

# Una noche más en Zarrashmir

Esta es una aventura diseñada para un grupo de tres a seis personajes de niveles 4 a 6 (un total de unos veinticuatro niveles). El marco de la aventura es la ciudad de Zarrashmir.

Si en el grupo existe un sacerdote, el Dungeon Master deberá de tener en cuenta las muchas consideraciones existentes en Zarrashmir a cerca de los sacerdotes (puesto que sólo existen los que rinden culto a La Piedra Aljéfir).

## ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Esta aventura transcurre íntegramente en la ciudad de Zarrashmir, (también llamada La Ciudad de los Condenados), más concretamente, en la zona conocida como Barrio Libre. Debido a las características especiales de la ciudad, puedes introducirla como intermedio en una campaña o como un capítulo a parte en la vida de los personajes.

La última teleportación de la ciudad ocurrió hace tres meses.

Durante las últimas dos semanas se han producido una serie de asesinatos poco comunes. En algunas zonas del Barrio Libre la guardia ha encontrado casas totalmente saqueadas con sus ocupantes muertos. Los cadáveres se encontraron seriamente mutilados, lo cual sugiere algo más que los típicos asesinatos comunes que ocurren cada noche, en gran parte de los callejones de la ciudad.

Ha corrido la voz, y como, aparentemente, no hay relación

alguna entre las víctimas, la gente tiene miedo (es decir, más del acostumbrado).

Muchos comerciantes, asustados por todo el asunto, han acudido a Kelmar (el jefe de la guardia) para que les ayude, encontrando al causante o causantes, de todo esto, y ponga fin a las masacres. Pero Kelmar no ha hecho más que decir que lo está investigando, pero vale por el momento, no tiene demasiadas pistas que seguir.

## PARA EL DUNGEON MASTER

Esto es lo que ocurre realmente.

Hace dieciocho días que murió Déyemer, el líder del gremio de ladrones de la ciudad. Un par de días más tarde se convocó en una reunión a todos los jefes de sector. De allí debía salir el nuevo sucesor al frente de la organización. Lo que se había planeado como una simple votación se transformó en algo más.

Rálador, el Señor del sector de la prostitución, acusó abiertamente a Álayan, Señor del mercado de esclavos, de conspirar contra la vida de Déyemer. A su vez, Álayan hizo lo propio con Rálador (la enemistad entre ambos es por todos conocida).

Cada uno de ellos domina uno de los dos sectores que más dinero mueven, así que los demás Señores no tardaron en elegir un bando. De ese modo, tras más de veinte años de paz entre los miembros del Gremio, (tiempo durante el que gobernó Déyemer), ha vuelto a estallar la guerra.

Junto a Álayan se colocaron Sermes, Señor del juego, Aselín, Señora de los narcóticos y venenos, Lomdar, Señor de las tabernas, Feern, Señor del sector textil, Waerlay, Señor del sector de artesanos, Unjézar, Señor del sector joyero y Ghijax, Señor del sector de la orfebrería.

Al lado de Rálador se situaron Neyemus "Daganegra", Señor de los Ejecutores (los asesinos del Gremio), Dalamtárim, Señor del sector de las caballerizas y Erina, más conocida como "La Muerte Dulce", Señora del sector de espionaje de la ciudad.

En adición, Rálador ha comprado la lealtad de Kelmar, gracias a lo cual éste nunca encontrará pistas que seguir, (a no ser las que su patrón quiera que siga).

A su vez ha contratado a un "agente libre" que goza de una gran (y merecida) reputación en el oficio que desempeña. Se trata de un asesino como pocos. Su misión es eliminar a todos los Señores que optaron por unirse a Álayan. Las masacres causadas en las últimas dos semanas han sido obra suya, si bien no fue él quien saqueó las casas. De eso se ha encargado Kelmar, siguiendo las órdenes de Rálador. Así, a ojos de todos, parece que el motivo principal haya sido el robo (pues todas las casas asaltadas pertenecían a gente adinerada) y no levanta sospechas de otro tipo. Y por otra parte, siempre es bueno el sacarse un sobre sueldo.

El "agente libre" que Rálador ha contratado es Seisar "Sombra de Gato", cuyos honorarios son tan elevados como el porcentaje de su eficacia. Al hacerlo le dio una lista con el nombre de los que debían de ser sus objetivos, colocados en el orden en el que debían ser eliminados.



Ghijax sabe que su fin está próximo, así que utilizando las pocas influencias que aún le quedan ha logrado adquirir un objeto mágico con el que pretende protegerse del asesino de Ráldor. El objeto en cuestión es un medallón de plata compuesto por una delgada cadena y un amuleto en forma de rombo (también de plata), en el que se encuentra engastada una pequeña esmeralda.

Ghijax desconoce las propiedades del objeto, aunque sabe de alguien capaz de mostrárselas. Ese alguien es un adivino que responde al nombre de Yelmar "Brumagris".

## EL ENCUENTRO

Es entrada la noche (aproximadamente las once), hace frío y los personajes llevan ya muchas horas de marcha, cuando llegan a una ciudad que no está en ninguno de los mapas que posean o hayan podido ver jamás.

(El DM debe hacerles saber con toda certeza que la ciudad con la que acaban de topar no aparece en ninguna parte. Que lo sepan y que imaginen mil respuestas al respecto. El DM debería también sonreír ligeramente ante los posibles comentarios del grupo, para que crean que algunas de sus conclusiones son acertadas. O para que piensen que están del todo equivocados. Que sufran, que no sepan lo que está pasando hasta que se encuentren meditados en medio del asunto. El DM debería tender a crear esta atmosfera alrededor de los jugadores.

Se avecina tormenta, así que deciden alojarse en alguna posada de la ciudad. Entrarán por la puerta y lado que conduce al Barrio Libre.

Se encuentran en la Avenida

de la Esperanza, y aún no han recorrido veinte metros cuando de un oscuro callejón sale una sombra a todo correr y se abalanza sobre ellos, tropezando con el grupo (pues en su carrera no dejaba de volverse atrás, como para averiguar si alguien seguía sus pasos). Al chocar contra los personajes se mostrará muy sorprendido y asustado, con evidentes muestras de no haberles visto en mitad del camino.

Es un humano de unos cuarenta años, con el pelo demasiado canoso para la edad que aparenta. Sus ropas, que aunque de buena calidad no llegan a ser ostentosas, se encuentran manchadas de sangre. Ésta proviene de una profunda herida en su homoplato izquierdo y tres o cuatro cortes superficiales en la espalda y el torso.

Se trata de Ghijax, que se dirigía a entrevistarse con Yelmar. El destino (y la gente que Ráldor dispuso para vigilarle) hizo que al salir de su refugio se topase con un grupo de fieles a Ráldor. Como resultado de ello tuvo que salir huyendo, aunque no sin consecuencias. En estos momentos se encuentra gravemente herido. Si alguno del grupo decide ayudarlo con algún tipo de curación será del todo inútil, pues las armas que le alcanzaron estaban todas envenenadas (aunque esto no tiene que ser evidente hasta que sea demasiado tarde).

Llegados a este punto se oirán las aceleradas pisadas de su grupo de perseguidores junto con las voces de algunos gritando cosas como: «No corras, cobarde.», «Elegiste el bando equivocado.», «Vamos no nos lo pongas más difícil. Tarde o temprano te cazaremos.», «Tus días de Señor han acabado. Sólo te queda morir.» Entonces Ghijax sacará el

medallón de su bolsillo y se lo entregará al pj que más interés mostrara por salvarle la vida, o al que se encuentre más cerca de él en ese momento si ninguno hizo ademán de ayudarlo. Al hacerlo susurrará lo siguiente (entre vomitos de sangre y escalofríos): «El medallón...el poder del medall...Yelmar sabe...EL Pañuelo Negro...Yangarf...él...él...» y morirá.

Al mismo tiempo que ocurre esto aparecerán los perseguidores de Ghijax. Se trata de un grupo de cinco guerreros, que se mostrarán muy sorprendidos al encontrar el cadáver de su presa en manos del grupo. El más alto de ellos parece liderarlos y se dirigirá a los personajes con voz autoritaria: «¿Se puede saber quiénes demonios sois y qué diablos estais haciendo aquí?». Responadan lo que respondan es evidente que están muy contrariados por la intromisión del grupo, así que acabarán por atacarles (ver Grupo Perseguidor).

Si cogen algún prisionero y le interrogan, el DM deberá efectuar los controles de moral pertinentes, (pues de hecho son bastante leales a su Señor), con las penalizaciones adecuadas si los metodos empleados por los personajes son "contundentes". En cualquier caso, lo máximo que lograrán averiguar es que se ha iniciado una guerra entre dos personajes importantes (pero no quienes son, ni por qué son importantes).

A partir de aquí el grupo deberá investigar todo lo posible acerca de las palabras mencionadas por Ghijax. De no hacerlo es probable que se encuentren en un montón de problemas sin saber por qué.

## EL PAÑUELO NEGRO

La información que les será más fácil de conseguir es aquella relacionada con las palabras El



**Pañuelo Negro.** Se trata de una famosa taberna del Barrio Libre, conocida por tres razones. Su cerveza amarga, Ladia, la bailarina semielfa (siempre ligerita de ropa) y sus frecuentes "espectáculos" (y eso no sólo engloba los que se producen en el escenario).

En ella se dan cita cada noche gran cantidad de tipos con ganas de pelea (no hay que olvidar que se encuentra en el Barrio Libre).



Una vez en su interior, los personajes podrán apreciar el gran espacio del que dispone el local (al completo, y en mesas, caben unos dos centenares de clientes, más unos dieciséis más por reservado, y otros veinte o venticinco en la barra).

El DM debe describir este lugar como punto de encuentro de los elementos más indeseables y peligrosos de la ciudad. Aquí se reúnen también gran número de miembros del Gremio (sobre todo del sector dominado por Erina).

La noche en la que aparezca el grupo estará la taberna distribuida del siguiente modo:

Mesas 1 y 28: en ambas se encuentran cuatro espías de Erina (todos de niveles 3 ó 4). Su misión, como cada noche, es la de tener los ojos abiertos y el oído alerta para luego informar.

Mesas 2, 19, 36: se trata de cuatro humanos borrachos en cada una (a efectos prácticos son

de nivel cero, y se animarán a participar en cualquier pelea, de considerables proporciones, que se organice).

Mesas 11, 12, 21: estos son grupos de seis humanos borrachos cada uno (como los anteriores).

Mesa 4: aquí hay tres bugbears (son mercenarios, actualmente en paro y sin demasiada paciencia).

Mesa 5: En esta mesa encontramos a un grupo de cuatro Dundeos (dos de ellos son bardos de nivel 4, y los otros dos son guerreros de nivel 3, con el kit de espadachines).

Mesa 6, 15, 16, 25: en todas encontramos a un grupo de diez humanos (exceptuando la última, que son cinco), mercaderes de todo tipo, cenando apaciblemente. Lo que menos desean es verse en medio de una pelea, así que si se produce alguna lo más probable es que se vayan a todo correr, (son de nivel cero).

Mesa 8: en ella hay un grupo de cuatro enanos, pertenecientes a la Escuela de Forjadores, cenando, bebiendo y conversando apaciblemente (todos van armados con martillos de guerra, y son guerreros de nivel 4).

Mesa 10: en esta también hay enanos, comerciantes, y también están cenando (son de nivel cero, y evidentemente no se dedican a buscar bronca).

Mesa 9, 18: en ambas hay grupos de seis miembros de la Guardia fuera de servicio, y con ganas de "practicar" (son guerreros de nivel 2, y no están borrachos).

Mesa 17: en ella están reunidos un grupo de cinco hobgoblins (son mercenarios, actualmente en paro que suelen venir cada noche esperando encontrar una ocasión para

ejercitar los músculos y no oxidarse).

Mesa 22: en ésta se encuentra un nutrido grupo de amigos, todos ellos pertenecientes al sector del mercado téxtil. Son un total de catorce humanos, tres halflings y dos elfos (todos ellos de nivel cero y con ganas de ver una buena pelea en la que poder apostar, pero sin involucrarse en ella).

Mesa 23: en ella se han reunido tres magos de raza elfa. Son habituales del local, al que acuden principalmente para tener ocasión de probar sus hechizos en medio de las grandes peleas que se suelen organizar. (Son de niveles 3, 5 y 6, respectivamente).

Mesa 24: aquí hay cuatro humanos del Barrio Bárbaro, con muchas ganas de pelea, (se trata de guerreros de nivel 4 con el kit de berserker).

Mesa 26: hay tres semielfos borrachos (de nivel cero).

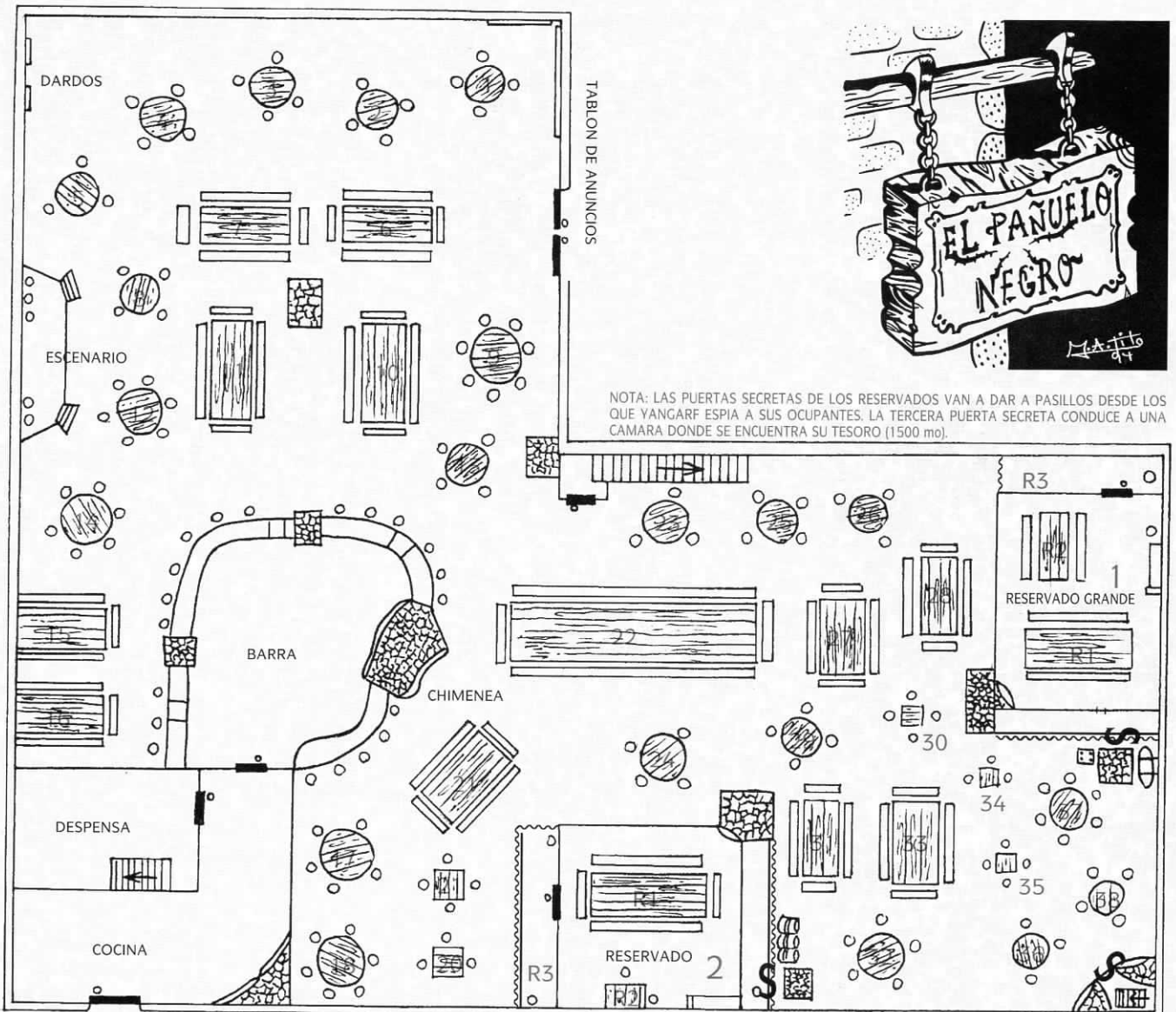
Mesa 27: grupo mixto de humanos y elfos (cuatro y tres respectivamente), en estado avanzado de alcoholemia, y prestos a lo que sea (todos son de nivel cero).

Mesa 30: aquí se encuentran dos elfos multiclases, (magos/ladrones de nivel 7/8). En realidad se trata de dos seguidores de Álayan, que han venido a vigilar los bajos fondos. Para evitar ser reconocidos por miembros del sector de Erina, ambos se han poliformado a sí mismos, ofreciendo la apariencia de dos humanos corrientes, (evitarán peleas o complicaciones de cualquier tipo, aunque evidentemente son gente importante, y como tales están preparados para todo tipo de eventualidades).

Mesa 31: aquí hay un grupo de ocho miembros de la Orden del Puño (con categoría de Puños de







Hierro). Han venido a pelearse con todo lo que les echen (así de simple).

Mesa 32: en esta mesa se encuentran un grupo de ocho orcos del grupo mercenario conocido como La Hermenda del Acero. Son habituales del establecimiento así como de sus "espectáculos", (son guerreros de nivel 3).

Mesa 38: en esta mesa se encuentra una sola figura encapuchada. Se trata de Shadaröck, (ver sección de PNJs).

Mesas 3, 7, 13, 14, 20, 29, 33,

35, 37: son mesas vacías.

### Reservado 1

R 1: en esta mesa se encuentra la propia Erina con sus tres lugartenientes (todos ellos elfos guerreros/ladrones de niveles 6/7), cenando.

R 2: aquí están los miembros de la guardia personal de Erina, un grupo de cuatro ogros (guerreros de nivel 6), especializados en mandoble y estilo de lucha Arma de dos Manos (con lo cual su velocidad con el arma no es de 10 sino de 7).

R 3: aquí aguardan dos de los

hombres de Erina (humanos guerreros de nivel 3), uno en la silla situada al lado de la cortina y el otro junto a la puerta.

### Reservado 2

R 1: en esta mesa se encuentra Unjézar, el Señor del sector joyero, y único aliado de Alayan que permanece aún con vida. Se encuentra cenando con gran parte de su guardia personal alrededor (un grupo de ocho hobgoblins, guerreros de nivel 4). De echo no la ha traído a toda consigo por que cada vez que sale de su cuartel general lo hace en el más absoluto de los secretos, para

así reducir las posibilidades de ser sorprendido por un grupo enemigo.

R 2: en esta mesa se sienta Elmer, el consejero y mago de Unjézar (de nivel 6, con un anillo de invisibilidad, una daga +2 y un medallón de protección +3). Elmer es totalmente fiel a su amo.

R 3: en el pasillo hay dos goblins (guerreros de nivel 2), uno junto a la cortina y otro al lado de la puerta.

Una vez los personajes se encuentren en El Pañuelo Negro, podrán dedicarse a recopilar información acerca de todo aquello que deseen averiguar de la ciudad. Éste es el lugar apropiado para hacerlo, siempre que se tenga dinero suficiente, (aunque deberían tener mucho cuidado con los métodos a emplear, y con no equivocarse de individuo).

Una de las personas de quien pueden sacar información (a cambio de dinero, pero sin tener que luchar por ella) es de Yangarf, el dueño del local. Éste les podrá informar de la guerra entre miembros del Gremio, dándoles los nombres de Ráladar y Alayan como ambos contendientes. Hasta puede que les cuente, (siempre que el soborno...o sea, la contribución sea adecuada), que los ataques a casas particulares que se han ido sucediendo en las dos últimas semanas, no han sido más que las ejecuciones ordenadas por Ráladar, que es, evidentemente, el que lleva todas las de ganar.

Si sabe algo de todo esto es debido a que conocía bien a Ghijax (aunque nunca colaboró en asuntos del Gremio).

Del medallón no sabe absolutamente nada. Pero si preguntan acerca de Yélmár le dirá que se trata de un mago adivino al que suele acudir la

gente adinerada para hacerle consultas de todo tipo, (y si el soborno lo merece hasta puede que les diga su dirección).

Cuando el grupo haya hablado con Yangarf, o estén a media conversación con cualquier otro u otros (o bien si se muestran pasivos y con intenciones de ver qué sucede), ocurrirá lo siguiente.

La puerta de doble hoja que compone la entrada se abrirá para dejar paso a un grupo de cuatro guerreros bastante imponentes. Todos miden entre 6 y 7 pies de altura y poseen una constitución absolutamente espectacular. Van acorazados con cotas de mallas y armados con espadas largas y hachas de combate. Parecen tener las ideas claras, pues se dirigen directamente hacia el pasillo del reservado número 2, desvainando sus armas justo antes de entrar en él.

Al ver esto todos los ocupantes de las mesas 6, 10, 15, 16 y 25 saldrán del local lo más rápidamente posible. Los de las mesas 8, 22, 23 y 26 permanecerán en su lugar para disfrutar del "espectáculo" (los ocupantes de la mesa 22 organizarán apuestas entre ellos).

Los que se encuentran en las mesas 2, 4, 11, 12, 17, 19, 21, 24, 27 y 36 se incorporarán de inmediato y no tardarán mucho en acabar peleando entre ellos mismos.

Los miembros de la Guardia (mesas 9 y 18) se levantarán con la intención aparente de querer restaurar el orden general (los agentes de la ley deben dar ejemplo...al menos al principio), pero pronto empezarán a pelearse con todo aquel que se les cruce (hay que ver el efecto que pueden causar seis o siete jarras de vino en menos de dos horas).

Segundos antes de que el local

al completo se convierta en un campo de batalla, desde el pasillo del segundo reservado se oirán gritos de agonía (como si alguien estuviese agonizando).

Al tiempo que se oye esto, los elfos (camuflados bajo aspecto humano) de la mesa 30, atacarán, repentinamente y de forma simultánea, a los secuaces de Erina situados en la mesa contigua a la suya (mesa 28), con un hechizo de Bola de Fuego y otro de Golpe de Rayo.

Los ocupantes del reservado número 1 no saldrán de éste pase lo que pase.

Los orcos de la mesa 32 empezarán a pelearse con los Puños de Hierro de la mesa 31 (y evidentemente saldrán perdiendo).

Shadarôck (el ocupante de la mesa 38) se limitará a seguir sentado sin intervenir para nada (a no ser que alguien con malas intenciones, se le acerque demasiado).

En este momento los personajes pueden tomar o no parte en la lucha, aprovechando la distracción para escabullirse, meterse (o intentarlo) en un reservado, arremeter contra los miembros de una mesa determinada, robar la caja (en ella hay 350 mo), o lo que se les ocurra.

Una vez fuera de El Pañuelo Negro lo más probable es que vayan a ver a Yélmár, aunque puede que no hayan coseguido la información o que simplemente decidan hacer cualquier otra cosa. A partir de este momento ofreceremos los caminos que más probablemente seguirán los personajes.

### YÉLMAR, EL ADIVINO

En el caso de que visiten a Yélmár ocurrirá lo siguiente.





Justo antes de llegar al callejón en el que se encuentra su casa, uno de los Pjs (el DM escogerá al que posea un "aura" de bondad más elevada), oirá una voz que le susurra: «Cúidate de la sombra del gato. Cúidate de la sombra del gato. No dejes que te atrape.» Esta voz tan solo será audible para el Pj seleccionado.

Se trata del espíritu de Tamara, una niña que murió algunos años atrás (para más información, ver Historia de Tamara).

El lugar en sí es un callejón sin salida, con una sola y pequeña puerta situada al fondo del mismo, en la pared de la izquierda. La puerta es de madera, y mide aproximadamente cinco pies de alto (1 pie = 30 cm.) por tres de ancho. Posee remaches metálicos, un picaporte de granito negro y una argolla de hierro muy oxidado. Sobre el picaporte se encuentra la silueta de un extraño ojo grabado en la propia madera.

Al llamar utilizando el picaporte comprobarán que éste no produce ruido alguno.

### Para el Dungeon Master

Si alguien lanza un hechizo de detectar magia sobre la puerta verá que tanto el picaporte como el ojo y la argolla son mágicos. El ojo es una variedad del conjuro

Ojo de Hechicero (por lo que posee un aura de la escuela de Alteración). El picaporte está encantado, de modo que Yélmár conozca, automáticamente, el alineamiento del que posee la mano sobre él (su aura mágica es perteneciente a la escuela de Adivinación). En cuanto a la argolla, permite a su dueño abrir la puerta a distancia y de forma telepática (su aura es de la escuela de Alteración).

La puerta se abrirá sin emitir ruido alguno (a pesar de que sus bisagras están totalmente oxidadas), dando paso a un pequeño y angosto pasillo de ambiente frío y bastante húmedo, iluminado por una única antorcha, situada en su centro. Sus dimensiones son de unos quince pies de largo por unos seis de alto y ancho).

Al final de éste, se encuentra una sencilla puerta de madera, de debajo de la cual parece salir una pequeña luz. Al llegar frente a ella oirán la voz de Yélmár invitándoles a entrar.

Tras la puerta hay una habitación perfectamente cúbica, de unos veinte pies de lado, cuyas paredes se encuentran cubiertas por gran cantidad de tapices de todos los tamaños y colores, en los que se ven representadas gran variedad de escenas. Una se refiere a un grupo de aventureros luchando contra un troll de las nieves, otra a un hombre que parece estar absorto en sus pensamientos mientras observa su propia imagen reflejada en un estanque, etc. En definitiva forman una variada colección (cuyo valor total podría ser de unas 10.000 mo).

El techo es un mosaico en el que se representa a la más negra de las noches, presidida por la luna en fase creciente.

En el centro de la sala hay una pequeña mesa de madera de roble, sobre la que se encuentra una pirámide de cristal azul (a efectos prácticos se trata de una Bola de Cristal, sólo que con forma piramidal). La mesa está rodeada por un grupo de almudadas de terciopelo de distintos colores. Sobre uno de éstos se aposenta Yélmár.

Yélmár es un anciano de unos setenta años de edad, de rasgos agiles y mirada astuta. Viste con una túnica de lana marrón. Una capucha oculta parte de su rostro. Sus manos acarician la superficie de la pirámide de forma protectora, casi cariñosa cuando susurra: «Pasad, extranjeros.»

Una vez aquí, corresponde al DM el decidir que información les facilita el adivino a cerca de lo que ellos pregunten, así como decidir cuáles son sus honorarios (que, en ningún caso, serán baratos). A propósito del medallón, decir que se trata de un objeto mágico gracias al cual, su poseedor, jamás podrá ser sorprendido, ni de noche ni de día. Esto impide, por ejemplo, que el que lo lleva sea apuñalado por la espalda, sorprendido por un ladrón, pues le previene justo antes de que el ataque se produzca (aunque no le advertirá de la presencia del ladrón, si éste no decide atacar).

### EL ESPÍRITU DE TAMARA

Al salir de la casa de Yélmár (a los pocos segundos de salir por la puerta) oirán gritos de agonía y ruido de lucha.

En este momento el espíritu de Tamara se revelará de nuevo, hablando con el mismo personaje con el que lo hiciera anteriormente: «Cúidate de la sombra del gato. Ahora te conoce





y vendrá a por ti. Permanece alerta.»

Si intentan volver atrás para ver lo que sucede, la puerta se abrirá con sólo tocarla y una vez lleguen a la sala encontrarán lo siguiente.

La pirámide está en el suelo hecha pedazos, algunos de los tapices han sido rasgados por algo muy afilado. Uno de ellos incluso ha sido descolgado (se encuentra en el suelo), dejado a la vista una pared (en la que hay una puerta secreta). Sobre la mesa se halla el cadáver del adivino.

## Para el Dungeon Master

Yélmor ha sido degollado (si hay un bribón en el grupo, reconocerá que a manos de un experto), por Seisar "Sombra de Gato", por encargo de Ráldor. Éste se enteró de que Ghijax pensaba consultarle a cerca del medallón y decretó la muerte de ambos. Debió hacerlo antes de que los personajes lograsen hablar con él, pero por otra parte, el no hacerlo así le ha permitido averiguar la aparición (y posible intromisión) del grupo de personajes en los planes de Ráldor.

Si investigan la pared, y encuentran la puerta secreta verán que les conduce através de un angosto pasadizo de piedra (de unos cinco pies de alto por unos tres de ancho y cuarenta de largo) que desemboca en otro oscuro callejón.

Por supuesto de "Sombra de Gato" no hay rastro alguno.

## EL ASALTO

A los veinte minutos de ocurrir la muerte de Yélmor, e independientemente de donde se encuentren los personajes (en una taberna, durmiendo en una posada, o investigando cualquier

cosa), serán atacados por un grupo de seis guerreros, enviados por Ráldor (para más información ver Grupo de Asalto).

Procurarán pillar al grupo lo más desprevenido posible (aunque si uno de los Pjs lleva puesto el medallón eso será imposible), para asegurarse la máxima ventaja posible a su favor.

El conjunto está formado por cinco hombres, todos ellos con edades comprendidas entre los treinta y los cuarenta años, de aspecto curtido y cara de pocos amigos vivos. El sexto miembro es una mujer de aspecto felino y unos diez años más joven. El grupo parece estar bajo su mando.

Algo apartado de la escena se encuentra Seisar "Sombra de

Gato". Ha informado de la entrevista que tuvieron con el adivino, y de que parecen ser extranjeros. Seisar sabía que esto haría reaccionar a Ráldor de inmediato (sobre todo ahora que se encuentra tan cerca de lograr su objetivo y ponerse al frente del Gremio), enviando a un puñado de secuaces para que se encargaran de ellos. "Sombra de Gato", a juzgar por lo poco que ha visto al grupo de Pjs, no cree que los éstos tengan dificultades para acabar con los enviados de Ráldor. Pero poco le importa a él la muerte de esos miserables si con ella puede calibrar el grado de eficacia de todos y cada uno de los personajes en una situación de peligro.



## Para el Dungeon Master

Debe efectuar un chequeo de moral cuando las bajas del grupo de guerreros sean abrumadoras (es decir, cuando sólo quede uno/a).

Una vez hecho esto, no debería ser demasiado difícil sonsacarle información a cerca de quién les ha enviado y por qué (algo referente a la guerra por el control del Gremio).

Y justo antes de que puedan averiguar algo realmente importante, el que lo esté contando morirá, víctima del veneno que un dardo de cerbatana le acaba de inyectar.

Por supuesto, el ejecutor ha sido Seisar.

Con esto los Pjs sabrán que están vigilados, y puede que el estado de paranoia les haga adoptar medidas interesantes para evitarlo.

Llegados a este punto, ofrecemos un conjunto de posibles finales, dejando a opción del Dungeon Master el decantarse por uno u otro, en función del camino que el grupo haya decidido tomar.

## LA VENGANZA DE TAMARA

Tras el último encuentro, el espíritu de Tamara decide ayudar al grupo de forma más activa, para así poder finalmente vengarse de Ráldor.

Tamara conoce muy bien el Barrio Libre, así que conducirá a los personajes a un par de refugios en los que Ráldor suele esconderse en tiempos de dificultades... o de guerra.

Hay un 50% de posibilidades de que se encuentre en el primero.

De no ser así se encontrará, seguro, en el segundo.

De cualquier modo en cada uno de los refugios (esté o no Ráldor) hay, permanentemente, un grupo de guerreros de guardia (ver Grupo de Guardia).

Puede que Ráldor se encuentre en el primer refugio, pero logre escapar de él, obligando a los personajes a perseguirlo hasta el segundo, arriesgándose entonces a tener que enfrentarse a Seisar.

El asesino nunca les perderá la pista. Si el grupo encuentra a Ráldor, tan sólo intervendrá fuera de los refugios de éste. Si no, simplemente dejará que los acontecimientos sigan su curso (si Ráldor muere siempre encontrará a otro que pague por sus servicios).

En cualquier caso, tiene claro que no tiene nada en contra de nadie. Los negocios son los negocios, nada más.

## LA ALIANZA

Alayan, por medio de sus propios (y ya escasos) contactos, se ha enterado de la llegada a la ciudad de un grupo de aventureros.

También ha sabido de su encuentro inicial con algunos guerreros fieles a su enemigo, así que decide proponerles una alianza que sea favorable para ambas partes.

A partir de este momento, aunarán esfuerzos para acabar con Ráldor.

La ayuda del espíritu de Tamara, de nuevo se revelará inestimable a la hora de encontrar a Ráldor.

En cuanto a Seisar, pudiera ser que hubiese sido contratado desde el principio por Alayan, para que realizase un doble juego con Ráldor, y, finalmente, cuando se

le ofreciese una buena oportunidad, acabase con él.

Los personajes tienen mucho a ganar, pues el estar a buenas con el líder del Gremio puede llegar a ser muy útil en futuras aventuras.

## PNJs

### Grupo Perseguidor

Guerreros humanos (5): AL NM; CA 5 (mallas); MV 12; Nivel 5; Pg 20, 24, 18, 32, 49 (líder); GAC0 15, 14 (líder); AT 1, 3/2 (líder); Daño 1d8 (espadas largas), 1d8+3 (líder, por especialización y fuerza); ML 13, 14 (líder); PE 175, 270 (líder).

### Grupo de Asalto

Guerreros humanos (6): AL NM; CA 6 (escamas); MV 12; Nivel 3; Pg 14, 19, 16, 21, 25, 31 (la líder, por constitución); GAC0 18, 17 (líder); AT 1, 3/2 (líder); Daño 1d6 (espadas cortas), 1d8+2 (líder, por especialización); ML 11, 12 (líder); PE 125, 150 (líder).

### Grupo de Guardia

Guerreros orcos (4): AL LM; CA 5 (mallas); MV 12; Nivel 5; Pg 39, 46, 39, 53 (todos poseen una excelente constitución); GAC0 15; AT 1; Daño 1d8+1 (espadas largas, y fuerza); ML 15 (17 con Ráldor junto a ellos); PE 250.

Ladrones humanos (3): AL NM; CA 5 (cuero tachonado más destreza); MV 12; Nivel 7; Pg 25, 32, 37; GAC0 17 (16 al lanzar daga); AT 1; Daño 1d6 (espadas cortas), 1d4 (dagas); ML 14; Habilidades Especiales: Vaciar Bolsillos 55%, Abrir Cerraduras 55%, Hallar/Retrar Trampas 25%, Moverse en Silencio 60%, Ocultarse en las Sombras 65%, Detectar Ruidos 45%, Escalar Paredes 80%, Leer Lenguajes 30%; Apuñalar por la espalda;





bonificación de +4 al dar y daño x3; PE 400.

## Rálador

Se trata de un humano físicamente imponente (seis pies y medio de alto y unos cien kg.). De cuarenta y siete años de edad, pelo negro, ojos grises y una cicatriz en la frente (recuerdo de Tamara). De carácter más que irascible, poco confiado y de poca confianza. Su mente, si bien es todo lo retorcida que uno sea capaz de imaginar, es de ideas brillantes, lo cual no hace más que acentuar su grave complejo de superioridad frente a todos.

Aún así, cuenta con gente a sus órdenes que le son absolutamente fieles (Grupos de Guardia).

Ladrón 15º nivel: FUE 15, DEX 18, CON 17, INT 16, SAB 13, CAR 14; AL NM; CA 0 (ver más abajo); MV 12; Pg 65; GACO 10 (con espada corta), 11 (con daga), 9 (al lanzarla); AT 1; Daño 1d6+3 (espada corta), 1d4+2 (daga); ML 17; Habilidades Especiales: Vaciar Bolsillos 85%, Abrir Cerraduras 85%, Hallar/Retirar Trampas 70%, Moverse en Silencio 80%, Ocultarse en las Sombras 75%, Detectar Ruidos 75%, Escalar Paredes 95%, Leer Lenguajes 85%; Apuñalar por la Espalda; bonificación de +4 al dar y daño x5, PE 2000

## Tamara

Era una niña de doce años, de pelo castaño ojos alegres y sonrisa risueña...cuando vivía.

Un día sus padres tuvieron que pedirle dinero prestado al Gremio. Uno de sus funcionarios de bajo rango se encargó del asunto. Las cosas no fueron bien y al no poder cumplir con el plazo de los pagos, el funcionario decidió embargarles, así que cogió a la niña y la vendió como esclava.

Tras un montón de palizas y abusos por parte de su amo, Tamara se suicidó, prometiendo que volvería para vengarse.

Aquel funcionario era Rálador, y eso ocurría tres años antes de la llegada de los personajes.

Ahora Tamara es un espíritu vagabundo, en busca de una buena oportunidad para vengarse de Rálador. Sus poderes son su total inmunidad a todo tipo de ataques, que reconoce el alineamiento de todo aquel al que mira, que puede volar, hablar telepáticamente y ser oída y vista únicamente por aquellos que ella seleccione.

## SHADARÔCK

Se trata de un Desuellantes de unos cinco pies y medio de altura, y unos cincuenta kg. de peso.

Es de carácter paciente y vengativo. No es, en absoluto, de fiar. No tolera a los fanfarrones, en especial si son guerreros de raza humana o elfa.

Posee una pequeña red de informadores, al margen del Gremio, (con el que no suele tratar nunca), compuesta en su mayoría por miembros de raza halfling y gnoll.

En el mercado negro, es conocido por poder proporcionar objetos mágicos de gran calidad a todos aquellos que posean las grandes cantidades necesarias para comprarlos.

Se sabe que posee una guardia personal muy poderosa y efectiva, aunque nunca la ha visto nadie. Al menos nadie que haya continuado vivo para describirla.

Hechicero (I) 18º nivel: FUE 10, DEX 15, CON 16, INT 17, SAB 13, CAR 12; AL NM; CA 1 (ver más abajo); MV 12; Pg 49; GACO 14; AT 4, habilidades especiales o conjuros; Daño 1d4+2 (daga); ML

17; Habilidades Especiales: las correspondientes a su raza (ver Compendio de Monstruos vol. 1: Desuellantes) más su capacidad de conjurar. Los hechizos que suele utilizar más a menudo son:

Nivel 1; Proyectil Mágico, Muro de Niebla, Toque Helado, Detectar Magia, Cambiar el Yo.

Nivel 2; Telaraña, Mano Espectral, Imagen en un Espejo, Oscuridad Radio 5 m., Conocer Alineamiento, Detectar Invisibilidad.

Nivel 3; Bola de Fuego, Golpe de Rayo, Toque Vampírico, Forma Espectral, Lenguas, Lentitud, Clariaudiencia, Disipar Magia, No detección.

Nivel 4; Muro de Fuego, Muro de Hielo, Tormenta de Hielo, Debilidad, Asesino Fantasma, Invisibilidad Mejorada, Piel de Piedra, Polimorfarse a sí Mismo, Detectar Magia.

Nivel 5; Cono de Frío, Muro de Fuerza, Muro de Hierro, Muro de Piedra, Puerta de Sombra, Muerte Animada, Paso en Muro, Telequinesis, Contacto con otro Plano.

Nivel 6; Cadena de Rayos, Contingencia, Niebla Letal, Conjuro de Muerte, Mordedura Visual, Proyectar Imagen, Controlar el Clima, Ver Realmente, Globo de Invulnerabilidad.

Nivel 7; Bola de Fuego de Estallido Retardado, Mano Aferrante de Bigby, Dedo de Muerte, Puerta en Fase, Teleportación sin Error, Devolver Conjuro.

Nivel 8; Sujetar, Clon, Permanencia, Mente en Blanco.

Nivel 9; Drenaje de Energía, Enjambre de Meteoros, Detener el Tiempo, Aprisionamiento.

Objetos que suele llevar encima: Capa de Protección +4, Daga +2, Anillo de Control de Elementales de Tierra.



## SEISAR "SOMBRA DE GATO"

**Lo Que se Sabe de él.**

Seisar nació en la Ciudad de las Ilusiones. No se sabe por qué motivo, pero nunca habla de sus padres, ni de su infancia, aunque de ésta se sabe con certeza que transcurrió en los más oscuros y peligrosos callejones.

Alguien del Gremio se fijó en él y lo tomó bajo su protección. Desde ese momento los Maestros del Gremio fueron sus únicos amigos. Le adiestraron para matar del modo más efectivo posible. Le enseñaron a robar y a moverse entre el manto de la noche. Y aprendió.

A los ocho años se había convertido en un asesino experto. Sus ejecuciones llevadas a cabo con éxito se contabilizaban por centenares, y llegó a alcanzar un alto rango dentro de la organización que le viera crecer.

Pero, un día algo ocurrió en el seno del Gremio. No se sabe a ciencia cierta que es lo que

sucedió, pero como resultado de aquello, Seisar "Sombra de gato" (mote que le impusieron debido a sus movimientos felinos) abandonó la ciudad ... dejando tras de sí una estela de cadáveres, todos ellos con el título de Maestros dentro de la organización.

Al cabo de un tiempo de viajar y esconderse, se topó con la ciudad de Zarrashmir. De eso ya hace más de seis años. Ha logrado hacerse con una considerable reputación como "agente libre". Es conocido, entre otras cosas, por su falta de piedad y moral a la hora de cumplir un contrato, así como de no echarse atrás una vez acordado éste.

**Lo Que No se Sabe de Él**

Seisar, nacido en el seno de una familia adinerada, fue siempre un niño difícil. No se relacionaba con nadie, y en sus ojos podía leerse el desprecio que les profesaba a todos aquellos que le rodeaban.

Una noche, un grupo de asesinos contratados por un enemigo de su padre, entró en la casa con orden de matar a todos sus ocupantes. Seisar logró escapar, tras ver las ejecuciones de sus padres y criados. Su cínica sonrisa se mantuvo durante toda la escena. En sus ojos podía verse un sentimiento de placer como nunca antes había experimentado. Su destino acababa de ser decidido.

Vivió en la calle hasta que un Maestro del Gremio se encargó de él.

Resultó ser un alumno tan aventajado que pronto surgieron envidias y celos hacia él, por parte de sus propios Maestros y, al fin, un grupo de ellos decidieron eliminarle.

Alguno debió cometer un error, pues Seisar no solo logró escapar de la encerrona, sino que mató a todos los implicados antes de desaparecer.

Poco después llegó a Zarrashmir, y una vez averiguó su facultad (o maldición) mágica decidió quedarse en ella para siempre.

**Características**

Clase Dual (Guerrero 7° / Ladrón 11° nivel): FUE 16, DES 18, CON 12, INT 14, SAB 15, CAR 10; AL NE; CA -2 (Ver más abajo); MV 12; PG 61; GAC0 8 (con Sable), 9 (con Daga); AT 2; Daño 1d6+7 (con Sable, fuerza, especialización y arma mágica), 1d4+7 (con daga, fuerza, especialización y arma mágica); ML 16; Habilidades Especiales: Vaciar Bolsillo 55%, Abrir Cerraduras 80%, Hallar/Retirar Trampas 70%, Moverse en Silencio 80%, Ocultarse en la Sombras 75%, Detectar Ruidos 60%, Escalar Paredes 90%, Leer Lenguajes 10%; Apuñalar por la Espalda +4 y daño x4; Equipo Especial: Sable +3, Daga +4, Muñequeras de Defensa (CA 3), Parche de protección +1.

— Marc Torra

