en una de las esquinas de la habitación. Hay un pedestal en el centro, con una hendidura del tamaño exacto para introducir la hoja de una espada. Cada espada que se coloque allí y que no sea la Espada de las Lunas se desintegrará. Cuando colocan la espada en su lugar, disparará ocho rayos de luz, que se reflejarán en los ocho cristales, y abrirán la puerta. Si sacan la espada de su sitio de nuevo, entonces la puerta se cerrará.

Localización 7 - De esta habitación surge un fuerte viento. Cuando entrar, verán que en el muro opuesto al de la entrada hay un montón de estacas (¿estarán envenenadas? Eso es cosa tuya) Deberán superar dos chequeos de fuerza consecutivos para abandonar la habitación con vida. Este chequeo no tiene modificadores y un fallo supone 3d6 puntos de daño, y deberán recomenzar otra vez hasta que logren superar dos chequeos consecutivos. La puerta se abrirá tan pronto como entren en la habitación.

Esta era una prueba de valor y fuerza. Sólo los más fuertes y valientes de corazón sobrevivían a los vientos de la furia y entraban en el Salón de las Lunas.

Localización 8 - Esta es una habitación negra, de mármol exactamente como las otras, Aunque a diferencia de las anteriores, parece que está vivo. Las vetas blancas se asemejan a las estrellas en el cielo, y la habitación te da la sensación de que te hallas flotando en el cielo nocturno. ¡ Y REALMENTE estás flotando! Ya no podéis sentir más el suelo bajo vuestros pies, y en un descuido 2 elementales cósmicos atacan.

2 Elementales Cósmicos * HP: 73, 64 HD: 12 CA: 2 GAC0: 8

Ataques: 1 Daño / Ataque: 5d8 * Especial: arma +2 o mejor para golpear

PX: 2000

Si te estas preguntando donde están descritos estos elementales cósmicos, te advierto que en ningún suplemento oficial. Han sido especialmente diseñados para esta campaña. Aunque nadie dice que no los puedas usar en tu propia campaña. La descripción y estadísticas completas de este monstruo se encuentra al final de este módulo, en el **Apéndice II: Nuevos monstruos**.

* El Salón de las Lunas: Después de completar el Camino de las Lunas y superar todas las pruebas, los PJ pueden por fin penetrar en el Salón. Continúa en la 3 parte, que describe detalladamente el Salón.

Tercera Parte - El salón de las lunas:

*Situada en el centro de la Cámara, el Salón de las Lunas es donde se había mantenida oculta durante centurias la Vara de Chronos. Ahora que ha aparecido de nuevo Hamanu no puede permitir que caiga en las manos de los PJ

*La habitación es inmensa. Aparenta ser mayor de lo que realmente es (esto es debido al efecto de infinitud proporcionado por el mármol negro). En el centro de la habitación, después de una escalera de mármol blanco, hay una columna de energía azul que custodia la vara.

*Para conseguir la vara, sólo deben tocar la barrera. La energía guardada en sus manos tras completar el ritual de la tercera habitación les permitirá disipar la energía de la barrera y coger la Vara. En ese momento aparece Hamanu:

Así que tocáis la barrera luminosa, surge un enorme viento en el interior de la habitación. El viento es tan helado que congela hasta la médula de vuestros huesos. Apenas podéis moveros cuando una profunda y estruendosa voz se oye:

¡Idiotas! ¡Jamás comprenderéis los poderes de la Vara! ¡Entregádmela o la arrancaré de vuestros cadáveres!

Ahora reconocéis la voz del mismo Hamanu. ¡ El León de Urik se encuentra aquí! Lo veis en su forma leonina caminando hacia vosotros. En este momento, percibís que la vara está parpadeando en vuestras manos. El que la lleva oye un profundo lamento en su mente y recuerda que es la voz del Líder de la Sociedad, que le está guiando. El dice:

¡No! Todavía no ha llegado el momento de que os enfrentéis a él. ¡No tenéis el suficiente poder para luchar contra él! Pero no debéis entregarle la Vara, o todo estará perdido. Ahora, usa la vara, abre el portal del pasado que conduce al futuro. ¡Ahora!

* Haz un chequeo de sabiduría. Si el PJ que porta la Vara lo supera (recuerda que cualquiera de ellos puede tenerla, ya que todos y cada uno completaron el ritual en la habitación 3 y tienen el poder para romper el sello) entonces un reluciente portal negro aparece en la habitación.

Inmediatamente, elevas la vara y te concentras. Fuertes tormentas de viento en la habitación, impiden que Hamanu se mueva. El Rey de Urik es arrojado contra una de las paredes de la habitación, mientras lanza un profundo, desafiante y afilado grito que penetra en vuestros oídos al mismo tiempo que un reluciente portal aparece en la habitación. De nuevo escuchas la voz de Keletar resonando en tu cabeza.

¡Si! Perfecto, aunque la batalla no está ganada todavía. Hamanu se está recuperando y pronto vendrá a por vosotros. Debéis actuar rápidamente. ¡Rompe la Vara! ¡Arrójala al nexo y todo habrá acabado! ¡Hazlo! ¡Deprisa, ya casi no queda tiempo!

* Esto es muy importante. Esto decide si los PJ vivirán o morirán en el acto. Haz que el PJ que lleva la vara haga un chequeo de fuerza y otro de destreza. Si el PJ supera ambos, entonces lee el texto marcado con ** debajo de este. Si no supera ninguno de ellos, entonces el marcado con ***. Si pasa el de fuerza pero no el de destreza, lee el texto marcado con ****. Si sólo pasa el de destreza lee entonces el texto marcado con *****.

** (Éxito completo)

En un momento, con la fuerza y destreza necesarias, rompes la vara en dos con un rápido movimiento contra tu rodilla. Entonces la arrojas en el interior del oscuro agujero. Inmediatamente, el portal se cierra, y una luz muy brillante ciega a todo el mundo en la habitación. Lo último que escucháis son los locos gritos de HAMANU...Ahora oís una tenue voz femenina....

¿Hola? ¿Estáis bien? ¡Venga arriba, despertad!

Abrís los ojos y os dais cuenta de que os encontráis en Tyr, en la casa de Sylvia. Pharina se encuentra curando vuestras heridas con compresas de agua caliente. Os sientan bien. Sylvia aparenta gran felicidad. A su lado, ves a Rahna, la muchacha que os acompañó todo el camino.

No necesito que me contéis nada de lo sucedido. Rahna me lo ha contado todo. Estoy orgullosa de vosotros. Creo que habéis hecho una gran obra por nuestro mundo. No tengo forma suficiente de agradeceróslo. Pero por favor, aceptad este regalo. Ella os acerca una caja de marfil. Espero que esto os pueda ayudar. Estaré abajo. Si necesitáis algo, por favor, no dudéis en avisarme. Pero os advierto que deberíais descansar un poco más. Estáis agotados, y creo que la fuerza de la larga teleportación ha obrado en vosotros. No tengáis prisas, tomaros todo el tiempo que creáis conveniente. Ahora, descansad valientes.

El contenido de la caja es algo que tu decides. Debe haber al menos una recompensa para cada uno. Por ejemplo puede haber un poderoso conjuro desconocido para el mago, un brazalete psiónico para el psiónico, una gema que permita al clérigo lanzar un conjuro más por nivel, una espada +2 para el guerrero, o cualquier otra cosa que se te ocurra darles. Si la recompensa es demasiado grande, entonces díles que ella apunta a un cofre en la habitación y les dice que pueden tomar lo que precisen del mismo.

*** (Fracaso Completo)

Todavía estás intentando asimilar las palabras del Líder de la Sociedad

¿Qué demonios habrá querido decir con eso? Piensas.

No puedes romper la Vara. Es demasiado resistente para ti. Además, tampoco puedes entender por qué debes arrojarla al agujero. Podrías usarla contra Hamanu si supieras como...Mientras estas pensando, Hamanu está nuevamente de pie. Así como se va acercando hacia ti, el terror te abruma. El se acerca cada vez más con sus ojos fijos en ti. Sientes como su cuerpo rebosa de energía arcana, y la voz de Keletar habla de nuevo en tu cabeza.

¡NOOO! ¡No puede estar ocurriendo! ¡NOOOOOOOOOOOOOOOOO!

Estas son las últimas palabras que escuchas en tu vida, al instante tu cuerpo estalla en medio de una ardiente bola de fuego desintegrándote. Hamanu hunde sus garras en la vara. Se vuelve hacia el resto del grupo y habla:

¡Si! ¡Por fin la tengo! Después de tantos años al fin es mía ; No podéis imaginar cuanto tiempo he gastado en su búsqueda!; Ahora es mía! ¡Mía! ¡Toda mía! ¡Y todo gracias a VOSOTROS! ¡No tengo palabras para expresar mi agradecimiento! Así que os daré la mayor recompensa que se me ocurre en este momento. ¡Una muerte rápida e indolora!

Así que el finaliza esta frase, todos vosotros estáis muertos. No habéis sentido nada... Y el mundo de Athas se halla ahora condenado...

****(Fracaso Parcial)

Rompes la Vara, sintiendo como la madera del artefacto se rompe contra tu rodilla con un crujido exagerado. Intentas arrojarla al agujero, pero es demasiado tarde. Cuando te das cuenta, el portal se está cerrando y jamás podrá abrirse de nuevo ya que la Vara está rota. Los vientos se detienen y Hamanu se encuentra nuevamente en pie, con una mirada desencajada en su rostro. No aparenta que sea muy feliz, y de su cuerpo emana una ardiente y llameante aura.

¡NO! ¡NOOOOOOOOOOOOOOOO! ¡Mirad lo que habéis hecho! ¡Está rota! ¡Jamás olvidaré lo que habéis hecho aquí! Vosotros....vosotros... ¡MORIRÉIS, MORIRÉIS EN ESTE MOMENTO!

Así que él finaliza esta frase, un infierno se desata en la habitación. Las llamas surgen de todas partes y no podéis huir de esta ardiente muerte. Vuestros cuerpos se consumen en las llamas de este infierno. Es imposible pensar una forma de huida. La única cosa que podéis hacer es permitir que el fuego os consuma y que la sagrada luz os devuelva nuevamente a la vida...

***** (Éxito Parcial)

No puedes romper la Vara, no posees la suficiente fuerza que te permita hacerlos, pero al menos has tenido la destreza suficiente para arrojarla en el interior del portal antes de que se cerrase. Al mismo tiempo que la arrojas en el, puedes oír el potente grito de ¡NOOOO! que surge de la garganta de Hamanu. Una luz brillante ciega a todo el mundo en la habitación... Ahora oís una tenue voz femenina....

¿Hola? ¿Estáis bien? ¡Venga arriba, despertad!

Abrís los ojos y os dais cuenta de que os encontráis en Tyr, en la casa de Sylvia. Pharina se encuentra curando vuestras heridas con compresas de agua caliente. Os sientan bien. Sylvia aparenta gran felicidad. A su lado, ves a Rahna, la muchacha que os acompañó todo el camino.

No necesito que me contéis nada de lo sucedido. Rahna me lo ha contado todo. Estoy orgullosa de vosotros. Creo que habéis hecho una gran obra por nuestro mundo. No tengo forma suficiente de agradecerlos. Pero por favor, aceptad este regalo. Ella os acerca una caja de marfil. Espero que esto os pueda ayudar. Estaré abajo. Si necesitáis algo, por favor, no dudéis en avisarme. Pero os advierto que deberíais descansar un poco más. Estáis agotados, y creo que la fuerza de la larga teleportación ha obrado en vosotros. No tengáis prisas, tomaros todo el tiempo que creáis conveniente. Ahora, descansad valientes.

Este es un final similar al primero, pero deberías darle aun tesoro menos poderoso que el que les darías si hubiesen hecho todo correctamente. No, no es una forma de castigarlos porque no siguieron la línea, si no porque ellos no destruyeron realmente el artefacto. Es un artefacto, y no se destruye a uno de ellos así como así, tal vez vuelva algún día, en cualquier parte...tal vez en el futuro...

*En fin...la aventura finaliza aquí. Las páginas siguientes son los dos apéndices mencionados en paginas precedentes. El Apéndice I habla de los seguidores de Hamanu ya generados, que tu puedes colocar en cualquier parte de la aventura para ralentizar a los PJ, o para fastidiarlos. El Apéndice II tiene los nuevos monstruos que creas para la aventura, en el caso de esta, sólo hay un monstruo: el Elemental Cósmico.

Apéndice I - Seguidores del León de Urik

Guerreros Mul de nivel 3

PV: 27 (cada) DG: 3 CA: 8 (Cuero) GAC0: 18

de Ataques: 1 Daño / Ataque: por arma

Especial: +1 al daño

PX: 75 (cada)

Psionicos de nivel 4

PV: 20 (cada) DG: 4 CA: 8 (Cuero) GAC0: 19

de Ataques: 1 Daño / Ataque: por arma

Especial: psionica

PX: 150

PSPs: 32 MTHAC0: 16 MAC: 8 (6 con Armadura Mental)

Ciencias: Afinidad Animal (León), Telekinesis

Devociones: Animar Objeto, Ataque Balístico, Controlar Cuerpo, *Soften*, Levitación, Manipulación Molecular, Control de Adrenalina, *Aging*, Retroalimentación.

Profanadores de nivel 5

PV: 12 (cada) DG: 5 CA: 8 (Cuero) GAC0: 19

de Ataques: 1 Daño / Ataque: por arma

Especial: magia

PX: 200

Utilización de Conjuros: 4/2/1 (puede variar)

Nivel 1: Misil Mágico/Encantar Persona/Grasa/Escudo

Nivel 2: Levitar/Flecha Acida

Nivel 3: Haste

Templarios de nivel 5

HP: 35 (cada) DG: 5 CA: 7 (Cuero) GAC0: 18

de Ataques: 1 Daño / Ataque: por Arma

Especial: magia

PX: 150

Uso de Conjuros: 3/2 (puede variar)

Nivel 1: Ordenar/Piedra Mágica/Curar heridas Ligeras

Nivel 2: Producir Llama/Silencio Radio 1'5 m

*Ten en cuenta que la fuerza de templarios, profanadores y psiónicos varia enormemente. Puedes incluso enfrentarlos a semi Drakes. que los sorprenderán brutalmente

Apéndice II - Nuevos Monstruos

Clima/Terreno: Cualquier espacio oscuro

Frecuencia: Muy raro

Organización: Solitario

Ciclo de Actividad : Cualquiera

Dieta: Energía cósmica

Inteligencia: Baja (5)

Tesoro: No

Alineamiento: Neutral

No de aparición: 1-4

Clase de Armadura: 2

Movimiento: 24 volar (A)

Dados de Golpe: 8/12/16

GAC0: 12/8/4

No de Ataques: 1

Daño/Ataque: 3d8

Ataque Especial: Rayo de Energía Cósmica

Defensas Especiales: Sólo puede ser golpeado por armas +2 o mejores

Resistencia a la Magia: No

Tamaño: Grande

Moral: Campeón (15)

PX que Vale: 2000

Apariencia: El monstruo aparenta no ser más que una vaga forma humana con piel negra, con pequeñas pintas blancas sobre ella aparentando estrellas. Es incorpóreo, y no puede ser golpeado por armas corrientes. Tiene dos estrellas blancas por ojos.

Combate: En combate, este elemental golpea con un enorme puño hecho de pequeñas estrellas, que producen daño eléctrico que produce una descarga de 5d8 puntos de daño. Si el blanco es inmune al rayo, entonces sólo recibe la mitad del daño. También puede atacar con un poderoso rayo de energía cósmica. Este rayo produce 5d8x2 puntos de daño, y que puede ser totalmente ignorado si el blanco es inmune al daño eléctrico.
