

# La Espada Enlutada

Si este es vuestro primer juego de rol, es buena idea que la primera partida que juguéis sea una completamente preparada, como es el caso de **La Espada Enlutada**. Incluso si no es vuestro primer juego de rol, puede ser de utilidad jugarla en primer lugar tanto para coger soltura con el sistema de juego como para que el director de juego tenga algunas ideas sobre cómo estructurar sus propias aventuras de **El Resurgir del Dragón**.

Con este uso en mente, la presente aventura está pensada para jugarse en una única sesión de unas cuatro o cinco horas. Si disponéis de menos tiempo para jugar, os recomendamos dividir la trama en dos o tres sesiones más breves (de una hora y media o dos horas). Si son dos sesiones, lo mejor es detener la primera sesión cuando los personajes jugadores se internen en Vajra (acto 3), mientras que, si se divide en tres, un acto por sesión es una división adecuada.

En cuanto a la dificultad, los retos (especialmente los adversarios) se han diseñado para un grupo de cuatro personajes jugadores. Si queréis jugar de inmediato, podéis usar los personajes pregenerados que se incluyen en la página 125. Si sois cinco jugadores inexpertos (además del director de juego), puede jugarse tal cual, pero si sois más o ya conocéis otros juegos de rol similares a este, puede ser buena idea incrementar ligeramente el desafío: en cada evento de grupo supón que hay un personaje no jugador o monstruo más por cada personaje jugador extra (por ejemplo, en el encuentro con los cuatro miembros del gremio de ladrones, cámbialos a cinco), mientras que en los encuentros singulares puede ser suficiente con dar un dado de golpe más para que el adversario aguante mejor el combate. Sé cuidadoso con estos cambios, porque durante la partida puedes darte cuenta de que algún combate ha quedado desequilibrado. Si este es el caso, no dudes en hacer algún apaño, como reducir ligeramente los puntos de golpe. Si te interesa hacer un ajuste más meticuloso, consulta el capítulo 7.

Hemos intentado aplicar una dificultad creciente: al principio solo deberás preocuparte por narrar a los jugadores lo que ocurre alrededor de sus personajes y familiarizarte con el sistema de tiradas. Después introducimos progresivamente algunas reglas más complejas, como combates, trampas, iluminación, etcétera, ofreciéndote un buen vistazo al sistema de juego, pero paso a paso. Si tienes dudas en alguna escena, no temas pedir un pequeño receso en la partida para repasar alguna regla, pero mejor si no es durante un momento especialmente tenso, o tus jugadores estarán tan ansiosos por saber qué pasa a continuación que no podrán evitar meterte prisa.

Por último, nos gustaría destacar que, aunque la aventura transcurre en el escenario de campaña de Voldor, es fácilmente adaptable a otras ambientaciones si prefieres desarrollarla en tu propio mundo de fantasía.

## Sinopsis

Los personajes jugadores se encuentran en Nakuro, la capital del Imperio Mida, buscando trabajo o sencillamente esperando la

llamada de la aventura. Un caótico encuentro con un enigmático joven los pone tras la pista de un arma conocida como «la Espada Enlutada» y a la guardia de la ciudad tras ellos. Sus pasos los acabarán conduciendo al gremio de ladrones de la ciudad, donde deberán enfrentarse a un dungeon... que les garantizará un pasaje solo de ida a Vajra. Encerrados en una tumba antigua con una criatura ancestral, los personajes jugadores tendrán que demostrar ser merecedores de empuñar la Espada Enlutada, lo que desvelará una verdad oculta de los Peregrinos.

## Acto 1: Un ajetreado día en el Mercado de las Especias

Nakuro es la capital del Imperio Mida, la joya de la civilización de Voldor. Su peculiar mezcla de edificios en el suelo y en los árboles ha evolucionado a lo largo de los años para acoger a cualquier persona, sea cual sea su raza: salvo en el casco histórico de la ciudad, es fácil encontrar pavimentos preparados para centauros, sillas adecuadas para razas pequeñas, etcétera. En definitiva, todo tiene una pátina de civilización y cordialidad, perfecto reflejo de lo que los mida prodigan al resto de civilizaciones de Voldor.

El mercado de Nakuro está a la altura de la ciudad: es un enorme conglomerado de tiendas, entre puestos que llevan allí desde que se fundó la ciudad y los siempre cambiantes puestos itinerantes. La guardia de la ciudad, con sus cotas de malla que refulgen cada vez que un rayo de rol atraviesa los frondosos árboles, se asegura de que nadie perturbe la paz del lugar. Los mida pueden ser un pueblo civilizado, pero justamente por ello son duros con aquellos que quebrantan la ley. Pero muchos viajeros visitan Nakuro sin saber que hay un mercado dentro del mercado. En lo más antiguo de la ciudad existe una calle que conduce a una pequeña plaza circular en cuyo centro se erige uno de los árboles más antiguos. Toda esta parte del mercado, desde la calle hasta la plaza e incluso las ramas del árbol, forma el Mercado de las Especias.

El Mercado de las Especias nació justamente como eso, una pequeña serie de puestos ambulantes que traían pequeñas pero sabrosas mercancías con las que satisfacer el refinado paladar de los hombres mono. Sin embargo, con el paso del tiempo el enfoque se fue difuminando y acabó por convertirse en lo que es hoy: un lugar donde comprar rarezas, esa clase de productos tan valiosos que requieren un gran pago en sal. Dado el valor de las mercancías, el Mercado de las Especias cuenta con su propia guardia al margen de la de la ciudad: un grupo de cuatro centauros encabezados por Rushka, una soldado veterana que ha cambiado una vida errante por la comodidad de la ciudad. Rushka en persona suele pasearse por el mercado y conoce a todos los mercaderes y a los principales clientes por su nombre. Para ser una centaurina, se mueve con gracia por la zona gracias a que la conoce muy bien. Caras nuevas, sobre todo si no son mida, atraen inmediatamente su atención.

### ESCENA 1: DE PASEO POR EL MERCADO

¿Y qué hacen los personajes jugadores en el Mercado de las Especias? Lo mejor es que sean ellos quienes den la respuesta. En aras de la simplicidad, supondremos que todos ellos son compañeros y, por tanto, se conocen. Una buena excusa puede ser que es la primera vez que están en Nakuro y han decidido dar un paseo, sin saber muy bien dónde están. Sin embargo, si esta es la primera sesión de una campaña, puede darse alguna motivación más profunda que enlazar en futuras aventuras.

### En este capítulo descubrirás...

- Cómo es una aventura completamente desarrollada.
- Ideas de aventuras que puedes desarrollar por tu cuenta.

## Cómo usar una aventura

Como descubrirás, lo que aquí se presenta es una premisa y una serie de escenas que describen el curso de acción más probable, partiendo del hecho de que los jugadores interpretan a personajes que disfrutan de las aventuras y que morderán cualquier anzuelo que los conduzca a emocionantes historias.

Como director de juego, lo mejor que puedes hacer es leer la aventura al completo y después pensar cómo encajan en ella los personajes jugadores. Por ejemplo, si hay un personaje de raza diferente a los mids, ¿qué hace aquí? Quizás el propio jugador pueda dar alguna excusa, como que llegó escoltando una caravana o que sencillamente quería ver mundo. Muchas veces los jugadores son los mejores aliados para darle coherencia al mundo de juego.

Durante la partida es posible que los jugadores no sigan el guion que marcamos aquí. No pasa nada, es lo divertido de un juego de rol. Sin forzarlos, utiliza los recursos a tu alcance para tratar de devolverlos al camino, porque así tú mismo te sentirás más seguro al estar dentro del «raíl» que hemos creado en la historia. Con el tiempo, cuando adquieras más experiencia, te resultará más fácil manejar sus decisiones, incluso aunque parezcan alejarlos. De hecho, es posible que acabes descubriendo que vuestro grupo y tú disfrutáis más improvisando a partir de un escenario definido, siendo los historiales de sus personajes y sus acciones lo que defina la trama. Eso es lo que llamamos partidas tipo «cajón de arena» (*sandbox*).

Sea como fuere, el caso es que los personajes jugadores se encuentran en el Mercado de las Especias. Nada más llegar, uno de los centauros de la guardia de Rushka clavará sus ojos en ellos y empezará a seguirlos de forma nada discreta. Esto conlleva que cualquier tirada de habilidad que quieran hacer los personajes jugadores la realicen con *desventaja* (no es fácil concentrarse cuando tienes a alguien vigilando todos tus movimientos). Por supuesto, pueden intentar *despistarlo* (por ejemplo, con las habilidades de *Engañar* o *Sigilo*, según su aproximación) enfrentándose a la *Percepción* +13 de los centauros (para esta o cualquier otra tirada, utiliza las características del centauro del capítulo 8, página 394). Un enfrentamiento directo con cualquiera de los centauros solamente conseguirá que los otros tres miembros de la guardia aparezcan de inmediato y traten de reducir a los personajes jugadores. Es un curso de acción que seguramente acabe con ellos heridos o muertos, por lo que no está de más dejar caer la fuerza de los centauros cuando los jugadores contemplan esa opción.

Bien vigilados, deja que los personajes jugadores conozcan el Mercado de las Especias. Deléitate describiendo todo tipo de objetos extraños que quizás nunca hayan visto en su vida, como un espejo de viaje, especias extrañas o incluso algún pergamino de conjuro. Si alguno intenta comprar algo, se dará cuenta de que su dinero no vale nada en esta parte del mercado.

Salpica la experiencia con todo lujo de detalles, pero, a la vez, enfrenta la puntuación pasiva de *Sabiduría* de los personajes jugadores a una tirada de *Sigilo* +4 para ver si detectan que entre la gente parece haber alguien que los sigue... y no es uno de los nada sutiles centauros. Si los personajes jugadores quieren identificar a quién los sigue, no lo tendrán fácil: deberán tender una emboscada (contra la *Percepción* +5 de su acechador) o esperar a que este los aborde. Esta última aproximación es la que supondremos en la siguiente escena, pero puede adaptarse fácilmente a la emboscada.

### ESCENA 2: UNA PETICIÓN DESESPERADA

Cuando los personajes jugadores se encuentran en la plaza, oyen un «chis» llamándolos desde un soportal. Si miran hacia allí, verán la delgada mano de un mida que los urge a acercarse. Se encontrarán entre dos puestos ambulantes, en un punto ciego a los ojos del centauro que los vigila, que no puede acercarse hasta allí sin resultar molesto para los comerciantes que pagan su sueldo.

—Gracias por atender mi llamado — dirá el mida, embozado en una capa que le cubre el rostro. Cualquier mida o personaje con un trasfondo relacionado con la nobleza reconocerá que su interlocutor es una persona bien educada. Solamente aquellos que se acerquen más verán su rostro, que es el de un joven que apenas ha dejado atrás la adolescencia y que oculta unos buenos ropajes bajo su túnica raída —. Debéis ayudarme. Soy Keynahari. No tengo mucho tiempo y no puedo hacer esto personalmente. Tomad — dice mientras saca de su túnica una pesada pirámide de metal y se la ofrece al personaje más cercano —. Debéis buscar a Owyilian y darle esto. Él os llevará hasta la Espada Enlutada... — Mirará entonces tras los personajes jugadores y se alarmará —: ¡Por El Peregrino! No sé cómo, pero me han encontrado... Owyilian, por favor, ¡la vida de todo mi pueblo depende de esa espada!

A espaldas de los personajes jugadores se encuentra la guardia de la ciudad, acompañada por Rushka y el centauro que los seguía por el mercado. Compara el *Sigilo* de los guardias con la *Percepción* de cada uno de los personajes jugadores para determinar si están sorprendidos. Después, pregúntales a cada uno qué quieren hacer: tanto los guardias mida como los centauros se dirigen hacia ellos con las armas y al grito de: «¡Deteneos, ladrones!»; si la opción que están pensando es quedarse a dar explicaciones, queda claro que no es una buena idea. Si alguno echa un vistazo atrás, entre los guardias que se abalanzan sobre ellos verá cómo Keynahari está siendo detenido.

### ESCENA 3: LA HUIDA

¡Es el momento de la acción! Pide a los jugadores que tiren iniciativa y tira tú por los guardias, tanto mida como centauros. Los centauros saldrán en persecución del noble que entregó la pirámide a los personajes jugadores, que se ha aupado de un salto a los árboles, dejando a los personajes jugadores ante los guardias de la ciudad.

En esta escena los personajes jugadores tienen dos opciones principales: correr o luchar. Si corren, estaremos ante *tiradas enfrentadas de Atletismo* (tiradas como grupo, salvo que decidan correr cada uno por su cuenta), mientras que si luchan se enfrentarán a un *combate*. Deja que sean ellos quienes decidan qué es lo que prefieren hacer, pero teniendo siempre en mente el objetivo: que escapen del Mercado de las Especias para examinar con más detalle la pirámide que les ha sido entregada.

No podemos menos que animarte a que utilices el Mercado de las Especias como si fuera un personaje más de esta escena: despliega toda tu imaginación para acompañar las acciones de los personajes jugadores y sus adversarios, desde las exóticas



frutas cayendo al suelo y haciendo que un personaje tropiece como forma de interpretar un fallo hasta unos clientes que chillan al ver a los personajes jugadores y alertan así a los guardias. El objetivo es conseguir una escena divertida que ponga a los jugadores en tensión. Ya habrá tiempo para relajarse después. No dudes en dar inspiración a aquellos jugadores que también saquen partido al escenario.

Y con los personajes jugadores huyendo del mercado y la promesa de los guardias de atraparlos vivos o muertos cerramos este primer acto de la historia.

## ADVERSARIOS DEL ACTO 1

### Guardias centauros del Mercado de las Especies

Hay un máximo de cuatro más su líder, Rushka. Para los rasgos de juego utiliza los centauros del capítulo 8 (página 394). Ten en cuenta que incluso uno solo es un adversario formidable para los personajes jugadores (su valor de desafío es 2), así que su función en la escena es meterles miedo más que buscar un enfrentamiento con ellos. Siempre que puedas, utiliza los guardias de Nakuro en su lugar.

### Guardias de Nakuro

Hay ocho guardias mida. Para los rasgos de juego utiliza los del guardia, página 366.

## Acto 2: Acertijos en el gremio de ladrones

Sin saber muy bien por qué, los personajes jugadores han tenido que salir corriendo del mercado. La persona con la que hablaron, ese tal Keynahari, parecía genuinamente angustiada, algo que merece por lo menos alguna explicación. Incluso los más pragmáticos pueden estar interesados en investigar el asunto, ya que como mínimo pueden tratar de pedir al tal Owylylian una recompensa por la pirámide que les fue entregada. Si tienen buen corazón, la sola perspectiva de una injusticia quizás sea suficiente para motivarlos. En este acto, más extenso que el anterior, los personajes jugadores tendrán la ocasión de obtener más información sobre lo que están sucediendo y se enfrentarán a un misterioso laberinto en el gremio de ladrones de la ciudad.

### ESCENA 1: EN BUSCA DE OWYLYLIAN

Prácticamente cualquier grupo de personajes jugadores empezará sus pesquisas por Owylylian o por el artefacto que les fue entregado. En esta escena cubriremos ambas opciones. Tanto una como otra requiere una serie de tiradas de habilidad que conducirán en una misma dirección: el gremio de ladrones de la ciudad. Si crees que es necesario, incentiva con inspiración a los jugadores que hagan avanzar la historia buscando activamente información sobre el tal Owylylian o sobre la pirámide.

#### ¿Quién es Owylylian?

Owylylian es un nombre mida, por lo que puede haber varios ciudadanos en Nakuro que respondan a ese nombre. Parte de la labor de los personajes jugadores será describirte cómo indagaban. Según sus aproximaciones, solicitales la tirada de habilidad apropiada. Estas son, a nuestro juicio, las principales posibilidades:

- Pasear disimuladamente por tabernas, mercado y otros sitios populosos hasta que alguien mencione al tal Owylylian: Sigilo CD 20.
- Buscar a alguien que pueda saber algo del tal Owylylian: Perspicacia CD 15.
- Hablar con alguna persona relevante (por ejemplo, un guardia) para que se vaya de la lengua: Engañar CD 15 o Persuasión CD 15, según la aproximación.

- Si un personaje jugador es nativo de la ciudad o ha viajado a ella con frecuencia: Historia CD 15.

La información que pueden obtener es la que se presenta en el siguiente párrafo, aunque, según cómo estén obteniendo la información, es posible que sea necesario dividirla en varias tiradas. Por ejemplo, es difícil que alguien que acaban de conocer les hable con todo detalle de una persona que bien podría causarles problemas. Lo mejor es que tú, como director de juego, establezcas el ritmo de acuerdo con las acciones de los personajes jugadores, teniendo en cuenta que lo que buscamos aquí es que todo el grupo acabe llegando a las puertas de Importaciones Medhawari.

Owylylian es el nombre de un trabajador de Importaciones Medhawari, negocio que se dedica a traer a la ciudad todo tipo de mercancía. Cualquier investigación sobre la parte legal del negocio hace ver que genera mucho empleo, pero que no es muy lucrativo. Por ejemplo, sus expediciones por el continente son costosas y las importaciones muchas veces son de escaso valor. Pero esto es solo porque se desconoce la parte oculta del negocio: desde hace décadas, Importaciones Medhawari es la cara pública del gremio de ladrones de la ciudad. Hace mucho tiempo se dieron cuenta de que disponer de una empresa fantasma les daba cierta movilidad, y cualquier funcionario de la ciudad ha aprendido a mantenerse alejado de la empresa. Aunque no aparece así en la documentación, el tal Owylylian parece ser quien manda dentro de la empresa. Sin embargo, su mano derecha y, según los rumores, amante, Suojan, es quien da las órdenes. Para continuar con la investigación, lo mejor es acudir a Importaciones Medhawari.

#### ¿Qué es la pirámide?

Análogamente al caso anterior, presentamos algunas formas de analizar la pirámide, así como la información que podrán obtener los personajes jugadores si son hábiles.

Con respecto a los modos de estudiar la pirámide, existen dos vías principales:

- Examinar concienzudamente la pirámide: Investigación CD 15.
- Buscar un perito para que la examine y que sea discreto: Perspicacia CD 20 o Persuasión CD 20, según la aproximación concreta.
- Si hay un bardo o pícaro en el grupo: Historia o Investigación CD 15.

La pirámide, aunque es pesada por estar hecha de hierro, lo es aún más porque contiene algo en su interior, como si estuviera rellena de arena (si algún jugador sugiere que podría ser sal, la especia más valiosa de Voldor, sugiérele que, si así fuera, este objeto valdría muchas, muchísimas piezas de oro). En una de sus caras tiene un agujero por el que cabe la mano de una criatura de tamaño Mediano de manera que puede mover sus dedos por la cavidad. Un examen más detallado puede revelar que la abertura es una cerradura muy especial, quizás de tiempos de los Peregrinos, que en muchos círculos se conoce como «cerradura de ladrón»: es necesario tener una mano adecuada y conocer los movimientos precisos para abrirla. Tradicionalmente solo las manos humanas son adecuadas para abrir la caja. Si hay alguien capaz de abrir la caja, seguramente se encuentra en Importaciones Medhawari; son expertos en este tipo de cosas...

#### La guardia vigila

En esta escena de investigación es interesante que te mantengas en juego: no te limites a pedir tiradas, interpreta la escena y que los jugadores también lo hagan. Solamente así será

verosímil la parte más peligrosa para ellos: cada tirada que realicen supone un tiempo que pasan expuestos a la guardia. Para reflejar esto, acompaña cada una de sus tiradas con una tirada por tu parte a CD 20, sumando +1 por cada tirada realizada por los personajes jugadores (es decir, la primera tirada será lo que saques en el dado + 1, la segunda + 2, la tercera + 3 y así sucesivamente). Si alcanzas en algún momento la dificultad de 20, provoca un encuentro con la guardia (utiliza como referencia los guardias de Nakuro del acto 1). Si los personajes jugadores consiguen la información que querían antes de que la guardia los encuentre, pasa justamente eso: han sido más rápidos que sus perseguidores. Si se produce un encuentro en el que los personajes jugadores salen especialmente mal parados, unos ladrones pueden intervenir y llevarlos hasta la escena siguiente, pues tanta pregunta habrá atraído la atención de Owylylian.

## ESCENA 2: IMPORTACIONES MEDHAWARI

Importaciones Medhawari se encuentra en las afueras de la ciudad, en un barrio humilde. Si los personajes jugadores están acostumbrados a moverse por el submundo criminal, rápidamente verán que están ante la cara menos amable de la ciudad, pero si no es el caso..., es posible que lo aprendan por las malas al sentir que todo el mundo los mira de arriba abajo como ponderando sus posibilidades de éxito si los atacasen para robarles.

El local de Importaciones Medhawari es una rara avis en la ciudad, pues es una estructura edificada al margen de los árboles, cuando la mayor parte de la ciudad ha crecido en simbiosis con estos. La primera planta es de piedra, pero se han hecho añadidos de madera para hacer crecer al edificio hasta cinco plantas más. Un personaje jugador que se haya documentado o que haya crecido en la ciudad tiene derecho a una tirada de Historia CD 15 para saber que la base de piedra lleva ahí desde que los mida asentaron su capital en esta tierra. Durante muchos años permaneció ajena a la ciudad y los habitantes pensaban que era algún vestigio de un templo antiguo, pero cuando Nakuro creció y se empezó a edificar en sus alrededores alguien acabó construyendo el local. Desde que Importaciones Medhawari se ha hecho cargo, la edificación ha ido creciendo piso a piso, pero los rumores de ruidos a medianoche y extrañas desapariciones atribuidas al supuesto templo no han cesado. Algunos las atribuyen a espíritus, pero otros sencillamente a que los ladrones usan el local también para sus propios negocios. Como veremos, ambas versiones tienen su parte de razón.

Existe vigilancia durante todo el día, todos los días de la semana, en la forma de dos guardias en cada puerta y dos patrullas que vigilan el perímetro. No hace falta ser especialmente

perspicaz para darse cuenta de que es un sitio demasiado vigilado para la relevancia que tiene este negocio.

### La audiencia con Owylylian

Los personajes jugadores deben conseguir una audiencia con Owylylian. Llegar a su puerta y pedir verlo no es suficiente, sino que deberán mostrar algo que motive al líder del gremio de ladrones. Enseñar la pirámide o decir que vienen a entregarla garantizará la entrada directamente, pero otras aproximaciones también pueden ser suficientes. Los personajes jugadores serán cacheados al entrar, pero no les quitarán sus armas. Resalta este detalle como una forma de hacerles ver que en el lugar están tan seguros de que no son una amenaza que pueden permitirse dejarles todas sus posesiones.

Tras ser cacheados, son conducidos a la sala más grande de la planta baja, donde cerca de dos docenas de personas con aspectos muy diferentes se aglomeran en torno a una gran mesa. Al final de ella, en una silla ornamentada a modo de trono, se encuentra un orondo mida enojado y con una tiara que oculta su incipiente calvicie: es Owylylian. A su izquierda, una mida menuda y de ropajes oscuros, de ojos vivos, se presenta como Suojan.

Owylylian empezará a hablar diciendo medias verdades, ocultando su relación con el gremio de ladrones hasta tener bien claro cuáles son las intenciones de los personajes jugadores. Hasta ese momento, la escena será tensa, con incómodos silencios en los que los personajes jugadores no sabrán si el resto de personas de la sala va a sacar sus armas y pasarlos a cuchillo o partirse de risa ante su osadía.

El líder del gremio de ladrones querrá saber cómo han llegado a poseer los personajes jugadores esa pirámide y por qué se la quieren entregar. Él sabe más de lo que parece y tiene sus propias ideas, pero quiere que sus visitantes hablen para hacerse a la idea de quiénes son y qué pretenden. Si son honestos, o al menos confían en Owylylian, este les pedirá la pirámide para abrirla ante sus ojos. Si se la entregan, sacará de entre sus ropajes un collar de oro del que pende la mano de un humano perfectamente conservada: es la llave para la cerradura. Este es un momento excelente para ilustrar a los personajes jugadores sobre las cerraduras de ladrón si es que no han oído hablar de ellas todavía. Usando unas gonzúas que introduce por el extremo de la mano, manipulará los dedos en el interior de la cerradura, probando unas pocas combinaciones hasta identificar el patrón correcto. Una vez hecho, la pirámide se podrá abrir por esa cara, revelando su contenido: un montón de sal, una verdadera riqueza en tamaño portátil.

Satisfecho con el contenido, Owylylian se mostrará mucho más cooperador. Informará, en caso de que los personajes jugadores se hayan presentado de manera transparente, acerca de quién es la persona que conocieron en el mercado y por qué les pidió que llevaran la pirámide hasta él: el líder del gremio de ladrones contará la historia de la familia Dian-Bhuttan, una familia noble que ostenta el título hereditario de condestable de Nakuro. Según cuentan, el cargo se lo entregó el fundador de la ciudad al legendario héroe Khuwala Dian-Bhuttan, el cual había ganado múltiples batallas con su espada enojada, que, según dicen las leyendas, refulgía al entrar en combate. Cuando Khuwala asumió el cargo de condestable y defensor de la ciudad, envolvió su espada con el sudario de su amada, que había muerto en la última batalla que tuvieron que librar, y juró hacer todo lo necesario para evitar volver a emplearla. Dicen que vivió una larga vida y que la ciudad prosperó sin conflicto alguno, externo o interno, y que al final de sus días fue enterrado en una tumba en su honor junto a su espada, que pasó a conocerse como la Espada Enlutada.

### ¡Eh, hay un humano en mi grupo!

Si entre los personajes jugadores hay un humano y quiere probar a manipular la pirámide, adelante: no conseguirá nada. Déjale intentarlo y expresa la desesperación que siente al mover sus cinco dedos de mil y una formas sin resultado. Las cerraduras de ladrón tienen un intrincado patrón y, sin conocerlo, las posibilidades son demasiado amplias como para acertarlas por puro azar.



Hoy en día el título de condestable no deja de ser un título nobiliario de cierta influencia en la ciudad, y eso es algo que algunos mids locales lamenten, pues ahora mismo el cargo lo ostenta Lhibiaghi Dian-Bhuttan, hijo menor del anterior condestable. Según parece, el hijo mayor, Keynahari, mucho más sabio y capacitado para el liderazgo, murió en extrañas circunstancias hace dos años. Hay quien dice que fue enviado lejos por su hermano, que lo engañó y ocultó todo rastro de su osadía. Si alguien así volviera a la ciudad empuñando el arma familiar, seguramente podría recuperar el puesto que merece. Lástima que Keynahari esté muerto y la Espada Enlutada desaparecida, ¿no?

Lo que los personajes jugadores no saben, y según cómo afronten esta escena y el resto de la aventura pueden llegar a no descubrir jamás, es que Keynahari había hecho un trato con Owylyian: el pago por la ubicación de la Espada Enlutada. Owylyian está seguro de que los personajes jugadores son enviados de Keynahari y de que están al tanto de todo, pero les seguirá el juego hablando con medias verdades y expresiones tales como «Como bien sabéis» o «Vuestro patrón os habrá informado...».

Tras las explicaciones (o la falta de ellas), el líder del gremio de ladrones se centrará en lo que deben hacer los personajes jugadores a continuación. Tal y como prometió a Keynahari, la Espada Enlutada se encuentra en el gremio de ladrones de Nakuro y está dispuesto a dejar que se la lleve por el precio que ha pagado, pero es tarea suya (o, mejor dicho, de los personajes jugadores) entrar a recuperarla. Les explicará que bajo este edificio se encuentra el dungeon en el que los aspirantes al gremio de ladrones se entrenan y que en una de sus habitaciones hay una losa de piedra que conduce a un edificio aún más antiguo. Es ahí donde se encuentra la Espada Enlutada según la leyenda, pero no piensa enviar a sus propios hombres a por ella. Solamente les dará acceso al dungeon, y en las mismas condiciones que a cualquier persona que entra en ella: solo con su equipo y su talento. Mal dirigente del gremio sería si dejase que cualquiera se pasease por el dungeon como si tal cosa.

Si los personajes jugadores se niegan en redondo, Owylyian agradecerá el pago que ha recibido y dará por zanjado el negocio. Cualquier intento de obtener la pirámide solo obtendrá hostilidad por parte de los presentes. Deja claro a los jugadores que no es un combate que puedan ganar. Si crees que tu grupo es de los que insistirían en pelear, puedes crear varios personajes pícaros de diferentes niveles con los que enfrentarlos o sencillamente enseñarles esta parte del párrafo donde decimos que es un reto muy superior al de cualquier grupo de personajes jugadores de nivel 1 y que serán derrotados, desplumados

### ¿Por qué humanos?

Es posible que algún jugador se plantee por qué la cerradura requiere de manos humanas. Su personaje no tiene forma de saberlo, pero la razón es simple: es un rudimentario sistema inventado por los Peregrinos, que en sus orígenes fueron humanos. Cuando estuvieron modificando Voldor a su antojo dejaron de emplear este tipo de cerraduras, pero todavía pueden encontrarse algunas. Solamente ladrones como los del gremio de Nakuro han sabido desentrañar sus secretos.

y entregados a la guardia de la ciudad. Pero esperemos que tu grupo sea razonable y no sea necesario llegar a este punto, pudiendo continuar la historia en la próxima escena. Cualquier intento de ver si Owylyian está mintiéndoles debe *enfrentarse a su Engañar +10*.

#### La alternativa: Suojan

Si la negociación con el líder del gremio de ladrones se tuerce en algún momento, existe una alternativa: Suojan, la mano derecha y supuesta amante de Owylyian. En realidad ella es su principal oposición, y él lo sabe. Ambos alientan los rumores de su amor como una forma de detectar a otros posibles competidores y porque son firmes creyentes del dicho de que hay que tener muy cerca a tus enemigos. Para Suojan, hacer que los personajes jugadores accedan al dungeon y obligar a Owylyian a lidiar con la situación es una oportunidad que no puede dejar escapar. Abordará a los personajes jugadores antes de que se alejen del lugar y se hará cargo de ellos, mintiéndoles como sea preciso (por ejemplo, diciendo que la historia que han contado a Owylyian la conmovió, si es oportuno) para conducirlos a una de las entradas laterales al dungeon. Si los personajes jugadores no se fían de ella, debe tenerse en cuenta que *su Engañar es +8 y que realiza la tirada con ventaja* al estar familiarizada con el gremio y sus vericuetos.

Poco después de introducirlos en el dungeon, Owylyian será informado de ello y no le quedará otra alternativa que afrontar los hechos como se detalla en la siguiente escena.

#### ESCENA 3: EL DUNGEON

El dungeon se encuentra en el sótano, al que se accede a través de una de las numerosas puertas de la estancia en la que los personajes jugadores se reunieron con Owylyian y sus agremiados. La puerta conduce a unas escaleras de caracol que descienden hasta una pequeña habitación. Dos ladrones los acompañarán hasta allí y uno de ellos activará un sistema de cadenas antiguo para darles acceso al dungeon. Una vez entren, la puerta se cerrará tras ellos irremediamente.

Llega el momento de las sorpresas: este dungeon es una reliquia de los Peregrinos. Nadie sabe si se diseñó con el propósito para el que se utiliza ahora, pero el caso es que se compone de nueve estancias que rotan entre sí sin seguir un patrón aparente. Existen cuatro puertas de entrada al dungeon, todas ellas comunicadas con el piso superior, y pequeños agujeros en la roca que, mediante un sistema de espejos, permiten ver arriba lo que sucede, como si fueran unas cámaras. Todo el mecanismo es tremendamente avanzado, incluyendo un cuerno que funciona como una suerte de megáfono, permitiendo a Owylyian comunicarse con las personas que se encuentran en el dungeon. Justamente eso hará tan pronto como los personajes jugadores se muestren dispuestos a avanzar. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

— Bienvenidos al dungeon, el reto final de todo aspirante al gremio de ladrones. Bueno, de cualquier aspirante o cualquiera que se adentre en nuestros dominios sin ser invitado. Vosotros habéis entrado por vuestra propia voluntad y todos deberéis enfrentaros al dungeon. Debéis saber que se trata de un dungeon muy especial, pues una misma puerta puede llevar a diferentes lugares al mismo tiempo. Nueve habitaciones diferentes os aguardan y solo una conduce a vuestra meta. ¿Conseguiréis hacerlo antes de que el dungeon os mate? Ups, quizás debí mencionar eso en primer lugar. Tenéis treinta minutos para encontrar lo que estáis buscando.

Owylyian no miente: el dungeon expulsa un gas venenoso para los humanoides (no para los habitantes del propio dungeon, que serán presentados más adelante) pasados treinta



minutos, lo que equivale a 300 rondas en términos de combate. Es un tiempo más que suficiente para explorar el dungeon y no consideramos necesario llevar un conteo exacto de las rondas que inviertan los personajes jugadores, pero la mera amenaza es suficiente. Con todo, si ellos llevan la cuenta, anímalos a hacerlo: eso los pondrá más nerviosos. Si por alguna razón el gas los sorprende, deberán hacer una *tirada de salvación de Constitución CD 16*, con 4d10 de daño si fallan y la mitad si la superan.

Como puede verse en la imagen, el dungeon tiene una estructura cuadrada. Cada vez que los personajes jugadores crucen una puerta (incluyendo aquella por la que venían, salvo que se indique otra cosa en la habitación), lanza 1d10 y llévalos a la habitación indicada por el resultado, aunque esto les suponga visitar varias veces la misma habitación. Las criaturas derrotadas seguirán estándolo, pero las trampas se rearmarán con cada rotación. Si en el dado obtienes un 10, esa puerta está bloqueada y deberán esperar una ronda para volver a abrirla (lanzando de nuevo el dado). Puedes determinar la habitación por la que han entrado al dungeon (1, 3, 7 o 9, ya que el resto tienen puerta ciega cuando intentan abrirse en una posición inadecuada) también al azar, por ejemplo, lanzando 1d4 y sustituyendo los valores por 1 = 1, 2 = 3, 3 = 7 y 4 = 9.

La escena finaliza cuando los personajes jugadores alcanzan la habitación número 5, derrotan a la criatura que la custodia y se introducen en lo profundo en busca de la Espada Enlutada.

Los personajes jugadores no deben preocuparse por la iluminación en este dungeon. El saber antiguo de los Peregrinos se ha encargado de ello.

#### Habitación 1

Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, unas flechas surgen de una de las paredes (*las flechas atacan la CA de los personajes jugadores de la estancia con un modificador de +3, daño 1d10*).

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

#### Habitación 2

En una de las paredes de esta habitación se encuentra una armadura. Como imaginarán los personajes jugadores, las cosas son más de lo que parecen: se trata de una armadura animada que atacará en el mismo asalto que una persona ponga el pie en la habitación.

#### Habitación 3

Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, un gas tóxico surge del techo (*tirada de salvación de Constitución CD 10, daño 1d10*).

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

#### Habitación 4

Esta habitación tiene una serie de grabados en las baldosas del suelo. Se trata de un enigma que debe resolverse para desbloquear las puertas. Cuando alguien se pone frente a los signos, estos desprenden un fulgor azulado que varía a lo largo de un asalto, aunque con matices diferentes en cada uno de los símbolos provocados por el mecanismo subyacente. Los personajes deben descifrar la secuencia lógica con una *tirada de Inteligencia CD 15*, y solamente pueden hacer un intento por asalto. Recuerda que varios personajes pueden trabajar en



equipo (página 134), haciendo que quien realice la tirada la haga con ventaja.

Cada vez que los personajes jugadores entran de nuevo en la habitación, la secuencia varía, obligándolos a realizar de nuevo la prueba.

#### Habitación 5

Esta es la habitación a la que los personajes jugadores se dirigen. En el centro se encuentra la entrada de la que les habló Owylyian, pero no es lo único que hay en la habitación... Una cocatriz, que los ladrones alimentan con los restos de los que fallan la prueba, aguarda darse un festín con los personajes jugadores. Recuerda que el mordisco de la cocatriz puede paralizarlos, complicándoles un combate aparentemente fácil.

#### Habitación 6

Esta habitación se encuentra repleta de campanas y campanillas de tamaños muy diferentes. Atravesarla sin hacer sonar ninguna de ellas requiere una *prueba de Destreza CD 10* por cada personaje jugador. Si cualquiera de ellos falla, aunque consigue cruzar al otro lado, un ensordecedor ruido provoca 1d4 puntos de daño a todos los presentes. Esto no es una trampa que pueda detectarse o anularse, y cualquier intento por destruir las campanas supondrá un ruido aún más ensordecedor, incrementando el daño a 1d8 puntos por asalto.

#### Habitación 7

Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, el suelo se abre, conduciendo a una trampa de peligrosas lanzas (*tirada de salvación de Destreza CD 10, daño 1d10*).

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

#### Habitación 8

Una de las paredes de esta habitación tiene un armero repleto de espadas de muy diverso tipo. Además de servir para que algún personaje coja una espada corta o espada larga si la necesita, es el hogar de cuatro espadas voladoras que atacarán tan pronto los personajes jugadores se acerquen al armero o intenten atravesar la sala.



### Habitación 9

Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, unas lanzas surgen de ambas paredes, empalando a los personajes si no son hábiles (*las lanzas atacan la CA de los personajes jugadores de la estancia con un modificador de +3, daño 1d10*).

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

### ADVERSARIOS DEL ACTO 2

#### Armadura animada

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 457.

#### Cocatriz

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 397.

#### Espada voladora

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 457.

#### Ladrones

Si necesitas rasgos de juego de los ladrones, utiliza grupos formados por asesino (página 362), bandido (página 363), espía (página 365) y matón (página 367). Si es un combate contra un grupo grande, puedes incluir un capitán bandido (página 364).

## Acto 3: La tumba del condestable

Si se deshacen de la cocatriz de la habitación 5, los personajes jugadores podrán deslizarse por el agujero de la habitación del dungeon hasta un lugar oscuro y que huele a cerrado. Está

claro que este lugar no ha sido hollado en mucho tiempo... Lo sepan o no, están dentro de la tumba del condestable, en Vajra.

Esto es lo que realmente guardaba la estructura superior que ahora domina el gremio de ladrones de Nakuro. Es una estructura cerrada sobre sí misma, y los personajes jugadores han encontrado el único acceso desde el exterior (como veremos al final, existe otra forma de salir, pero no de entrar). Quizás para algunos de ellos sea su primera incursión en Vajra, así que recomendamos aprovechar la ocasión para salpicar el lugar de detalles que enriquezcan la experiencia.

Este acto consiste en un dungeon que los personajes jugadores deberán recorrer para encontrar la Espada Enlutada y enfrentarse a su guardián. Lo que hagan después de esto depende de ellos y es algo que trataremos más adelante, en la conclusión de la aventura.

### ESCENA 1: UNA ENTRADA, NINGUNA SALIDA

Los personajes jugadores descienden por una escalera de mano a través del agujero hasta una nueva estructura, debiendo dar un pequeño salto para alcanzarla. Esta edificación está emparentada con el dungeon del gremio de ladrones, pero a la vez es extraña. Para empezar, tiene un sistema de luz indirecta cuyo color recuerda al xion y que mantiene todas las estancias en penumbra. Si los personajes jugadores no son capaces de ver con soltura en la penumbra, necesitarán antorchas o algo similar para desenvolverse de forma competente (consulta «Visión y luz» en la página 141).

Una vez se acostumbren al lugar, comprobarán que un gran silencio lo inunda todo y que se encuentran en medio de un gran pasillo (consulta el mapa de la tumba del condestable: es la zona marcada con un 1). El pasillo está repleto de textos grabados que cualquiera con la habilidad Religión interpreta como de carácter funerario. Si un personaje jugador es capaz





de hablar la lengua de los mida, sabrá que esta es la tumba de Khuwala Dian-Bhuttan, condestable de Nakuro y protector de los mida. El grabado dice que la ciudad de Nakuro y sus habitantes depositaron el cuerpo del condestable en lo más profundo de la tumba, que él mismo había diseñado, para honrarlo por siempre. Cuentan que su espada es la única que lo acompañará en la soledad eterna y que esperan que nadie moleste su sagrado descanso. Si los personajes jugadores no conocen la leyenda de Khuwala (porque no acabaron en buenos términos con Owylian), puede ser un buen momento para introducirla en los grabados.

Recorrido el pasillo para leer los grabados, solo resta entrar en lo más profundo de la tumba. ¿Por qué puerta lo harán?

## ESCENA 2: RECORRIENDO LA TUMBA

Como ya imaginarás, nos encontramos ante un dungeon. El mapa de la tumba del condestable está numerado, como en el caso del dungeon del gremio de ladrones, para ayudarte a identificar las estancias que visitan los personajes jugadores. Es interesante que los jugadores no dispongan del mapa desde el principio, sino que o bien se lo vayas dibujando conforme exploran o lo dibujen ellos mismos siguiendo tus indicaciones.

En esta escena vamos a describir todas las habitaciones hasta la entrada en la número 10, que es la que guarda la tumba y la Espalada Enlutada. De esta última nos ocuparemos en la última escena del acto.

### 1. Pasillo

El pasillo al que acceden los personajes jugadores desde el gremio de ladrones descrito en la escena anterior.

### 2. Sala de los manjares

El propósito de esta sala es que los muertos tuvieran alimento en el más allá. Con sus mejores intenciones, los mida dejaron allí frutas, frutos secos y otros comestibles que terminaron pudriéndose y ahí siguen en su mayor parte, en perfecto estado de descomposición.

Estos restos atrajeron a los cienos que moran en esta parte de Vajra, que accedieron por una pequeña abertura en uno de los laterales. Prácticamente todos ellos abandonaron el lugar hace mucho, pero una pareja de cienos grises ha hecho de este lugar su guarida. Uno de ellos mora en la mesa bajo las viandas, y otro en el techo. Al sentir a los personajes jugadores se despertarán de su letargo y tratarán de devorarlos.

En este combate es importante recordar el rasgo *Apariencia falsa* del cieno gris (página 396), que hace que seguramente sorprendan a los personajes jugadores. También es conveniente tener presente su capacidad para corroer metal.

### 3. Cuarto de la guardia

En esta habitación, seis de los más valientes mida se suicidaron de manera ritual para, preservando sus cuerpos, unirse a la vigilia eterna del cuerpo del condestable. Sin embargo, los métodos de embalsamamiento de los mida no eran tan avanzados por aquella época y acabaron convertidos en meros esqueletos. Quien sabe si por la exposición a Vajra o por la magia de los Peregrinos, estos esqueletos se han mantenido en un estado de no vida y atacarán a los personajes jugadores si entran en esta sala o hacen mucho ruido en el pasillo 1.

### 4. Sala de los tesoros

En esta sala los mida depositaron toda clase de alhajas para el descanso eterno del condestable: desde el propio mobiliario, elaborado con la mejor madera (ahora ya carcomida) y profusamente ornamentado, a algunas cerámicas que no resistirían un viaje al exterior y armas enjoyadas cuyo valor marcial es más bien escaso. Lo más interesante para los

personajes jugadores son las monedas, también abundantes. Si son capaces de cargarlas todas, pueden llevar consigo 888 monedas de cobre, 66 monedas de plata y 44 piezas de electro y 22 piezas de oro. Cualquier mida o persona versada en Historia (CD 15) recordará que se dice que los números pares fascinaron a los primeros mida durante siglos.

Aunque es lógico que los personajes jugadores estén reacios, esta sala es el mejor lugar para hacer un descanso, sea breve o prolongado. Si realizan uno prolongado y por alguna extraña razón han dejado algún esqueleto de la sala 3 sin derrotar, este podría aparecer en medio de la noche. Lo mismo podría ocurrir con los cienos grises de la sala 2.

### 5. Sala de oración

Mientras todo se preparaba para el eterno descanso del condestable, esta habitación se utilizaba como sala de oración. En la pared este, entre las dos puertas, hay motivos religiosos y un pequeño altar para rezar al Principio Rector, como los mida denominan a El Peregrino (página 346).

También hay advertencias grabadas en mida diciendo que el resto de la tumba es un lugar de descanso y que bajo ningún concepto debe irse más allá. Si los personajes jugadores las ignoran, deberán exponerse a las consecuencias, pues tanto la puerta que da al pasillo 7 como la que da al 9 tienen una cerradura con una trampa de aguja envenenada (página 160). Sin embargo, el veneno de la cerradura se ha deteriorado con el paso de los años reduciendo la *tirada de salvación de Constitución CD 11* y el daño por veneno a 1d10.

### 6. La guardia privada del condestable

Al igual que en el cuarto de la guardia (número 3 en el mapa), esta habitación contiene guardias embalsamados para proteger al condestable, con la particularidad de que estos fueron designados por el mismísimo Khuwala Dian-Bhuttan para guardarlo. Cuatro esqueletos armados con espadas largas aguardan a los que entren en esta sala, dispuestos a defender por siempre a su señor.

En términos de juego, estos esqueletos son iguales a los de la habitación 3, con dos salvedades: sus puntos de golpe son 20 (el máximo para estas criaturas) y empuñan espadas largas (1d8+2 de daño si consiguen impactar). Por ello, cuando tengas que contar cuántos puntos de experiencia otorga derrotarlos, puedes considerar que había un esqueleto más en el grupo para equilibrar las cosas.

Puedes pedir a los personajes jugadores que tengan la habilidad Medicina una *tirada a CD 20*. Aquellos que la superen notarán que los esqueletos son ligeramente distintos a los de la sala anterior, como si perteneciesen a otra raza. Aunque serían necesarios análisis más refinados, es posible pensar que sean de un humano, elfo o semielfo. Esto es así porque la guardia privada del condestable eran, efectivamente, humanos.

### 7. Pasillo

En este pasillo la iluminación parece haberse deteriorado todavía más y está en completa oscuridad. Sin embargo, nada deben temer los personajes jugadores, pues no hay amenaza alguna en él.

### 8. Biblioteca

Khuwala Dian-Bhuttan valoraba la sabiduría frente a la guerra. Por ello, en su tumba se hizo espacio para su vasta biblioteca, colmada de pergaminos de todo tipo de saber antiguo. Lástima que el tiempo haya sido cruel con ellos y muy pocos tengan un estado aceptable para ser leídos. La mayor parte de ellos se desharán en contacto con el aire, pero un personaje que supere una *tirada de Percepción CD 15* podría encontrar un pergamino





con un conjuro de nivel 1 para lanzadores arcanos (si en tu grupo no hay lanzadores arcanos pero sí divinos, puedes sustituirlo por un conjuro de esta índole). Preferimos no indicar el conjuro para que puedas elegir uno que no tenga el personaje, pero, si deseas determinarlo al azar, puedes mirar los conjuros de nivel 1 para mago y lanzar un dado.

También se puede aprovechar la biblioteca para situar otro pergamino que conduzca a futuras aventuras, si tienes esta idea en mente. Puede ser la referencia para encontrar un tesoro, la ubicación de otra ciudad en Vajra o cualquier otro documento de tu invención. El caso es que los personajes jugadores sepan identificarlo como algo útil y se lo lleven consigo o memoricen la información que contiene.

Sin embargo, los pergaminos no son lo único interesante en esta habitación. Al igual que ocurrió con la sala de los manjares, una criatura ha entrado por alguno de los agujeros formados por el paso del tiempo y ha hecho de este su hogar. Se trata de un mantoscurro (página 450). El mantoscurro está instalado en el techo y desde allí lanzará su aura de oscuridad, para después atacar con todo lo que tiene.

#### 9. Pasillo

Un pasillo corriente y moliente, sin trampa alguna. Sin embargo, los personajes jugadores lo ignoran, por lo que no está de más enfatizar cómo recorren el camino con tensión, preparándolos para lo que los espera en la última estancia del dungeon.

#### 10. Salón del eterno reposo

Esta puerta está marcada con el sello de la familia Dian-Bhuttan, que los personajes jugadores sabrán identificar a

estas alturas si conocen la leyenda de la familia o si superan una *tirada de Historia CD 15 (10 si son mida)*. La puerta es más pesada que las demás y abrirla conduce directamente a la última escena del acto.

#### ESCENA 3: EL SARCÓFAGO Y EL CONDESTABLE

Finalmente, los personajes jugadores alcanzan su meta. En la pared sur de esta habitación se encuentra un monumento mortuario, y en él se erige una tumba dentro de la cual, erguido, se supone que descansa el esqueleto del primer condestable de Nakuro y la Espada Enlutada. Es previsible que los personajes jugadores se anden con pies de plomo, pero no habrá ninguna amenaza para ellos... de momento.

Abrir el sarcófago requiere una *prueba de Fuerza CD 10* (si alguien ayuda, el que haga el esfuerzo principal tendrá ventaja). Al abrirlo, además de polvo, verán el esqueleto del supuesto condestable, que, al igual que sucedía con la guardia privada, no parece ser el de un mida, sino el de un humano o un elfo (*Medicina CD 20 para darse cuenta*). Todavía engalanado, entre sus manos no sostiene una espada, sino un cilindro envuelto en un sudario.

Cuando un personaje jugador coja el cilindro, pídele una *tirada de Arcanos CD 15* para imaginarse cómo activarlo (consulta el cuadro de texto «La Espada Enlutada» para saber cómo utilizar el arma. Aunque no le expliques con detalle cómo funciona, pues para eso es necesario el conjuro *Identificar*, considera que la activa en su uso normal de arma mágica +1). En ese mismo momento, los ojos del esqueleto centellearán por un momento y una figura fantasmal saldrá de él dispuesta



a combatir con los personajes jugadores: se trata del espectro (página 431) del mismísimo Khuwala Dian-Bhuttan, animado por alguna razón que escapa al conocimiento de los presentes, aunque pueden pensar que es por alguna clase de hechicería o por la exposición prolongada al xion. Están ante un combate difícil, el último de esta aventura.

Debes tener en consideración que los espectros son inmunes a las armas no mágicas, de manera que seguramente solo la Espada Enlutada y los conjuros serán eficaces para derrotarlo. Puedes permitir una *tirada de Arcanos CD 15* para saber esto, aunque lo descubrirán en sus propias carnes tras el primer asalto de combate. El espectro tratará de atacar en primer lugar al portador de la espada y seguirá con el que más daño le haya hecho.

Cuando el espectro sea derrotado, la habitación quedará sumida en un profundo silencio. Los personajes jugadores podrán plantearse qué hacer ahora que han cumplido su misión. Una buena idea puede ser buscar alguna salida. Una *tirada de Percepción CD 15* les mostrará que pueden abrirse camino por la pared este sin demasiado esfuerzo, que conduce a un sendero natural paralelo a un cauce de agua. Pueden seguirlo si no quieren volver por donde entraron.

### ADVERSARIOS DEL ACTO 3

#### Cieno gris

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 396.

#### Espectro de Khuwala Dian-Bhuttan

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 431.

#### Esqueletos

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 430.

#### Mantoscuro

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 450.

## Conclusión: Fugitivos con una meta

Una vez derrotado el espectro y recuperada la Espada Enlutada, los personajes jugadores deberán sopesar sus opciones. Hay una abertura en esta sala, creada por el paso del tiempo, que podrían agrandar para salir a Vajra. Otra opción es desandar el camino y regresar al gremio de ladrones, pero quizás no sean bien recibidos allí. Si se exponen a Vajra, al menos serán dueños de su propio destino, aunque sea en un paisaje extraño y desconocido. Si vuelven, puede que caigan en las garras de los ladrones que codicien la espada para sí. La decisión está en sus manos y el devenir de los acontecimientos en las tuyas.

Este final abierto ofrece interesantes opciones: si se adentran en Vajra, tienes vía libre para desarrollar aventuras en este paraje. Incluso es posible que cuando salgan a la superficie se encuentren en un territorio alejado del Imperio Mida y deban volver allí para proseguir con sus asuntos. Si, por el contrario, eligen volver al gremio de ladrones, se expondrán a un auténtico juego de poder político, o tal vez su imagen haya empeorado y deban huir de la ciudad, o quieran asaltar el edificio de la guardia para rescatar a Keynahari, que, como quizás sospecharon tras la escena del bazar, ha sido apresado. Las opciones son múltiples y de ti y de tus compañeros de juego dependerá el próximo paso.

Sí existen algunos elementos que se pueden detallar si los personajes jugadores no interfieren en su desarrollo:

## La Espada Enlutada

La legendaria espada de Khuwala Dian-Bhuttan es poco más que una empuñadura enojada con su nombre grabado. Sin embargo, a ojos expertos se revela como un artefacto de los Peregrinos, de forma que al pulsar un botón de su empuñadura se enciende, formando una hoja de pura luz color xion. Según la intensidad con la que se pulse el botón, la luz brilla con más intensidad, pero no dura mucho en su máximo esplendor.

En términos de juego, se trata de una espada larga +1. Si se pulsa el botón con más intensidad, su modificador pasa a ser +2 durante 1d8 asaltos o +3 durante 1d4 asaltos, pero, finalizado ese tiempo, se debe esperar un descanso prolongado para volver a utilizar este efecto. Una exposición a la luz la recarga en un descanso breve.

- Con respecto a la familia de Keynahari, los Dian-Bhuttan, su hermano menor se encargará de acallar los rumores de su regreso y lo acusará de ser un impostor. Keynahari se pudrirá en las mazmorras un tiempo prudencial y finalmente tratará de escapar, tras lo cual lo colgarán. Solo la intervención de los personajes jugadores podría interferir en su destino y devolver el cargo de condestable de la ciudad a su legítimo dueño.
- En cuanto al gremio de ladrones, si los personajes jugadores son vistos de nuevo por la ciudad o si regresan sobre sus pasos para salir del dungeon, Owylyian quedará en evidencia. El líder del gremio intentará eliminarlos como muestra de poder y, mientras él desperdicia sus recursos, Suojan dará el golpe necesario para asumir el poder. En poco tiempo el gremio de ladrones será una fuerza a tener en cuenta en la ciudad. Este cambio te permite, como director de juego, convertir el gremio en un adversario más poderoso la próxima vez que se encuentre con los personajes jugadores, compensando así el hecho de que ellos también habrán subido de nivel.
- Por último, los personajes más inquisitivos pueden haber quedado sorprendidos por el esqueleto del condestable y sus guardianes. Esto puede ser un primer paso para futuras investigaciones y aventuras que los lleven a conocer el secreto de los Peregrinos y la realidad tras las criaturas humanoides que habitan Voldor.

Esta ha sido vuestra primera aventura en **El Resurgir del Dragón**. ¿Cuál será la siguiente?

### PUNTOS DE EXPERIENCIA

Una parte importante de toda sesión de juego es el reparto de puntos de experiencia. Las reglas para hacerlo se encuentran en la página 333. Para ayudarte en esta primera aventura, aquí tienes algunas pautas:

- **Experiencia por criaturas derrotadas:** Recuerda tener en cuenta el tamaño del grupo a la hora de calcular los puntos de experiencia. Los esqueletos de la sala 6 de la tumba del condestable cuentan como si fueran cinco en lugar de cuatro.



- **Eventos superados:** Huir del bazar en el primer acto y encontrar a Owylyian son eventos de dificultad media (50 puntos de experiencia cada uno), las trampas de las habitaciones 1, 3, 7 y 9 son eventos de dificultad fácil (25 puntos cada uno) y las de las habitaciones 4 y 7 son de dificultad media (50 puntos cada uno). Superar las trampas en las cerraduras de la sala 5 de la tumba son eventos de dificultad fácil (25 puntos cada uno).
- **Alcanzar un hito en la historia:** Recuperar la Espada Enlutada y salir de la tumba con vida es un hito de 100 puntos de experiencia.

Al final, es fácil que los personajes jugadores alcancen los 300 puntos de experiencia que necesitan para subir de nivel, incluso más si han pasado por la mayor parte de los encuentros (eso será lo más probable si has dividido la aventura en varias sesiones, pues muchas veces los jugadores se vuelven «completistas» y tratan de experimentarlo todo). Eso es normal en los primeros niveles y, además, una justa recompensa por el riesgo asumido. Con el tiempo será cada vez más difícil subir de nivel.

## Ideas de aventuras

Si **La Espada Enlutada** os ha despertado las ansias de continuar viviendo aventuras en Voldor, aquí tenéis doce ideas que el director de juego puede aprovechar. Simplemente lee una de ellas y piensa en cuál sería el nivel adecuado para superarla (la magnitud de la amenaza es un buen indicador) y cómo dividirla en escenas, selecciona los adversarios necesarios, etcétera, como se ha descrito en el capítulo 7 (página 330). Si te resulta más fácil, puedes escribirla, aunque sea solo para ti, siguiendo la estructura de **La Espada Enlutada**. Si después de dirigir la partida quedas satisfecho, incluso puedes compartirla con otros aficionados de **El Resurgir del Dragón** a través de Internet. Muchas personas las cuelgan en sus blogs personales, las comparten en redes sociales o las distribuyen a través de páginas especializadas en juegos de rol.

### ¡Libertad!

Una pacífica población de anuros lleva meses sufriendo los abusos de una tropa de saurios, instalados en unas ruinas a una jornada de viaje de su aldea. Los pequeños anuros se ven indefensos ante el salvajismo de sus opresores. Malviven en una situación de absoluta sumisión debido al miedo que les produce la promesa de ver a sus crías convertidas en comida en caso de intentar cualquier tontería. Pero eso no ha impedido que un intrépido anuro llamado Chissk se haya dirigido a la espesura con la intención de organizar una resistencia y que otros valientes imiten su ejemplo. Los jefes de la aldea, preocupados, han invertido sus ahorros para contratar unos mercenarios que devuelvan discretamente a Chissk a la aldea antes de que alguien lo imite y los saurios se enteren, pues confían en que los hombres lagarto terminen por aburrirse del lugar. Chissk intentará convencer a los mercenarios de que se unan a él, aludiendo a su codicia u honor, y así librar a la aldea de los saurios. Por desgracia, los saurios son numerosos y la única posibilidad de victoria pasa por formar una pequeña fuerza de autodefensa.

### Guerra tribal

Un día cualquiera, durante un viaje, una patrulla de exploración de alguna raza civilizada afín a las de los personajes jugadores se encuentra con ellos y les desaconseja internarse en los pantanos, pues han encontrado cadáveres de batrok en las cercanías. Durante la conversación con los personajes jugadores, los exploradores se dan cuenta de un detalle que se les pasó inadvertido: los batrok fueron asesinados con armas y no por garras o dientes de alguna criatura. Aunque el hecho despertó su curiosidad, los exploradores deben volver a su asentamiento para informar y, después de todo, «no son más

que un puñado de sapos». Es decir, si los personajes jugadores no investigan el asunto, nadie lo hará.

Al llegar al sitio señalado, los personajes jugadores constatan que, efectivamente, los batrok fueron asesinados con armas de filo. En ese momento aparecerá una patrulla de estas criaturas, que confundirá a los personajes jugadores con los asesinos, obligándolos a luchar por sus vidas o huir. Lo que está ocurriendo en las proximidades de las ciénagas es que un grupo de morlocks ha emergido por uno de los agujeros que conectan Vajra con la superficie y, al ser sorprendidos por los batrok, los asesinaron. Al regresar a los túneles se dieron cuenta de que los cadáveres despertarían sospechas, así que están preparando su regreso para arrasar el clan de los batrok que hay en la zona. Solamente la intervención de los personajes jugadores salvará a los hombres sapo de una muerte segura.

### La venta antes que la herida

Los personajes se encuentran en una pequeña ciudad del Imperio Mida reposando tras muchas jornadas de viaje y aventuras cuando algo les llama la atención: todo el mundo empieza a hablar de las extrañas muertes de algunos niños, de en torno a los diez años, en diversos puntos de la ciudad. Las muertes no parecen tener más relación entre sí aparte de que se trata de niños de la misma ciudad, pero investigando cada una de las muertes los personajes jugadores encontrarán otro elemento común: los niños asesinados estaban empezando a mostrar aptitudes mágicas. En esta población no hay magos a los que consultar al respecto, de manera que los personajes jugadores deberán comportarse como auténticos detectives y analizar los escenarios de los crímenes e interrogar a los testigos.

En todos los lugares donde se cometió el crimen estuvo presente un anciano con numerosas cicatrices por todo el cuerpo, un soldado veterano que afirmará haberse encontrado en todos aquellos lugares por casualidad, con la típica curiosidad por un crimen tan terrible. Si se le interroga con un poco más habilidad, acabará confesando que fue él quien mató a los jóvenes, pues cree que los magos deben ser exterminados: gran parte de los problemas que han existido en Voldor tienen relación con la magia y, a su juicio, la magia debería desaparecer para evitar nuevas penurias. Es más, hay otros que piensan como él en la ciudad y en este momento se están movilizand para perpetrar otro crimen. Los personajes jugadores deberán encargarse no solo del soldado (un guerrero todavía competente), sino también de sus seguidores, que, efectivamente, están a punto de asesinar a otro niño en la otra punta de la ciudad.