

# DARK SUN

## El oráculo de obsidiana

Una campaña para *Darksun*  
escrita por *Hermes*  
para el *C.R.Minotauro*.

Una campaña para Dark sun bajo el abrasador sol de Athas de 5 a 8 personajes de nivel bajo.

### Introducción.

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

La aventura está creada para un número de jugadores de entre 5 y 8 jugadores pero yo he llegado a dirigir a 12 jugadores en una aventura, así que no hay impedimento para ampliar el número de jugadores, en cambio es recomendable bajar la dificultad de la partida si se piensa jugar con un número inferior a cinco jugadores. La campaña está hecha para jugar con la nueva caja de Darksun a excepción de la psiónica que usa el manual de poderes psiónicos (anulando la pericia de Contacto) aunque se puede jugar perfectamente con la caja básica en castellano. También la campaña usa el sistema opcional de pericias, cosa inusual en las aventuras oficiales de Dark Sun. En Athas para hacerlo creíble he creado unas Máximas y unas Mínimas que se han de recordar a los jugadores para que entiendan que están en Athas y no en Lorien.

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

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

Históricamente la aventura se sitúa al inicio del 1 año libre de Tyr, justo al inicio, tal y como dice la caja básica en castellano, cuando el gran rey Kalak aún vive y concentra toda la población en la construcción del ziggurat. Y la aventura acaba unos meses después justo para ser iniciada con la campaña de Libertad. Después de esta introducción hay un resumen de la historia y después hay un resumen de cada aventura para que el DM sepa la trama principal en una rápida lectura y por último un prólogo de la historia de los personajes antes de llegar a Tyr y que representa el ascenso de 1er a 3er nivel que es por el que empiezan los jugadores. Y sin más empiezo a narrar una violenta historia en el salvaje mundo del.... Sol Oscuro.

# Historia.

Bajo el abrasador calor de Athas se esconden tesoros inconfesables, uno de ellos se trata de una lente esférica de obsidiana que otorga (si se sabe usar), un poder igual o mayor que el rey Kalak de Tyr o Hamanu rey de Urik o que el mismísimo dragón. Esta lente también conocida como oráculo de obsidiana estaba custodiada por los espíritus de los dos primeros gigantes, Jo'orsh y Sa'ram, pero la lente fue extraviada y perdida en las tierras yermas de este gran erial llamado Athas. En Athas existe una asociación de magos preservadores que actúan en contra de la tiranía de los reyes-hechiceros, la alianza velada (o del velo), resulta que uno de sus componentes, un humano llamado Xylaz encontró unos viejos documentos que hablaban sobre el poder de la lente y una relación con una torre ancestral. Xylaz buscó durante años la lente y la torre, fue hasta más allá de Balic, cruzó el bosque de halflings y al final encontró la torre primigenia pues tal es su nombre, al este de la ciudad de Nibenay. Tal torre infestada de magia en estado puro entró en contacto con la sangre de Xylaz al producirse una pequeña herida y sufrió una mutación genética y se transformó en un ser medio reptil medio hombre (para que os hagáis una idea, muy parecido a un draconiano de Dragonlance). Tras esto volvió rápidamente a su refugio en Tyr y siguió la búsqueda de la lente pero esta vez otros miembros de la alianza del velo se encargaron de ello. Los años pasaron, nadie sabe cuantos, y Xylaz gracias a la mutación no moría y la búsqueda continuaba... El clan de pedregal azul de elfos formaba parte de alianza y se dedicaba a buscar la lente, su jefe Voltheur encontró la lente y en este momento la está trayendo a Tyr... Pero no está solo. Minthur un alto templario de Tyr tiene conocimiento del descubrimiento de la lente y pretende apoderarse del objeto cueste lo que cueste en beneficio propio. Y Minthur no es el único que busca la lente...

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

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

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

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

## **Cap. III "El desierto nunca es lo que parece y el sendero."**

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

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

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

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

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

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

A Nibenay llegan las caravanas, parece que Cradle ha entrado en el Naggaramakan, que es el templo del rey Nibenay del que dicen que solo han entrado sus templarias, al parecer tiene una entrevista con Nibenay. Mientras los elfos aprovechan para comerciar en esta ciudad los jugadores pueden conocer la ciudad o al revés. Por otro lado la población parece exaltada. Un día el pueblo se rebela contra el rey y van al Naggamarakan, parece que lo quieren destronar, pero para sorpresa de todos el rey que no había salido durante años aparece y gran parte de los rebeldes se acobardan, el resto es expulsado por las templarias. Cynthia ofrece a los jugadores una oportunidad de robar una gran gema, a la vuelta, En la plaza del mercado, el rey Nibenay ha hecho una masacre y se encuentran todas las cabezas de los elfos del pedregal azul, empaladas en lanzas, ahora su líder y único miembro es Cynthia. Nibenay ha ofrecido su ayuda al rey Kalak o sea a Cradle y ha exterminado a todos esos magos, y aporta otra caravana a la expedición de Cradle.

## **Cap.VII "La torre Primigenia, el sentimiento más fuerte en Athas es el ánsia de poder"**

Los jugadores y Cynthia siguen la dos caravanas del templario Cradle(una de Tyr y la otra de Nibenay" al acercarse a la torre un dragón les pasa volando. Por fin llegan al final del trayecto, el desenlace está a punto de producirse. Cerca de la torre se encuentran las caravanas de Cradle y los jugadores mas al este. Pero al poco aparece un ejercito de no-muertos dirigidos por Mika y por el dragón Dregoth. Los templarios son drenados por el dragón no-muerto. y empiezan a morir. Pero aparece el dragón Borys y empieza una cruenta lucha entre dragones, momento en que los jugadores pueden aprovechar y liberar a Xylaz y rescatar la bola del moribundo Cradle, que a pesar de estar drenada su fuerza se dirige a la torre. Al tocar el oráculo aparecerán Jo'orsh y Sa'ram y se llevarán el oráculo. Los dragones han desaparecido en su lucha, los templarios han muerto al igual que los no-muertos. Solo quedan los jugadores, Cynthia y Xylaz, aunque ellos no tengan la bola de obsidiana, vuelve a estar protegida por sus dueños auténticos. Puede que si hayan tenido contacto la sangre con el aura de la torre los jugadores muten y tengan nuevos poderes. Hasta aquí llega la campaña, cuando los jugadores consiguen que nadie posea el oráculo. Es

tiempo suficiente para haber subido un par de niveles o mas y conocer parte del mundo de Athas.

## Prólogo

Durante el año anterior al desafío del sacerdote de la 190ª era del rey, La ciudad de Draji se había poblado de esclavos debido a una política agresiva por parte del rey-hechicero Tecktutitlay quien necesitaba un gran número de esclavos para sacrificar en honor a una gran fiesta que haría en honor suyo, su misión consistía en sacrificar a los "cien mil corazones para tecktutitlay" con este motivo los templarios empezaron a arrestar gente por cualquier motivo por nimio que fuera, al final los pozos de esclavos estaban saturados de gente inocente, en la que no había todo tipo de gente desde escoria suburbial hasta templarios pasando por mercaderes. La fecha se acercaba y el rey esperaba impacientemente la orgía de sangre, él mismo sacaría con sus manos el corazón del último sacrificado. Mientras en las sombras de los pozos se planeaban intentos de evasión, de todos los que se intentaron, solo cuatro tuvieron cierto éxito, en cada fuga habían alrededor de mil evadidos. De los cuatro, tres de ellos no pasaron de la ciudad de Draji, pero el que fue segundo, en el que participaron más de 1300 fugados surtió efecto, los esclavos unidos de principio a fin escaparon de la ciudad de Draji en dirección sur. En esta evasión se encontraban los Pj, allá por donde iban arrasaban todo lo que veían, en parte por rabia y odio y en parte para sobrevivir. En su huida, mas de la mitad de ellos murieron a manos de los templarios, en una escaramuza al sur de Draji, pero el resto logró huir al sur, al sur estaba la libertad, al menos eso decía un loco profeta que iba en el grupo y que fue atrapado por los elfos una noche a traición pues resulta que pasada la escaramuza los esclavos se encontraron con una caravana de elfos, que bajo las promesas de ayudarlos, por la noche atraparon a todos los que pudieron y corriendo como el rayo los vendieron a Draji como esclavos. A la mañana siguiente los esclavos solo eran doscientos, pero esa circunstancia les unió mas y siguieron al sur, medio muertos de hambre y sed encontraron un oasis, tan grande fue el error que cuando todos se abalanzaron a beber empezaron a ser tragados, pues no era oasis sino atrapadora en las dunas, menos de una cincuentena quedaban ya. El viaje siguió igual de penoso por las ardientes dunas de Athas hasta que pudieron asaltar una caravana tyriana en dirección Urik. Parecía que las cosas cambiaban ahora eran una veintena. Siguieron los ex-esclavos al sur y en un encuentro con Giths murieron alrededor de la mitad, ahora de los 1300 que habían escapado no llegaban a 12, es decir los Pj, y a los pocos días llegaron a Tyr y entonces....

*Como se supone que los jugadores son nuevos y empiezan de nivel 3, en este prólogo intento explicar la historia de los Pj de nivel 1 a nivel 3, viendo así el carácter de supervivencia y de fortaleza de los Pj con respecto a los Pnj. Cuando yo dirigí la campaña justo antes de esta aventura hice la del año del desafío del sacerdote que viene en la Dragón versión española num. 8 y lo enlazaba con el inicio de esta campaña. Aunque cada máster es libre de como iniciar la campaña y sus precedentes pero yo escribo el que usé y por si hay alguien que desea tener un trasfondo ya creado.*

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

## Escena I: Inicio

Los Pj se encuentran una mañana en las callejuelas del distrito comercial de la ciudad-estado de Tyr, otro día intentando subsistir, otro día bajo el agobiante calor de Athas entre el barullo de los elfos, los enanos Thri-kreen, semigigantes... de repente entre empujones una mujer corriendo aparece ante los Pj y al cruzarse con ellos les pide ayuda, la mujer seguirá corriendo hasta entrar en una de las tantas tiendas que hay en la ciudad, segundos después un templario que la seguía entra en la tienda.

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

## Escena II: El jardín

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

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

Al entrar los jugadores el templario ataca con su espada a la mujer ella a su vez murmura algo, extiende los brazos y de sus dedos fluye un haz de luz(energía) que impacta en el cuerpo del templario. Los jugadores pueden repartir a partir del segundo asalto. Si en 10 asaltos no han salido de la casa, aparecerán 4 templarios que han sido llamados por el templario con el sortilegio de Mensajero que lo habrá usado justo al entrar en la casa.

## Escena III: Los Elfos

Si consiguen librarse del templario, la mujer se acercará a los PJ, descubriendo que se trata de una elfa joven, muy bella, alta, de pelo largo rubio ondulado y vestida con un ajustado vestido de cuero.

-Gracias por salvarme y matar a esta sucia sabandija, como habeis visto el también sabía como lo sabeis ahora, soy maga y eso no le gusta nada a los templarios, mi nombre es Cinthia y pertenezco al clan de los elfos del pedregal azul. Ahora estamos instalados aquí en Tyr.- Dice la bella elfa.

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

Cuando los jugadores entran, ven que está atestado de elfos (¿Hay algún Thri-kreen?), saludan a Cinthia que se dirige con un alto elfo con una cresta rubia, va adornado con una capa de seda color granate, un pantalón de cuero oscuro y muchos anillos en las manos, la conversación pasa a discusión, el asunto se va caldeando, los elfos empieza a apostar e incluso se insultan entre ellos y a los Pj. El ambiente es insostenible, Aquí el Máster debería poner nerviosos a los jugadores, cuando lo hay conseguido de repente el Alto elfo extiende los brazos y hace callar a todos de golpe. Acto seguido con un paso arrogante y altivo se presenta a los Pj:

- Bienvenidos, mi nombre es Voltheur, jefe de mi tribu y os estoy agradecido por lo que habeis hecho por Cinthia y me gustaría que formaseis parte de nuestra tribu, pero antes necesito que alguien me haga un favor, y veo que vosotros teneis lo que se ha de tener para hacerlo., veis este paquete, se lo habeis de entregar a un amigo mio en el "Kank Rojo", preguntar al camarero por Xylaz, si volveis os recompensaré. dice el Alto elfo.

Normalmente los elfos no incluyen a otros miembros en su tribu tan de golpe, pero digamos que esta es una licencia que me tomo, igualmente, los elfos estarán probando la lealtad de los Pj, durante casi toda la campaña.

## **Escena IV: La Posada**

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

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

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

- ¿Que Querrán los forasteros?

Si los Pj preguntan por xylaz, el camarero vacilará unos segundos y les dice que esperen un momento y se vuelve a la barra. Si Los pJ superan una tirada de INT ven que el camarero hace un sutil guiño a un cliente de la taberna. 100 p.e. este mismo hombre se acerca a los jugadores y se sienta en su misma mesa y empieza a hablar a los jugadores:

- Hola, que es lo que queréis?

Deja responder a los pJ. si hablan de xylaz el hombre les dirá:

- ¿Quien os manda? ¿Que Queris de él?

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

- No me gusta que la gente me mienta sobretodo teniendo a cuatro templarios camuflados en esta taberna, dice señalando a dos humanos y dos semigigantes que están en una mesa cercana.

Si Los jugadores han dicho la verdad el camarero les indicará que suban hata arriba del todo.al ático.

Si han mentido los templarios arrasarán la taberna, junto a 4d4 de templarios más que aparecerán en 1d4 asaltos.

## **Escena V: Xylaz**

Al ático se llega por unas estrechas escaleras con pared a los dos lados pegada, dando a una pequeña puerta de madera, dentro hay una pequeña habitación que no es más un triangulo debido a la inclinación del techo, La luz solar, ilumina a través de la ventana a un hombre encapuchado que está sentado en una silla hacia la ventana, cuando entren los jugadores, se girará y lentamente se quitará la capucha, mostrando una cabeza semihumanoide y semireptil que os habla:

- Voltheur, os manda, no es cierto, me habeis de entregar un paquete. Dadmelo.( si los pJ entregan el paquete cada uno gana **300 p.e.** Parece que estais intrigados en ver a un hombre reptil, cierto es que soy único, pues soy un producto de la magia bastarda de la torre primigenia, un horror mas allá de nuestro tiempo. Aunque mejor que no os cuente mi trágico... ¿Que es ese ruido?

De repente se oyen un alboroto que proviene de abajo y como varia gente suben los peldañños a toda prisa, Xylaz se alza y con su báculo prepara un hechizo. La puerta se abre de golpe, dos templarios y dos semigigantes entran en la estancia. atacando a los jugadores, Xylaz ha efectuado el hechizo protección vs mal y al final del primer round saltará por la ventana que dá al tejado, Los dos templarios lo seguirán mientras los semigigantes lucharán con los PJ. En el segundo asalto Xylaz lanzará flecha de llamas sobre los templarios, y éstos usarán el retener persona y otro golpeará con la espada a Xylaz.(Es vital que en este combate y si puede ser en este asalto, que los templarios rapten a Xylaz y el paquete y se lo lleven al emperador, los jugadores deberán fracasar en su intento de alcanzar a los templarios, pero no de librarse de los semigigantes. Por cierto la taberna ha empezado a arder y dentro de poco solo quedarán sus cenizas y ningún de sus ocupantes vivos(excepto los Pj).

## **Escena VI: Los gladiadores**

Los Pj deberían escapar de la emboscada de la taberna y volver a casa de Voltheur a comunicarle que han sido traicionados o engañados. Los jugadores al entrar en la casa ven que a diferencia de hace unas horas, no hay nadie en ella, solamente unos lechos para dormir y unos cuantos barriles, hay unas escaleras que conducen a la terraza superior. Mientras estén en la terraza oyen unos ruidos provenientes del piso inferior. Cuando vayan a bajar un humano con la cara tapada y con una garra de dragón tapa el paso hacia abajo, una mujer sale de detrás de una columna con unos cuchillos tortuga y del techo de cañamo se deja caer un mul con una gigantesca porra datchi. Atacarán de inmediato a los jugadores.



Si alguien realiza una tirada de SAB los reconoce de haberlos visto luchar en el estadio, Gladiadores. Luchan hasta la muerte.

## **Escena VII: La Reunión**

Justo cuando hayan matado a los gladiadores, Voltheur subirá junto a Cinthia y otros elfos, por las escaleras, y Voltheur agradecerá que hayan matado a estos gladiadores, ya que lo habían metido en un barril mientras estaba solo en casa, inmediatamente convocará una reunión. A los pocos minutos Voltheur reúne a todos los elfos en la estancia inferior y comienza a explicar lo que ha pasado en "El Kank Rojo".

- Hoy nuestros nuevos miembros, han salvado mi vida de los gladiadores al servicio del templario Minthur, y también fueron atacados cuando habíamos llegado al final de nuestra empresa, desgraciadamente os he de comunicar que Xylaz ha sido secuestrado y el paquete nos ha sido confiscado. Es difícil asumir esta tragedia pero sabemos quien es el culpable de todo esto y es Minthur, el alto templario al servicio del rey Kalak. Este hombre conocía de la existencia de Xylaz y de su poder mutante, y ahora que lo tiene prisionero, intentará conseguir su poder e ir allí donde el lo consiguiera. ¿Si supieramos donde es?(aquí los jugadores les podrían decir que es la torre primigenia 250 p.e.) Hemos de ver que piensa hacer Minthur estos días, y pronto actuaremos.

## **Conclusión**

Al final del discurso de Voltheur acaba la aventura, A los jugadores se les deja vivir con los elfos, y han de esperar a que Voltheur tome una decisión de que hacer, la cual no tardará mucho en decidirse(ver módulo 2), ahora los Pj pueden conocer al resto del clan menos a la hija semielfa de Voltheur, Lydia a la cual ya conocerán el siguiente módulo. Por acabar la aventura son 8000 p.e. a repartir entre los jugadores.

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

## **Escena VIII: Lydia**

Los Pj se han unido a un clan de elfos, donde han sido atacados por el templario Minthur, que además ha secuestrado a un mutante llamado Xylaz y un misterioso paquete. Mientras los jugadores esperan la decisión de Voltheur y su recompensa, conviven con los elfos.

Al cabo de dos días por la mañana, Voltheur el elfo líder se acerca a los jugadores y les pide amablemente que vayan a buscar a su otra hija Lydia (la otra es Cinthia) al mercado de los elfos en la plaza de las sombras a quien aún no conocen, dice que es una semielfa con

un traje ceñido azul de pelo largo liso rubio y ojos azules, tiene como mascota a un Tagster. y que la traigan al cuartel general. No dice porqué.

El sol ardiente quema el mercado de los elfos, una plaza llena de puestos tapados con todo tipo de telas, aquí se vende de todo desde un cahulak ataparrabos pasando por pequeños animales caseros, especies, miel de Kank. A los pj no les será difícil encontrar a Lydia a la que verán vendiendo algún producto a un anciano humano, efectivamente está acompañada de un gran felino, un tagster.

Cuando los Pj hablen con Lydia, los saludará y se mostrará muy simpática y conversadora, a diferencia de la distancia y arrogancia de los elfos, se nota su sangre humana. Si continúan hablando y le preguntan sobre los elfos contestará que a ella la marginan por el hecho de ser semielfa y que la tratan mal y a ella no le cae bien su padre porque abandonó a su madre humana tan solo nacer.

En algún momento de la conversación un templario empuja a un Pj y le acusa en público de atacar al gran rey Kalak y ordena al mercado que ataque a los PJ, (Si bien no tendrá mucho efecto porque el poder real no goza de mucho respeto en esta zona) Antes que los Pj ataquen Lydia ataca con una daga en el pecho al templario a plena luz del día delante de una multitud de testigos, ALGO QUE NO HARÍA NADIE EN ATHAS, salvar la vida de otro, altruistamente, siendo el enemigo un templario y con tantos testigos. Después Lydia saldrá corriendo e incitará a los Pj que le sigan antes de que vengan más templarios.

A Partir de aquí, Lydia será el mejor compañero de los Pj. 100 p.e. hacerse amigos de Lydia. Cuando lleguen a casa de Voltheur, éste se enfadará con Lydia por ayudar a los Pj y le pega delante de todos los elfos, algunos los cuales se rien. Justo después empieza una reunión, Voltheur muestra un mapa y dice que intentarán rescatar a Xylaz que se encuentra en casa de Minthur, por supuesto los Pj serán los encargados de esta misión y de paso Lydia ya que "Es tan amiga de los no-elfos" dirá textualmente Voltheur. El plan consiste en tres pasos:

- 1: Mediante un plano de las alcantarillas, llegarán a un pozo del jardín principal de la casa de Minthur, ahí matarán a sus ocupantes para que no den la alarma, en caso que se cruxen con ellos.
- 2: En la casa buscarán el despacho de Minthur(gracias a un mapa que les da Voltheur) donde está el paquete( aunque no es del todo seguro dirá Voltheur).
- 3: Buscarán las catacumbas e irán a la celda de Xylaz y lo liberarán después escaparán por una puerta que da al exterior pero que solo se abre por dentro, afuera está Cinthia esperando en una carro, para alejarlos sin problemas ya que está plagado de templarios ese barrio.

## Escena IX: El Rescate

Las alcantarillas de Tyr son tuneles excavados en la piedra y en los que se alzan varios decímetros de basura en el suelo que están llenos de inquietantes y asquerosos bichos. Si los Pj van por donde indica el camino verán que al final llegan a un punto muerto, a elección del máster, por cada camino tomado hay un 25% de tener un encuentro. Los Pj han de elegir bifurcaciones 6 veces o sea 6 intentos.

Encuentro en las alcantarillas 1d10

1-2 1 cieno Tyriano

3-6	1d8 Tari
7-8	1d6 cucarachas chillonas
9-10	1d4-1 araña negra

Cuando se llega a final del auténtico tunel, hay un agujero en la pared que da con el pozo de Minthur. Se ha de trepar por el pozo para salir en un jardín interior lleno de arboles y de pequeñas fuentes, una especie de mosquitera refresca el jardín, en él se encuentra una niña de unos doce años y una mujer de unos treinta años. Si los Pj oyen desde el pozo la conversación de la niña se darán cuenta que es inocente y fantasiosa. Tan solo salir del pozo si no matan a la niña y a la mujer darán la voz de alarma y aparecerán cuatro templarios.

**200 p.e** por matar a la niña y la mujer. Recuerda Máster: Darksun es un mundo cruel, salvaje e injusto.

Cuando los jugadores encuentran el despacho de Minthur, verán que se compone de una gran mesa de madera y con muchos tapices colgados y una gran alfombra que le dan a la sala un aire distinguido. Si buscan no encontrarán el paquete, pero si unos documentos que cuando sean leídos explican que Minthur piensa ir a la torre primigenia, en un lugar impreciso al este de Nibenay donde parece ser encontrará la clave de como usar el oráculo de obsidiana y para eso necesita de la ayuda de Xylaz que ya estuvo anteriormente allí. (**100 p.e.** solo si declaran que buscan otra cosa que no sea el paquete)

Las catacumbas que se accede por una trampilla que hay en el despacho debajo de una alfombra, la sala tiene una forma de ele, es una galería estrecha excavada en la piedra, lleno de celdas. Pero en ninguna está Xylaz. Algo raro sucede No está ni el paquete ni Xylaz. De repente de la esquina surge un templario que empala con una lanza al que esté primero. Tiene una asalto extra por atacar por sorpresa. Cuando maten al templario Lydia dirá que les han tendido una trampa y que será mejor que salgan corriendo. Tras salir, se encontrarán en un callejón donde no estarán el carro de Cynthia, cuando vayan a girar la calle se toparán con 3 templarios y dos semigigantes, por detrás aparecerá Minthur, el alto templario, un hombre alto con pelo largo negro junto a dos semigigantes y dirá:

- "Vaya, vaya me parece que habeis hallado mi morada, robado mis documentos a un siervo mio y a mi PROPIA HIJA. Os voy a matar a todos grandisimos Hijos de Puta, no sabeis con quien jugais"

aquí Lydia se acercará a Minthur y le dirá:

- "Minthur, ya te los he traído, te indiqué donde estaba mi hermana mi padre, Xylaz y el paquete. Este era el trato. He servido bien al dios Kalak, ¿ahora podré ser una profanadora al servidío del Dios-rey?"

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

- "Si, Lydia has servido bien al rey Kalak, pero él ya no necesita más de tus servicios, así que muere ramera asquerosa" dice Minthur mientras pronuncia un sortilegio de causar heridas graves que provoca la muerte de Lydia, la cual en su agonía jura venganza y pide perdón a los Pj.

El combate entre los Pj se muestra desigual para ellos aunque el Tagster de Lydia atacará hasta la muerte. Minthur debe salir con vida de este encuentro, Podría no participar en el combate y retirarse a su casa, por ejemplo.

## **Escena X: El relato**

Si los jugadores consiguen salir con vida, y llegar a casa de Voltheur, verán que Cinthia está viva y explicará que mientras esperaba a los Pj oyó a los dos templarios hablar de un extraño prisionero que se lo iban a llevar al este de Tyr, más lejos de Gulg hacia una zona misteriosa.

Está muy claro Minthur prepara una expedición a la torre primigenia, donde consiguió la mutación Xylaz y se lleva a éste. 500 p.e. por deducir esta información.

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

Por cierto los Pj no saben aún que contiene el paquete, aunque han leído cosas en los documentos de Xylaz sobre un extraño artefacto. Solo Voltheur sabe lo que es, pero no dirá nada a los Pj aún.

Si le cuentan la traición a Voltheur, no le sorprenderá en absoluto y no sentirá tristeza alguna por su hija Lydia.

## **Conclusión**

Voltheur está haciendo los preparativos para dejar la ciudad y seguir la caravana de Minthur hacia el este. ¿Porque es tan importante ese paquete?¿Que hay en él?¿Voltheur es un cabrón o un enemigo de la tiranía de Kalak¿Cuando coño recibirán los Pj su recompensa? al menos 9000 p.e. entre todos por acabar la aventura.

**Interludio:** Puede que los jugadores estén algo confundidos y no se sientan muy vinculados a actuar pero el máster debe hacer este asunto como algo personal, quizá solo por la curiosidad de que contiene el paquete. Si se ponen muy pesados con lo de la recompensa Voltheur podría darles un pequeño anticipo, y el resto cuando rescaten a Xylaz. También les puede explicar que tanto Xylaz y el clan del pedregal azul(la mayoría) pertenecen a la alianza del velo y que en el paquete hay algo que puede ser muy útil en la lucha contra los reyes-hechiceros. El máster puede aflojar un poco si ve que sus jugadores no se sienten muy involucrados en la trama de la aventura. Yo al menos así lo hice con mis jugadores.

# **Capítulo III: El desierto nunca es lo que parece y el sendero**

## **Escena XI: El Cruce**

Los Pj junto a un clan de elfos, salen de Tyr, en seguimiento del templario Minthur, la salida es fácil y el grupo sigue los pasos de Minthur con rapidez. les llevan un día de retraso. Toda la caravana élfica corre por el desierto cargando sus cosas, a excepción de los Pj que van en un Kank. Por lo que parece Voltheur quiere seguir a la caravana durante algún tiempo y atacar dentro de un tiempo. No ha concretado más. No entendeis mucho su postura paciente.

A los dos días de salir de Tyr, uno o varios jugadores (no-psiónicos) notarán que no siguen el camino correcto y piensan que es hacia el norte. En realidad Mika, un psiónico secuaz de Minthur usa el sendero para manipular a los Pj. Al llegar a un cruce de caminos. Voltheur seguirá al este. Mientras los jugadores lo que quieren es ir al norte. Voltheur no cederá y si los Pj quieren ir al norte les dará permiso, aunque dirá que ellos están equivocados, eso sí les dará agua para una semana.

Sea como sea el máster ha de llevar a los jugadores hacia el norte. A medida que avancen por este camino se hará más y más pedregoso y menos llano con alguna meseta pequeña. Pasarán varios días y los Pj se sentirán más atraídos a seguir ese camino.

## **Escena XII: Cactus-araña**

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

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

*Interludio:* Cuando los Pj hagan viajes, a no ser que la aventura no diga nada el máster decide la cantidad de días de viaje, tablas de encuentro etc...

## **Escena XIII: El poder del sendero**

Los Pj llevados por su instinto acaban en un pedregal, bajo el amenazante calor de Athas, el fuerte viento arrecia en el suelo que hace mover las piedras molestando en la cara de los Pj. Están rodeados de unos repechos a los lados cuando os sentís espiados.

Hasta aquí Mika, el psiónico aliado de Minthur ha echo sugestión posthipnótica sobre los Pj. Ahora ha activado invisibilidad durante 5 rounds, en 2 rounds usará el poder ablandar sobre el arma de algún Pj a ser posible de metal hasta que tenga (-5 impacto y -5 daño). A partir de este round Mika se hará visible, que se encuentra en un lado en una zona más elevada detrás de una gran roca. está a 5 rounds para entrar en meleé Mika tiene activado armadura de carne que le durará los 3 primeros rounds que entre en meleé. Usará cuatro veces ataque balístico causando 3d6 de ptos de daño antes que los Pj lleguen a él.

En caso que los Pj ganen a Mika, el psiónico, antes que le maten les ofrecerá suplicando un trato en caso que le dejen vivo si no es así pasa a la escena XV.

-Por favor no me mateis, no me mateis, os daré lo que querais, tengo armas y armaduras de metal y tesoros, os lo daré todo pero no me mateis.

Ahora el peligroso psiónico llora por su vida si aceptan el trato les acompañará a una cueva cercana y les dará una cota de mallas de metal a cada uno. Sin que los sepan los Pj Mika les está preparando una trampa. (Hay una armadura para cada Pj). Mika dirá a los Pj que si no le matan les acompañará a una pequeña colina donde hay tesoros, Mika explicará que no es una colina sino el túmulo de antiguo rey sobre el cual hay una columna de un negro metal y excavado en el suelo hay un cofre de oro.

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

## **Escena XIV: La atracción del túmulo.**

Los Pj llegan al túmulo de noche, hace frío, erigido en medio del pedregal y sobre él una gran columna negra corona el túmulo. Mika dice que bajo esa columna está el tesoro un baul compuesto de monedas de oro. Lo que no saben los Pj que en realidad la extraña columna de metal oscuro es un imán gigantesco y a medida que suban totalmente confiados por la colina serán arrastrados hasta la columna indefectiblemente todos aquellos que se hubieran puesto la cota de malla. Los Pj afectados estarán pegados a la columna y no se podrán despegar de ella, pero todo acaba de comenzar. Mika ahora que está libre se escapa por el mismo sitio por donde ha venido tranquilamente mientras no para de reír y burlarse de los Pj. Y de la parte superior de la columna surge una especie de légamo o jalea viscosa que irá bajando por la columna, en tres asaltos atacará a los Pj.

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

**500 p.e.** Por liberarse de una situación muy crítica. Aquí se pueden ver la utilidad de un psiónico.

Ahora le toca el turno a Mika, el cual no será difícil de encontrar ya que confiado por su trampa, apenas ha andado mucho. Así que los Pj tienen una oportunidad de vengarse. Además le sorprenderán. **300 p.e.** por matar a Mika. **-1000 p.e.** si son tan tontos como para no matarlo.

## **Conclusión**

Ahora los Pj se han liberado de Mika, pero han perdido muchos días y van bastante retrasados y muy al norte de la caravana de Minthur y la de los elfos. Los Pj seguirán un par de días andando y en la mañana del tercero con un calor que derrite a las piedras llegarán a un pueblo, al poco serán rodeados por 20 enanos, están en la ciudad de Kled. Los enanos

no atacarán a los Pj les recibirán con hoscamiento pero si muestran intenciones no violentas, les presentarán al jefe del pueblo.

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

10000 p.e. por acabar la aventura entre todos los jugadores.

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

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

### Escena XV: Kled

Los Pj tras escapar de la mortal trampa de Mika, bordean las montañas resonantes y llegan a un poblado, el pueblo gira en anillos concéntricos de cabañas de redondas paredes de losas rojas y ninguna de ellas tiene techo, se pueden ver el interior de las casas con sus muebles, además las casas no son más altas de 1,60 m. En su exterior las cabañas están rodeadas de un muro bajo de ladrillo, en centro del pueblo hay una plaza circular, con un margen dentado de salientes curvados, pavimentado de adoquines rojizos. en la que hay un pozo. Los Pj llegan al pueblo al muro exterior cuando serán recibidos por una quincena de hombre todos ellos de baja estatura pero de figura rechoncha y angulosa, todos ellos calvos, ENANOS. Los enanos van armados con armas de metal, espadas y hachas en su mayoría. alguno porta casco y armaduras de cuero. Los enanos estarán al acecho de la reacción de los Pj, en caso que sea violenta, atacarán sin piedad, pero si se muestran pacíficos. Los enanos conducirán a los jugadores a la plaza central, pasando por el laberinto de cabañas. Si en el grupo de los Pj no va ningún enano, para poder comunicarse con los habitantes del pueblo, hay un enano del pueblo de ojos rojos que habla Tyriano. La comitiva se para en el centro de la plaza, los Pj están rodeados por los enanos y enfrente hay dos enanos que parecen mas importantes que los demás, mientras en la plaza se atesta de enanos que quieren ver a los visitantes.

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

Si durante la conversación los Pj cuentan la historia del oráculo de obsidiana y sus aventuras y desventuras. Lyanus se sentirá sorprendido y si se entienden bien las dos partes, el jefe de la ciudad ofrecerá cobijo y alimentos a los nuestros. Lyanus organizará una comida en honor a los invitados allí los Pj podrán comer y beber a gusto. Lyanus les

presentará a su hijo Caelum, el enano de ojos rojos, más alto, fuerte y corpulento que el resto de sus compañeros. el cual se mostrará abierto y simpático con los Pj. Al acabar la cena Lyanus les dirá que tiene algo que enseñar a los jugadores. *(Esto último solo sucede en caso que los Pj que le hayan contado toda la historia a Lyanus).*

## **Escena XVI: Kemalok**

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

-Dejad las armas con los centinelas.

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

El tunel está revestido de anchas tiras de piel animal y sujetado por vigas de madera que impiden que se derrumbe. el tunel es bajo, los Pj tendrán de ir agachados y los semigigantes a cuatro patas. patético pero cierto. Al final el tunel acaba en una pequeña pasarela, a los lados hay armas por el suelo.

- Escuchad las palabras de los antiguos o éste será vuestro final. dirá Lyanus.

al otro lado hay en un muro de piedra una puerta arqueada con una inscripción que lyanus traducirá como:

- Mas allá de esta puerta, pon tu confianza en la fuerza de la amistad, no en el temple de tu espada

Los Pj seguirán adelante y entrarán en la ciudad en ruinas y Lyanus dirá:

-Bienvenidos a Kemalok, la ciudad perdida de los enanos, aquí puede que encontremos algun ayuda a vuestra busqueda.

La comitiva sigue adelante y tras cruzar un rastrillo de hierros llegan aun puesto de guardi de donde sale de golpe y porrazo una figura enana que les varra el paso, lleva una armadura negra y empuña un hacha de metal, lleva un casco y una lujosa corona, va envuelto en vendajes verdes y en vez de ojos dos puntos de color amarillento ocupan su lugar. Lyanus dice que es Rkard, el último gran rey enano. si no llevan armas no hará nada a los Pj dice mientras pasa por delante del espíritu, quien intente pasar armado será muerto por Rkard en un abrir y cerrar de ojos, si van desarmados podrán pasar sin problema.

Ahora están la ciudad popriamente dicha, innumerables pasillos se abren a todos lados, convirtiendo en un peligroso laberinto, pero guiados por Lyanus van por el camino principal, y acaban llegando a otro puente que lleva a otra puerta que su vez conduce a un alcazar todo él de mármol. Los Pj entran en una gran sala alargada toda ella de marmol con columnas en su perimetro y con una puerta a lado y lado. en la parde por la que entran hay varios pisos con sus respectivos balcones, Lyanus cruzará la sala y llegarán a una pequeña habitación, también de mármol donde se encuentra suspendido un libro. Lyanus dice que es



el libro de los reyes de Kemalok y que aunque no lo ha traducido todo explica la historia de los reyes enanos, también dirá que habla del oráculo de obsidiana y que es un objeto que otorga mucho poder y que lo mejor que se puede hacer con ello es destruirlo y para eso solo hay una forma. Entonces Lyanus propone a los Pj darle comida y provisiones si intentan destruir la esfera, en vez de entregarla a la alianza del velo, ya que consideran que ese objeto solo pervierte a quien lo tiene. Si aceptan Caelum buscará entre todas las armas que hay en la sala y entregará una espada a un Pj, a poder ser un enano o sino un mul, y si es guerrero mejor.

#### *La espada de la gema azul*

Esta espada de metal, fue construida por los artesanos enanos de la era verde y tiene en su empuñadura una pequeña gema de un color azul eléctrico brillante. Es capaz de destruir todo lo que toca siempre y cuando uno piense en hacerlo, aunque solo le quedan tres cargas y una de ellas es para la lente oscura.(aunque al final de la campaña no tendrán oportunidad de hacerlo)

espada de metal      +2 impacto   +3 daño      p.e. 2000

## **Escena XVII: Los esqueletos**

Al dar la espada se oirá un ruido de la sala contigua si alguien va a ver, se encontrará con un gran número de esqueletos que se acercan hacia ellos, habrá un número proporcional a los jugadores que hayan, 10 esqueletos por Pj (Cuando yo dirigí la aventura se reunieron inexplicablemente 13 jugadores y les saqué 100 esqueletos) Los Pj podrán armarse en la sala del libro y Caelum es un sacerdote del sol y usará sus poderes para ahuyentar los No-muertos. Cuando hayan sido muertos. De una de las ventanas, se oirá una tremenda caracajada, los Pj se sorprenderán de ver a Mika, el psiónico de la anterior aventura, pero esta vez está cadáver aunque vivo. Su discurso aterrará a todos, dice ser el lugarteniente de alguien más poderoso que Kalak, el dragón no-muerto Dregoth es su nuevo líder y que él va a ser el portador de la victoria para las fuerzas oscuras y muertas. Tras decir esto el cuerpo muerto pero a la vez resucitado de Mika desaparecerá.

Ahora se une un enemigo más, el dragón Dregoth y el zombie de Mika junto a su ejército no-muerto. Es vital llegar cuanto antes a la caravana de Voltheur y destruir la lente.

## **Conclusión**

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

Por concluir la aventura son 11000 p.e.

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

## **Escena XIII: El viaje**

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

Aún así esta aventura debería empezar así con el viaje que lleva de los Pj desde Kled, la ciudad de los enanos, hasta encontrarse con los elfos, con los que se encontrarán más adelante en el cañón de Gothay.

Los Pj han de encontrar a los elfos que están márchando muy por delante de los jugadores. El máster debe:

1. Calcular la distancia entre Kled y el cañón de Gothay (ver mapa de la caja básica),  
--Kled está a 9 hexágonos al este de Tyr y 1 al norte  
-El cañón de Gothay está a 4 hexágonos al oeste de Fuente de Plata.

La distancia de Kled al cañón son tres hexagonos al este y otros tantos al sur, es decir: 48 kilómetros por desiertos de arena.)

2. Calcular el movimiento que gastan los Pj al día modificado por el terreno, en este caso desierto de arena.(pg. 87 y 88 del libro de reglas)
3. Realizar cada día de viaje una tirada en la tabla de encuentros en el terreno correspondiente (pg. 79 a 81 del libro de reglas)
4. Realizar los efectos de deshidratación cuando los Pj no llegan a la cota de agua mínima (pg. 86 del libro de reglas) Queda en manos del máster, según su crueldad, el agua que los Pj llevan desde que salieron de Kled.

Tras algún combate y alguna pérdida en constitución, los jugadores llegan por el camino real al cañón de Gothay, un inmensa abertura que desciende hasta el mismísimo infierno y casi tan largo que se necesitan varios días para cruzarlo (20 millas aproximado) si no fuera por un único y aparente débil puente. Allí a pocos metros del puente se encuentra detenida una caravana y unos metros antes (500- 300 metros) está parada la caravana de los elfos. El sol comienza a declinar tronándose el cielo entre rojizo y anaranjado cuando los elfos saludan a los Pj.

## **Escena XIX: El reencuentro**

Los Pj son vuelven a reencontrar con los elfos. Voltheur los recibe alegremente los hace pasar a su tienda y los acomoda no sin antes soltar algún comentario sobre la mala intuición de los Pj al creer que Minthur iba hacia el norte. Voltheur les pedirá que le cuenten todo. Cuando esté informado de todos los acontecimientos: Mika el psiónico, el pueblo de Kemalok... se quedará sorprendido pero del momento no le prestará mayor interés, él a su vez explicará que hace tiempo alcanzaron la caravana de Minthur y que la han seguido sin que nada hay pasado hasta que hace dos días, la caravana se paró justo en el mismo sitio donde se encuentra ahora. No sabe a que se debe pero Voltheur se espera algún tipo de trampa o de ataque, por eso hay turnos de guardia a todas horas vigilando la caravana, incluso hay elfos apostados cerca de la caravana. El plan de Volteur es esperar y seguir a la

caravana, al menos hasta Nibenay, es vital tener que comerciar sino no este viaje arruinará a todo el clan.

- ¡O llegamos a Nibenay o nos moriremos! afirmará Voltheur de forma contundente.

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

## **Escena XX: La venganza**

A los Pj les tocará hacer turnos nocturnos de vigilancia, junto a un par de elfos. La noche es fría aunque luminosa debido a la luz de las dos lunas athasianas. Durante el tercer turno una silueta vendrá corriendo hacia la caravana elfa. se trata de un elfo que rápido como el rayo da la alarma de que las tropas de Minthur se están desplegando y se dirigen al campamento. Al poco todo los elfos se han despertado y se están armando, a lo lejos los elfos divisan como tres bloques de soldados se aproximan al campamento, los Pj aún no ven nada. Todos se arman mientras Voltheur despliega a su clan: él y quince elfos irán al flanco derecho, en el flanco izquierdo estará Cinthia y quince elfos mas. Mas adelantado en el centro estarán cinco elfos y los Pj como señuelos. Los elfos pretenden con su velocidad ir desde atrás y rodear al ejercito de Minthur que presupone que atacará de frente.

Cuando todos estén en sus posiciones, los Pj verán como se acercan una masa de medio centenar de soldados, la mitad de ellos semigigantes. marchan de frente, en masa compacta. todo marcha bien, los Pj confían en el plan de Voltheur. A cien metros de distancia, los Pj distinguen bien las figuras, Minthur va entre ellos justo en medio protegido por cuatro templarios, justo cuando la formación se divide en tres, el mismo momento en que las tropas de Voltheur empiezan a correr, ahora es demasiado tarde, Minthur al dividir su tropa envía cada flanco al enemigo y hace imposible que sean rodeados por los elfos. En dos asaltos, llegan a las armas, a los Pj les toca 6 templarios, cuatro semigigantes y Minthur. El combate es desigual. En los flancos la situación será mas o menos igual, los templarios intentan aislar a los elfos.

Deja que la escaramuza dure tres o cuatro asaltos mas, pero no tengas piedad con los Pj. La batalla en los flancos va de mal en peor unos asaltos mas y el clan habrá perecido.

De repente a los lejos se ve una luz, una luz mortecina y brillante, que se acerca rápida a los Pj, a medida que se acerca una sensación de miedo y angustia recorre los cuerpos de todos, el combate cesa, la figura se acerca cada vez mas. Cuando llega a la altura de los Pj la distinguen claramente es LYDIA, la hija de Voltheur que fue muerta por Minthur, acompañada de su Tagster, pero está en un estado de descomposición, la espectral figura pasa corriendo sin detenerse sin mirar a nadie con esa expresión de odio que tiene en la cara. Minthur está pálido, los semigigantes intentan huir, un elfo susurra: - un corredunas- justo pasa el fantasma Minthur se une a la carrera y junto a él los templarios, semigigantes y los elfos que acompañan a los Pj, sin que a estos últimos afecte extrañamente. El fantasma de Lydia y su séquito se pierde entre las arenas del desierto ante la perplejidad de los Pj.

Lo siguiente que oyen los Pj es retirada y ven como todos los templarios huyen en retirada al mando de un templario. los elfos están en su mayoría heridos y necesitan ayuda y reposo. La batalla ha terminado, gracias a Lydia han salido con vida del conflicto.

## **Conclusión**

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

Los Pj deben haber aprendido que la venganza en Athas puede continuar aún habiendo muerto.

12000 p.e. por acabar la aventura.

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

### Escena XXI: Entrada a Nibenay

Los jugadores han llegado a la ciudad de Nibenay, precisamente están en las afueras, Nibenay se encuentra en una llanura y pega con un desfiladero al norte, toda la ciudad se encuentra amurallada por un gran muro blanco, en la ciudad se puede distinguir en medio de todos los edificios el naggaramakan, el templo del rey-hechicero, por un lado el edificio representa su busto y por el otro lado está todo esculpido de bellas mujeres. Dicen que que nadie ha entrado allí excepto los templarios.

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

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

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

1D6	Encuentro
1	Trifulca con templarias
2	Hospedaje

3	Asesinos en la noche
4	El sabio
5	Apuestas
6	Encuentro con Cinthia

1. Los jugadores van tranquilamente por una calle cuando de repente se dan cuenta que están solos, a lado y lado de la calle surgen 2d4 templarias que intentan arrestar a los Pj. ¿lo lograrán?
2. Los Pj van a una taberna a hospedarse, dentro de ella hay todo un mundo, beber, jugar a los dados, iniciar una pelea o acabarla, hacer el amor con prostitutas...
3. Los Pj son atacados por una banda de asesinos una noche, los asesinos aprovecharán todas sus ventajas para matarlos, ¿Quien los envia?
4. Por las calles de Nibenay hay apoyado en una pared un viejo decrepito de barba blanca que llama a los Pj para que se acerquen, si deciden no matarlo(algo muy típico en Athas) el viejo les dirá algo, por ejemplo les puede avisar de que habrá una gran matanza, o revelarles algun acontecimiento del futuro de la campaña, como una revelación profética.
5. Los Pj están en una plaza donde un enano asegura que nadie puede vencer a su colega, un semigigante, quien lo gane solo con los puños se lleva 40 m.c. y quien pierda le ha de dar 10 m.c.
6. Los Pj se encuentra con Cinthia, y parece que tiene un plan que proponer a los jugadores.

## Escena XXII: La torre

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

- Ahora la caravana de Cradle está repostando y descansando, está es su última parada antes de llegar a la torre primigenia, nosotros por nuestra parte también necesitamos descansar y Nibenay es una oportunidad para comerciar, sinó este viaje será una ruina para todo el clan, mi padre dice que seguiremos la caravana y les asaltaremos cuando hayan llegado a la torre primigenia, sabemos también que Cradle se ha reunido con el rey-sombra en el Naggaramakan y por eso parece peligroso atacar en la ciudad aparte de que es una buena oportunidad de negocio.

Esta información también se la puede dar cualquier elfo del clan azul antes. Cinthia también ofrecerá un negocio a los Pj le hablará de una torre que pertenece a una templaria que segun cuentan antes fue una ramera y que en su interior esconde una gran joya roja llamada la lágrima de sangre que "vale mas que todo el dinero que puedan juntar todos en más de diez vidas"

Si los jugadores aceptan se dirigirán a la torre que se encuentra en el barrio de los mercaderes, la torre es alta y estrecha, toda ella de color blanco, con numerosas escultura y bajorrelieves de monstruos, la torre está circundada por un muro blanco de tres metros de alto. Los jugadores necesitarán una tirada de DES/2 para subirlo y semigigantes DES/3 en 1d20. Antes de escalarlo Cinthia les dirá:

-Por cierto los nibenanienses no se atreven a saltar, dicen que habitan extrañas criaturas y mágicas, ¿que tonterías, no?

Al saltar el muro los Pj ven un verde jardín circular con arbustos, todo muy bonito, no parece Athas, incluso la temperatura es inferior a la que hay en el resto de la ciudad, En la torre hay la puerta esculpida de forma que parece la boca de un dragón. No hay rastro de las criaturas extrañas, suena un pequeño cascabel, después otro y otro... no se ve nada vuelven a sonar los cascabeles, la atmósfera del patio se vuelve diferente, parece que el patio se encuentra una dimensión fuera de la conocida, Los Pj son golpeados. Explicación, en el patio hay 3 +1d3 de Giths que vigilan el patio, y al ver a sus víctimas hacen sonar el cascabel lo que pasa es que los Gith son invisibles gracias al poder psiónica de la templaria y la joya roja. Si los Pj logran llegar a la puerta llegarán al primer piso donde hay un salón con una gran mesa circular lujosamente adornada, también hay una sala de recepción llena de esculturas y bajorelieves y una cocina. En este piso hay seis esclavos trabajando, y un par de templarias.

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

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

En el cuarto piso estará todo oscuro y las paredes serán de color oscuro a diferencia del resto de la torre que eran blanco, en el medio hay una serie de ocho columnas formando un círculo, el suelo está algo hundido y justo en el centro se alza un pequeño pilar y encima de él reposa la lágrima ensangrentada, una joya del tamaño de un corazón, su luz casi deslumbra a los presentes. los jugadores al cogerlo serán atacados por una gran araña de cristal que bajará del techo. Si logran matar a la araña nada les impedirá salir de la torre, a excepción de los enemigos que no hubieran matado antes. Si logran tasar la moneda la valorarán por 1000 m.o. Una fortuna para los Pj y sin contar que la joya tiene poderes psiónicos, un psiónico puede voluntariamente traspasar Pfp a la joya donde se quedan almacenados y pueden ser usados cuando uno deseé, el psiónico debe conocer la devoción de contacto aunque no debe usarla. La joya puede albergar hasta 1000 pfp. El valor en experiencia son **2000 p.e.**

## **Escena XXIII: La revuelta**

Los Pj al salir de la torre ya es por la tarde, van andando por las calles de Nibenay, están cerca del Naggaramakan, cuando empiezan a ver a la gente correr hacia allí, verán algunos armados y otros insultando al poder establecido. Si continúan por ahí verá como algunas templarias son despedazadas salvajemente por el pueblo que cada vez se concentra más y más alrededor del Naggaramakan. En Nibenay hay una revuelta!, si logran hablar con alguien les dirán que el rey hechicero hace años que no aparece en público y la gente cree que ha muerto y han decidido tomar el Naggaramakan. Si los Pj se unen a la revuelta, será fácil y al poco rato una multitud se ha postrado ante la puerta principal de la residencia real, todo el pueblo está apedreando el palacio, una ligera empalizada defendida por templarias y

semigigantes se interpone entre el pueblo y el palacio. El ambiente está a punto de estallar, en algún lado hay algún combate, quizá algún Pj es tomado por rebelde o por amigo del rey, depende de quien le ataque. Llegan refuerzos de templarias desde dentro del templo, y semigigantes de las calles adyacentes. El pueblo se agita. Empieza la guerra civil...

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

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

Al decir esto todo el mundo cesa, y mira hacia la muralla y ven al rey Nibenay, junto a otro hombre que Cinthia y los Pj reconocerán como Cradle, el hombre que tomó el relevo a Minthur. La población acatará la orden y un tercio de la población huirá en masa, para que poco despues un ejercito de templarias y semigigantes arrase la ciudad de escoria, durante toda la tarde irán matando innumerables ciudadanos y esclavos, una gran matanza.

## **Escena XXIV: La masacre de los elfos**

Los Pj intentan huir del ataque de las fuerzas del orden que arrasan con todo lo que encuentran, los Pj llegan a la plaza donde se reunen los elfos, está atardeciendo y el sol enrojece las paredes blancas de Nibenay, tan solo entrar solo se ven cientos de lanzas de madera que tapan la visión de la plaza, en cada lanza hay empalada la cabeza de un elfo del clan del pedregal azul, y en medio de todas ellas la de Voltheur. El suelo está todo mojado de sangre y es de un color rojo, el olor a acre provoca arcadas en los jugadores,. Cinthia se queda atónita y empieza a correr por entre las lanzas, llorando y gritando. Todo el clan ha muerto, ahora solo queda ella como lider y único miembro del clan. Cinthia cae al suelo y el sol se pone dejando paso a la noche entre un mar de lanzas ensagrentadas.

## **Conclusión**

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

13.000 p.e. a repartir por concluir la aventura. Ahora ya están en las puertas del final de esta larga y trágica aventura ¿Podrán los jugadores rescatar a Xylaz y el oráculo de obsidiana, ahora que están completamente solos?

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

### **Recapitulación:**

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

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

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

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

## **Escena XXV: La refriega**

Los Pj llevan algunos dias siguienedo las huellas de Cradle, el templario que tiene rapatado a Xylaz que va acompañado de cincuenta templarios de Tyr y otras tantas templarias de Nibenay. El camino está en unas tierras rocosas, son muy abruptas y con profundos desniveles, un leve viento cálido azota la cara de los jugadores. hace mucho calor, 63 C° o más. no hay ningún tipo de vegetación.

Una tarde los Pj son asaltados por 10 templarios (5 de tyr y 5 de Nibenay), están ocultos detrás de las innumerables rocas, atacando primero con magia y proyectiles para pasar al cuerpo a cuerpo. El máster debería dejar a un templario vivo para que se arodillara y empezara a pedir clemencia, que no le maten, empieza a llorar. El Máster debería enfatizar mucho esta escena de patetismo humano. 300 p.e. por matar al templario. En Athas no existe la palabra clemencia.

## **Escena XXVI: El dragón pasa**

A los Pj les falta poco para llegar a la torre primigenia, mientras van caminando o a kank, el calor es tremendo, Queda poco para llegar al desenlace. Los Pj van por un ancho desfiladero no tan pedregoso como el de antes.

De repente Cinthia gira y estremecida pone cara de espanto y oye un grito desde el aire, señalando al cielo pero se queda totalmente parada, quieta sin hacer nada. Se oye un ruido pero no se ve nada. De golpe una gran sombra cruza el desfiladero. Es la sombra del dragón de Tyr que se dirige también a la torre primigenia. El panorama se complica.

Los Pj solo tiene una opción antes que el dragón se fije en ellos. **ESCONDERSE** y esconder a la catatónica Cinthia. Ya que si el dragón descubre a alguno bajará en vuelo rasante y exterminará psiónicamente la vida de los Pj. quedandose a las puertas del clímax. 500 p.e. por esconderse del dragón.y 200 p.e.más por quien salve a Cinthia, que pasado el dragón volverá a su estado normal aunque asustada.



## Escena XXVII: La Torre Primigenia

Los Pj llegan a la aura infectada de la torre primigenia, ahora los peligros se multiplican para los Pj. Por cada hora que pasen en este valle han de tirar DES, cuando fallen habrán recibido algún picotazode insecto, roce con alguna planta... entrando en contacto su sangre con el de la magia bastarda creando una grave mutación en el Pj. El Máster debe decidir que efectos crea la mutación. Aún así he creado una pequeña tabla para quien no quiera improvisar. El Máster debería adjudicar efectos positivos al principio y posteriormente negativos.

1D10	Efectos Positivos
1	+2D10 puntos de vida
2	+1D4 FUE
3	+1D4 DES
4	+1D4 CON
5	+1D4 SAB
6	+1D4 INT
7	El Pj sube un 1d6 niveles automáticamente
8	El Pj obtiene poderes psiónicos (no talentos salvajes)a nivel psiónico3
9	El Pj obtiene poderes clericales a nivel clérigo 3
10	El Pj obtiene poderes mágicos a nivel mago 3

Este tipo de mutaciones debería ir acompañado de cambios físicos como cambio de la tonalidad de piel, surgen nuevos miembros o un cerebro nuevo. Cambio del registro de la voz.... Para darle mayor ambientación. Aún con esta tabla el Máster debería ser quien elija que les sucede exactamente a cada jugador. Los efectos negativos podrían ser envejecimiento repentino 1D10 años. Pérdida de puntos de vida o características, senilidad.... El Máster es libre de hacer y deshacer.

Los j entran en el valle de la torre primigenia notando como una atmósfera está cargada de magia en estado puro, les duele la cabeza, aunque el cielo está encapotado y gris, hace mucha calor, hay vegetación dispersa, zarzas, matorrales, junto a animales muy raros, muchos de ellos insectos del tamaño de entre 5 y 10 cms.

Los Pj se han desviado del trayecto que ha hecho Cradle, los Pj están a una a la misma altura paralelamente a unos kilometros más al norte, enfrente vuestro a lo lejos, una alta gris torre alcanza el cielo.

Los jugadores han de decidir a donde van si a la torre que está a 4 horas desde el inicio del valle o 3 horas hasta el carro de Mekillots de Cradle. Aún así poca cosa van a poder ya que apenas van ser unos espectadores de lujo de los acontecimientos próximos.

## Escena XXVIII: La confrontación final

En algún momento los Pj llegarán a una esplanada enfrente de la torre a unos 30 minutos andado, aquí hay los dos carros de Mekillots de Cradle, en tierra están casi todos los templarios, todos expectantes al llegar al final del viaje. El ambiente es plomizo y pesado, Cradle empieza a dar indicaciones de marchar unos pocos a la torre, algunos

soldados reposan y toman alimento. La situación ha de parecer de tranquilidad y reposo, pero en el momento mas inesperado a unos 200 metros suregen del suelo multitud de esqueletos, todos ellos de diferentes razas, delante de todos ellos hace su aparición una bestia de pesadilla no muerta y encima suyo Mika, el psiónico no-muerto a las órdenes de Dregoth. los templarios enmudecen y se quedan parados. poco a poco se acercan bamboleando hacia los templarios atónitos. El Climax se aproxima. Los no-muertos cada vez están mas cerca cuando Cradle ordena a los templarios atacar y él junto a unos cuantos se dirige a la torre, por cierto lleva en su mano el oráculo de obsidiana. No ha pasado un minuto cuando de golpe hace su aparición de debajo de la tierra el gran dragón-muerto Dregoth, aleteando sus alas creando inmensas cortinas de polvo grisáceo.

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

Cradle se dirige a la torre apresuradamente, Los no muertos avanzan hacia los templarios a fulminarlos, el dragón Dregoth aún no ha empezado a destruir cuando desde el cielo se oye un gran ruido, una gran sombra por el valle y el Gran dragón de Tyr hace su aparición en escena. La legión no-muerta se detiene, el caos inunda entre los templarios, que intentan escapar, otros luchan e incluso se matan entre ellos pero los huesos de los no-muertos y la carne de los templarios se desintegran empiezan a perder la vida y en poco tiempo van siendo drenados de vida y el valle se encuentra plagado de muertos y bien muertos. Los dragones usan el poder del sendero para aumentar su poder drenando la fuerza psiónico de templarios y no-muertos. Hay que destacar que este poder no afecta a los Pj, Cinthia y Xylaz, no hay ninguna razón especial para ello sino que el autor así lo ha decretado.).

Los dragones en el aire se acercan y empiezan a discutir con unas voces que son un estruendo.

- Pensaba que te había matado, cerdo bastardo.
- Has de saber que nadie puede matar a Dregoth, el Inmortal.
- Eso si consigues la lente oscura y no la conseguirás, escoria medio muerta.
- Subestimás el poder de la muerte, Borys.
- Demuéstralo.

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

Si los Pj buscan a Xylaz lo encuentran en la carlinga atado con pelo de gigante (tirada de FUE para abrir la puerta y otra para romper las cadenas). Xylaz está tumbado en el suelo, muy débil y solo puede gemir: "La bola... encontrad la bola..." Los Pj verán a Cradle como se arrastra medio muerto hacia la torre, está solo, y lleva el oráculo. Si los pj lo alcanzan no será difícil matarlo ya que apenas puede gatear sus últimas palabras serán: "Lo siento Rey Kal..." y da el último suspiro, cayendole la lente al suelo. Los dos dragones desaparecen en el aire en su frenética lucha. una lucha que los aleja del valle de la muerte y que durará varios días, que como resultado final sea Dregoth vencido y se tenga que ocultar durante 11 años hasta que Borys, el dragón de Tyr haya muerto. Harán su aparición justo enfrente de la bola, dos seres de gran tamaño, son con una masa informe y confusa que desprenden un aura amarillenta. Uno de ellos hablará a los Pj

- Mi nombre es Jo'orsh y el es Sa'raam, nosotros somos los guardianes de la lente y hemos venido a recuperar lo que es nuestro y a devolverla de donde nunca salió. no deis un paso mas o morireis-. Mientras dice esto la lente se va alzando hasta la altura de los espectros. Si algun jugador se mueve, será drenado en cinco segundos. Jo'orsh volverá a hablar:

- Ya lo hemos recuperado, ya nos podemos ir, a partir de hoy tendremos mas cuidado y nadie hará uso de ella, pero tampoco la debemos destruir, sino cuidar y proteger.

Al decir estas palabras empiezan los espíritus a desvanecerse junto a la bola.

Al poco el valle queda en silencio.

## Conclusión

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

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

2000 p.e. liberar a Xylaz.

20000 p.e. por acabar la campaña, conocer Athas, recapitular cuanta gente ha muerto por nada a causa del ánsia de poder de algunos.

FIN

Tabla de pnj's

A continuación hago una lista de los Pnj más importantes que salen en esta aventura al igual que también lo hago de los monstruos que aparecen, para así facilitar tarea al Máster, hay algunos como el dragón de Tyr que ya aparecen sus características en los libros básicos aún así pongo la referencia de donde está extraída. Esta tabla está dividida en grupos en los que cada grupo se incluye un sector determinado.

1. Templarios, Tyr y Nibenay.
2. Elfos, el clan del pedregal azul.
3. No-muertos.
4. Enanos.
5. Otros.

### 1. Templarios, Tyr y Nibenay

**Minthur** (alto templario humano)

FUE: 16 DES: 16 CON: 18 INT: 20 SAB: 20 CAR: 14

-Nivel: 9 PG: 75 PE: 5000

-Pericias: espada larga(espec), honda(espec), burocracia, ocultación somática, curación, astrología, herbalismo, historia antigua, historia local, religión, leer/escribir, lenguajes antiguos, identificar conjuros, detección psiónica, lenguajes modernos.

-Salvación: Parálisis: 7, vara: 11 Petrificación: 10 Aliento: 13 Hechizo: 12.

Armas	#Ataques	THACO	Dañ	Velocidad
Espada larga de hierro	2	15	1d8+3/1d12+3	5
Honda(10 proyectiles)	2		15 1d4+3/1d6+3	6

-Clase Armadura 7 S.A: -2, peto cuero: -1.

Hechizos: bendición, curar heridas ligeras, detectar magia, invisibilidad ante los muertos vivos, ordenar, pasar sin dejar huella, luz, protección contra el bien, ayuda, bayasbuena, descubrir trampas, hechizar persona, mensajero, veneno lento, curar enfermedad, fingir muerte, trampa de lazo, curar heridas serias, repudiar, detectar mentira, manto de valor, alzar a los muertos.

Minthur es un alto templario de Tyr, adopté como nombre el que usa su familia de Minthur. Este templario gracias a su ambición personal y la ayuda económica de su familia ha ido escalando posiciones y es un miembro destacado en la lucha contra la alianza del velo. Sus investigaciones han dado en encontrar el oráculo de obsidiana del que se apoderará y hace una expedición a la torre primigenia donde creé que podrá encontrar la formula sobre como usar tan poderoso aparato.

Minthur tendrá una treintena de años de pelo corto negro, y complexión fuerte, lleva bigote y de ojos verdes. viste sotana negra.

### **Cradle** (templario humano)

FUE: 17 DES: 15 CON: 17 INT: 18 SAB: 18 CAR: 15

-Nivel: 7 PG: 46 PE: 3000

-Pericias: espada larga(espec), honda, burocracia, ocultación somática, curación, astrología, herbalismo, historia antigua, historia local, religión, leer/escribir.

-Salvación: Parálisis: 7, vara: 11 Petrificación: 10 Aliento: 13 Hechizo: 12

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Espada larga de hierro	2	15	1d8+3/1d12+3	5
Honda(10 proyectiles)	3/2		15 1d4+3/1d6+3	6

-Clase Armadura 8 S.A: -1, peto cuero: -1.

Hechizos: bendición, curar heridas ligeras, detectar magia, invisibilidad ante los muertos vivientes, ordenar, cooperación,, ayuda, retraerse, silencio 3 metros hechizar persona, mensajero, veneno lento, curar enfermedad, fingir muerte, hablar con los muertos, curar heridas serias, neutralizar venenos.

Cradle es el lugarteniente de Minthur totalmente fiel al rey Kalak y acabará muriendo por él. diplomático pero a la vez cruel y amante de la guerra, no es muy alto ni muy ancho de pelo corto castaño, será quien tome el relevo de Minthur a su muerte.

### **Templario humano de Tyr** (nivel 4)

FUE: 17 CON: 15 DES: 16 INT: 12 SAB: 17 CAR: 10

Nivel: 4 Pg: 22 PE: 975

-Pericias: Espada larga(espec), honda, burocracia, detección PSI, burocracia, identificar conjuros, leer/escribir.

-Salvación: Parálisis: 9, vara: 13 Petrificación: 12 Aliento: 15 Hechizo: 14

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Espada larga de hierro	3/2	16	1d8+3/1d12+3	5
Honda(10 proyectiles)	1	17	1d4+1/1d6+1	6

-Clase armadura: 6 S.A: -2 peto cuero -2

Hechizos: Bendición: causar heridas ligeras, detectar magia y veneno, retener persona, hechizar persona.

Los templarios son temidos en todas las ciudades de Athas, son a la vez la burocracia, los sacerdotes y las fuerzas del orden al servicio de un rey-hechicero, son corruptos y peligrosos. En la ciudad de Tyr visten con una larga túnica de color negra.

### **Semigigante templario de Tyr (guerrero)**

FUE: 22 CON: 17 DES: 15 INT: 11 SAB: 11 CAR: 8

Nivel: 3 Pg: 45 PE: 975

-Pericias: Porra datchi(espec), espada larga, honda

-Salvación: Parálisis: 13, vara: 15, petrificación: 14, Aliento: 16, Conjuro: 16

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Datchi de hueso	3/2	15	1d6+7/1d4+7	4
Espada larga de hierro	3/2		14 1d8+8/1d12+8	
5				
Honda(10 proyectiles)	1	18	1d4+1/1d6+1	6

-Clase Armadura: 7 S.A: -1 peto cuero -1

Los semigigantes al servicio de un rey hechicero son muy parecidos entre sí, y estas características son válidas para los de otra ciudad, a excepción del arma. Estos semigigantes no son templarios sino guerreros que acompañan a los templarios por la ciudad.

### **Mika (humano psiónico)**

FUE: 10 CON: 15 DES: 13 INT: 16 SAB: 20 CAR: 10

Nivel: 7 PG: 30 PE: 1400

-Pericias: espada corta(espec.), aprovechar el subconsciente, hipnosis, leer/escribir, encontrar agua, daga.

-Salvación: Parálisis: 12, vara: 13, petrif.: 9, aliento 15, conjuro: 14

Armas	#Ataques	THACO	Daño
velocidad			
Espada corta metal	2	16	1d6+2/1d8+2
3			
Daga		1	17 1d4/1d3
2			

Clase Armadura: 8 S.A: -2

Nivel	Disciplinas	Ciencias	Devociones
Def/Ata			
7	3	4	12
4/4			

- Ataques: Insinuación del ID, empuje mental, estallido PSI, Aplastamiento psíquico
- Defensa: Barrera mental, fortaleza, intelecto, mente en blanco, torre hierro

- Telepatia: Enlace mental, dominación, amplificación fobia, detección de vida, infligir dolor, invisibilidad, sugestión posthipnótico.

- Psicoquinesis: Telequinesis, ablandar, ataque balístico.

- Psicometabolismo: Ajuste celular, arandura de carne, envejecer.

Mika es un delgado humano de pelo corto castaño, con cara de muy pocos amigos, viste pantalón y camisa ajustada de cuero marrón. Mika es un experto psiónico a las ordenes del rey Kalak y ha sido enviado por Minthur para desviar de su camino a los Pj. Mika es un hombre de recursos, que se une siempre a la causa que más le favorece, por eso será un buen siervo de Dregoth al morir. Estas son las características de Mika vivo (las de no-muerto son las de un zombie.)

### **Nibenay, el rey sombra** (rey-hechicero nivel 24)

Las características de Nibenay se pueden encontrar en el suplemento "Beyond the Prism Pentad" publicado por TSR, Inc.

Nibenay es un humano de rasgos severos, calvo aunque le crece una ondulla melena por la parte de atrás de la cabeza, también porta barba y bigote al más puro estilo vikingo. De apariencia y complexión fuerte.

### **Templaria humana de Nibenay** (nivel 4)

FUE: 17 CON: 15 DES: 15 INT: 17 SAB: 13 CAR: 10

Nivel: 4 Pg: 31 PE: 650

- Pericias: espada larga(espec), arco largo, burocracia, ocultación somática, curación, leer/escribir, religión, historia local y antigua, cabalgar e ingeniería.

- Salvación: parálisis: 9 cetro: 13 petrificación: 13 Aliento: 15 hechizo: 15

Armas	#ataques	THACO	Daño	Velocidad
espada larga de agafari		3/2	19	1d8+1/1d12+1
5				
arco largo de agafari	1	20	1d8-2/1d8-2	7

- Clase Armadura: 6 S.A:-1 -1 2 piernas cuero, -1 2 brazos cuero, -1 escudo.

Hechizos: detectar magia, ordenar, curar heridas ligeras, piel corteza.

En Nibenay solo hay templarias y todas se suponen que son esposas del propio Nibenay, ellas son las únicas que pueden entrar en el palacio del rey sombra, las templarias van vestidas con una falda amarilla y llevan colgados al cuello collares tanto como niveles al que pertenecen en la jerarquía templaria. Van con los pechos al descubierto. Van armada con espadas largas de agafari, la madera más dura de Athas.

## 2. Elfos, el clan del pedregal azul y Xylaz

**Elfo típico**(valido para miembros del clan del pedregal azul, nivel 3)

FUE: 14 CON: 12 DES: 17 INT 16 SAB 11 CAR 6

Nivel: 3 Pg: 12 PE: 175

-Pericias: Navaja muñeca(espec), hallar agua, regateo, protección contra el calor, saltar, falsificación, tasación.

-Salvación: Parálisis: 13, vara: 14, petrificación: 12, aliento: 16, conjuro: 15

-Armas	#Ataques	THACO	Daño
Velocidad			
Navaja muñeca de hueso	3/2	19	1d6+2/1d4+2
2			

-Clase Armadura: 7 S.A: -3

Esta es la característica típica de un elfo y sirve para cualquier miembro del clan pedregal azul, hay un 70% de que los elfos tengan habilidades de ladrón a nivel 3.

**Xylaz** (preservador mutante)

FUE: 17 DES: 16 CON: 16 INT: 20 SAB: 22 CAR: 16

Nivel: 8 PG: 35 PE: 4000

-Pericias: ocultación somática, detección psiónica, lenguaje signos, astrología, herbalismo, leer/escribir, identificar conjuros, historia antigua, lenguajes antiguos, cabalgar, etiqueta, lenguajes modernos, sentido del clima.

-Salvación:Parálisis: 13, Vara: 9, petrif.: 11, aliento: 13, hechizo: 10

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Garras	2	16	2d4+2	4

-Clase Armadura: 4, S.A: -2, Capa mágica: -4

Sortilegios: Cantrip, cambiar el yo, armadura, protección contra el mal, conocer alineamiento, invisibilidad, flecha ácida, bola de fuego, flecha en llamas, volar, muro de fuego, niebla sólida.

Xylaz fue hace mucho tiempo un humano, pero su paseo cerca de la torre primigenio lo convirtió en un mutante (parecido a los draconianos de Dragonlance) e inmortal, Xylaz fue a Tyr y se convirtió en un miembro importante de la alianza del velo pero siempre en la sombra de esa organización, ahora había entrado en contacto con Voltheur y le pensaba traer el oráculo de obsidiana.



Xylaz tiene pinta de medio reptil y medio hombre que siempre va vestido con una larga capa mágica que le proporciona una CA bastante baja para un mago.

**Voltheur** (preservador/ladrón elfo)

FUE: 12 DES: 21 CON: 13 INT: 18 SAB: 11 CAR: 15

Nivel: 7 Pg: 26 PE: 3000

-Pericias: arco largo, espada larga(espec) daga, ocultación somática, información, detección PSI, falsificación, saltar, sentido de la dirección

-Salvación: Parálisis: 14, Vara: 9, Petríf: 11, Aliento: 13 Hechizo: 10

-Armas	#Ataques	THACO	Daño	
Velocidad				
Espada larga de hueso	5/2	15	1d8+1/1d12+1	5
Arco largo de hueso	1	11	1d8+1	8
Daga de obsidiana	4/1	16	1d4-1/ 1d3-1	2

-Clase Armadura: 5 S.A: -5

Vaciar bolsillos:	91%
Abrir puertas:	62%
Trampas:	55%
Moverse en silencio	70%
Esconderse en las sombras:	55%
Detectar ruido:	40%
Escalar muros:	80%
Documentos:	40%

Sortilegios: Borrar, cambiar el yo, cantrip, escudo, asustar, boca mágica, flecha ácida, clariaudiencia, invisibilidad, puerta dimensional.

Voltheur es el jefe del clan del pedregal azul, una tribu de elfos de Athas, comerciantes y ladrones. Voltheur como jefe se aprovecha de los suyos lo más que puede como cualquier jefe elfo de Athas, Voltheur además pertenece a la alianza velada y tiene la misión de mensajero de ciudad en ciudad, no solo él sino unos cuantos de su tribu también forman parte de esta organización entre ellos están sus hija Cinthia y Lydia aunque esta última es en realidad una profanadora.

Voltheur pudo conseguir cerca de Balic, una bola de obsidiana mágica que era muy preciada por la alianza del velo, la trajo a Tyr y la entregó a un importante mago, Xylaz, pero fue apresado por la familia Minthur y ahora Voltheur ha de rescatar a Xylaz y a la bola. y llevará a todo el clan para conseguirlo aunque mueran todos, cosa que acaba sucediendo.

Voltheur es un elfo alto y delgado, con una alta cresta rubia y ojos azules vestido con una gran capa azul eléctrico y luce numerosos anillos y sortijas. Calza unas altas botas de cuero marrón y un vestido ajustado de color azul claro.

### **Cinthia** (preservador)

FUE: 17 CON: 14 DES: 20 INT: 18 SAB: 14 CAR: 13

Nivel: 5 Pg: 19 PE: 1400

Pericias:

Salvación: como hechicero nivel 1-5

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Daga hueso	3/2	17	1d4+1/1d3+1	2

-Clase Armadura: 6 S.A: -4

Sortilegios: cambiar el yo, dormir, escudo, presa sacudidora flecha ácida, oro de los tontos, clarividencia.

Cinthia es la hija de Voltheur el jefe elfo del clan del pedregal azul, Cinthia es una elfa alta y bella de cuerpo fuerte y atlético de larga melena rubia ondulada y ojos verdes. Cinthia sigue los pasos de su clan y es un experta dominadora de la magia para lo joven que es. Será compañera constante de los Pj, simpática y colaboradora con los demás. será la única elfa del clan que sobreviva.

### **Lydia** (profanadora elfa)

FUE: 16 CON: 15 DES 18 INT: 17 SAB: 12 CAR 10

Nivel 6 Pg: 24 PE: 2000

-Pericias: Daga(espec), supervivencia(dunas), ocultación somática, Bargain, protección contra el calor, encontrar agua, armadura mental.

-Salvación: Parálisis: 14, Vara: 9, Petríf: 11, Aliento: 13 Hechizo: 10

-Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Daga hueso	3/2	16	1d4+1/1d3+1	2
Daga arrojadiza hueso	3/2	14	1d4+1/1d3+1	

-Clase Armadura: 6 S.A: -4

Sortilegios: Dormir, escudo, grasa, hechizar persona, flecha ácida, olvidar, bola de fuego, toque vampírico

### **Tagster**

Clase Armadura: 6

Dg: 4+2  
Pg: 26  
THACO: 17  
Nº Ataques: 5  
Daño: 1d3/1d3/1d8/1d4/1d10  
Pe: 270

Lydia, hija de Voltheur( es hermana de Cinthia por parte de padre, la relación entre ambas es buena aunque distante) y una humana es una guapa semielfa a quien su madre fue abandonada por no correr lo suficiente para seguir el paso de los elfos, como es semielfa no está del todo aceptada en su comunidad y a veces es humillada por su condición pero la única opción de supervivencia es vivir con su padre, o al menos hasta que encontró un plan. Ha decidido traicionar a su padre a un templario a cambio de servir como profanador al rey Kalak. Lydia además es una profanadora debido al odio que siente hacia su padre que es un preservador, nadie es conocedor de sus dotes a excepción de su fiel Tagster que le acompaña a todos sitios. El tagster se llama Ararnos y es de color claro aunque el hocico es de color oscuro como los gatos siameses.

Esta semielfa es alta, rubia de pelo liso, ojos azules y viste con un pantalón y corpiño ajustado de cuero azul oscuro. va provista de una daga colgada del cinto.

### **3. No-muertos**

#### **Esqueleto**

Clase Armadura:	6
DG:	2
PG:	12(valor medio)
THACO:	18
Num. Ataques:	1
Daño:	según arma
PE:	65

Los esqueletos en Athas son muchas veces levantados de sus tumbas para obedecer órdenes de sus nuevos amos, sobretodo profanadores. Estos esqueletos tienen 2 DG en vez de 1, para igualarlos al mundo selectivo de Athas. Son características que se pueden usar en el cuarto y en el último capítulo.

#### **Dregoth, el rey dragón no-muerto (nivel 29)**

Las características de Dregoth están en The Wanderer's Chronicle que se incluye en la caja Dark Sun Campaign Setting expanded and revised publicado por Tsr.Inc. Aunque no en España.

### **4. Enanos**

### **Enano Típico** (válido para los habitantes de Kled) Nivel 3

FUE: 17 DES: 16 CON: 19 INT: 12 SAB: 13 CAR: 10

Nivel: 3 Pg: 33 PE: 175

-Pericias: protección calor, hallar agua, caza, minería, forja de armas, agricultura, hacha (espec)

-Salvación: Parálisis 12, vara: 16 petrif: 14 aliento: 16 hechizo: 16

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Hacha de batalla de hueso	3/2	17	1d8+4/1d8+4	7

-Clase Armadura: 5, placa de cueros - 3 S.A:-2

Estas características valen para usar enanos de nivel 3, aunque son aptas para cualquier tipo de enanos, las pericias que hay puestas son más propias para enanos de Kled( si alguien no le cuadra estas pericias, simplemente se cambian por otras mas convenientes)

### **Lyanius Uhrnomus de Kled** (guardabosques enano)

FUE: 18 DES: 15 CON: 19 INT: 15 SAB: 16 CAR: 16

Nivel: 9 Pg: 85 PE: 3000

-Pericias: protección calor, hallar agua, caza, minería, forja de armas, agricultura, hacha (espec) martillo de guerra(espec.), historia antigua, lenguajes antiguos

-Salvación: Parálisis 8, vara: 10 petrif: 9 aliento: 9 hechizo: 11

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Hacha de batalla de hierro	3/2	16	1d8+5/1d8+5	7

-Clase Armadura: 6, placa de cueros - 3 S.A:-1

Ocultarse en las sombras: 56%

Moverse en silencio: 70%

Hechizos: curar heridas ligeras, bendición.

Lyanus es el jefe del pueblo de Kled, él fue quien encontró Kemalok y empezó a desenterrarla, ahora ya mayor, el Kled ha ido aumentando y se ha convertido en un próspero pueblo enano. Es muy respetuoso con las costumbres enanas y las tradiciones.

### **Caelum** (clérigo del sol enano)

FUE: 17 DES: 17 CON: 18 INT: 15 SAB: 17 CAR: 14

Nivel: 5 Pg: 46 PE: 1400

-Pericias: protección calor, hallar agua, leer/escribir, identificar conjuros, curación, herbalismo, agricultura, hacha (espec), espada larga.

-Salvación: Parálisis 9, vara: 13 petrif: 12 aliento: 15 hechizo: 14

Armas	#Ataques	THACO	Dañ	Velocidad
Hacha de batalla de hierro	3/2	16	1d8+5/1d8+5	7

-Clase Armadura: 6, placa de cueros - 3 S.A:-1

Hechizos: curar heridas ligeras, bendición, fuego imaginario, soportar el calor, vara de roble, calentar metal, hoja de llamas, producir llama, resistir el fuego. pirotecnia, caminar sobre llamas.

Caelum es hijo de Iyanus, es más esbelto y grácil que el resto de enanos pero aún así es fuerte y corpulento. de ojos rojos, es clérigo de la esfera del sol (fuego), puede ser buena ayuda para los Pj, sabe ahuyentar muertos vivientes.

## 5. Otros

### Dragón de Tyr (nivel 32)

Las características del dragón de Tyr vienen publicadas en el Libro del Nómada, que se incluye en la caja básica del juego Dark Sun, publicado por Tsr.Inc.

Cactus-Araña	1	2	3	4
Clase Armadura:	7	7	7	7
DG:	3	3	3	3
PG:	14	9	16	20
THACO:	17	17	17	17
Num.Ataques:	8	8	8	8
Ataques:		8 grupos(8 puas) 8 agujas		
Dañ:		1 + parálisis, 2d4 + CA		
P.E:	270	270	270	270

Estas son las características de los cactus araña que salen al inicio del tercer capítulo.

### Cieno de Tyr

Clase Armadura:	2
DG:	5
PG:	20
THACO	15(-10 en la columna)
Num. Ataques:	1
Dañ:	2d6+ paralización
PE:	2000

El cieno de Tyr es una criatura amorfa, que reptar por la inmundicia tragándose todo lo que encuentra a su paso. El cieno de Tyr se puede sustituir por un cubo gelatinoso o un limo verde. Este cieno vale tanto para el del alcantarillado de Tyr en el segundo capítulo como el de la columna en el tercer capítulo. El cieno Tyriano está descrito en el manual **Shattered Lands** del juego de ordenador al igual que también lo son el Tari, la Cucaracha chillona, y la araña negra.

## **Tari**

Clase Armadura:	6
DG:	3
PG:	18
THACO	17
Num. Ataques:	1
Daño:	1d3(mordedura)
PE:	175

Los Tari u hombre rata son carroñeros humanoides pequeños y peludos, Puede comer comida y agua corrompida que otra raza no puede comer. Atacando con la boca pueden transmitir una enfermedad con un 5%.

## **Cucaracha chillona**

Clase Armadura:	2
DG:	3
PG:	20
THACO	17
Num. Ataques:	1
Daño:	1d8(mandíbulas)
PE:	240

Las cucarachas chillonas son muy bonitas con caparazones de múltiples colores, apreciados por la alta sociedad ahasiana. Estos monstruos cazan en pequeños grupos y generan ráfagas psiónicas que pueden hasta matar a su objetivo. Tienen poderes psiónicos a nivel

Nivel: 1 Dis:/Cie/Dev: 1/1/3 Ataques/Defensa: PS/M Puntuación: 13 PfP: 60

## **Araña Negra**

Clase Armadura:	2
DG:	6
PG:	36
THACO	15
Num. Ataques:	3
Daño:	1d10(pata delantera),1d10(pata delantera)1d6+veneno(mordedura)

PE: 975(guerrero)

La arañas negras son arácnidos subterráneos e inteligentes, una amplia gama de ellos poseen poderes psiónicos y mágicos. atacan con las patas delanteras y con la mordedura que segrega un veneno tipo F.

### **Ciudadano humano típico** (nivel 2)

FUE: 10 CON: 12 DES: 13 INT: 10 SAB: 7 CAR: 8

Nivel: 2 Pg: 9 PE: 65

-Pericias: daga, pericia general referente al trabajo propio, protección contra el calor

-Salvación: todas a 20

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Daga de hueso	1	20	1d4-1	4

-Clase Armadura: 10

Estas son las características básicas de un ciudadano típico humano, aunque en cada ciudad tienen costumbres, ropas y hábitos diferentes no cambian mucho en esencia y estas características se pueden usar tanto para Tyr como Nibenay o en cualquier otro sitio. Si el Máster quiere crear Pnj de las razas principales de Athas(humano, enano, mul, halfling, Thri-kreen, elfo, semielfo y semigigante) puede encontrar en la revista **Dragón** num. 2 las características de estas razas presentadas en formato de compendio de monstruo.

### **Dilain** (gladiador humano)

FUE: 22 DES: 20 CON: 16 INT: 14 SAB: 14 CAR: 10

Nivel: 5 Pg: 46 PE: 650

-Pericias: Armas(todas), garra dragón(espec.)espada larga(espec.) daga(espec.) cahalak (espec.) arco largo(espec.) optimización armadura, resistencia, supervivencia, protección calor, lucha a ciegas.

-Salvación: Parálisis: 11, vara: 13, petrificación: 12, Aliento: 13, Conjuro: 14.

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Garra dragón de hueso	3/2	14	1d6+2/1d6+3	8

-Clase Armadura: 3 S.A: -4 optimización armadura: -1, casco hueso -1, peto cuero -1

### **Rankard** (gladiador mul)

FUE: 20 DES: 17 CON: 15 INT: 11 SAB: 12 CAR: 11

Nivel: 5 Pg: 37 PE: 650

-Pericias: Armas(todas), porra datchi(espec.)espada corta(espec.) daga(espec.) látigo del maestro (espec.) arco largo(espec.) optimización armadura, resistencia, supervivencia, protección calor, lucha a ciegas.

-Salvación: Parálisis: 11, vara: 13, petrificación: 12, Aliento: 13, Conjuro: 14.

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Garra dragón de hueso		3/2	14 1d6+3/1d4+3(+1d3 girar arma)	
4				

-Clase Armadura: 5 S.A: -3 optimización armadura -1, 2 piernas de escamas -1

**Vildis** (gladiadora humana)

FUE: 18 DES: 18 CON: 17 INT: 10 SAB: 9 CAR: 13

Nivel: 5 Pg: 50 PE: 650

-Pericias: Armas(todas), cuchillos tortuga(espec.)espada ancha(espec.) daga(espec.) hacha de batalla (espec.) arco largo(espec.) optimización armadura, resistencia, supervivencia, protección calor, lucha a ciegas.

-Salvación: Parálisis: 11, vara: 13, petrificación: 12, Aliento: 13, Conjuro: 14.

Armas	#Ataques	THACO	Daño	Velocidad
Garra dragón de hueso		3/2	14	1d6+3/1d6+4
5				

-Clase Armadura: 5 S.A: -3 optimización armadura -1, 2 piernas de escamas -1

Dilain, Rankard y Vildis son tres gladiadores enviados a matar a los Pj, luchan a muerte y no sltarán prenda de nada, los tres van vestidos con velos o cascos y armaduras.