

FRAGMENTOS DE LA EXTRAÑA OSCURIDAD

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 3



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO

FRAGMENTOS DE LA EXTRAÑA OSCURIDAD



CRÉDITOS

Escrito por
Juan Sixto

Diseño y Maquetación de
**Cecilia Jos, Esther Sanz, Sergio Vergara,
Javier Charro y Manuel J. Sueiro**

Ilustraciones de
Javier Charro y Antonio Vázquez

Corrección de
Edén Claudio Ruiz



Introducción

Fragmentos de la Extraña Oscuridad es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Está diseñada para un grupo de cuatro personajes de nivel 3 y tiene una duración aproximada de entre dos y tres horas. La aventura tiene lugar en la ciudad de Tabalard, en el Reino de Vadania.

Trasfondo de la aventura

Tabalard es una pequeña ciudad humana perteneciente al reino de Vadania y ubicada cerca de la frontera oeste. Antes de la partida de los Peregrinos de Voldor, la región perteneció a los dominios de un poderoso nigromante peregrino conocido como **Chraunus el Extinguido**. Sus dominios cayeron en el olvido y la mayoría de sus experimentos, relacionados con nigromancia y energía negativa, fueron destruidos para evitar que cayesen en malas manos. Sin embargo, algunos de sus aterradores laboratorios siguen inexplorados, ocultos bajo tierra a la espera de que algún incauto los encuentre y sucumba ante sus secretos corruptores.

Una de las principales fuerzas de Tabalard es la Cofradía de Erekar, una orden de seguidores del dios del conocimiento, dedicada al descubrimiento y estudio de las reliquias de épocas pasadas. Entre sus miembros se encuentra **Akalis Krovo**, un reputado mago y estudioso que durante los últimos años ha vivido obsesionado con su mayor descubrimiento: los cristales de la Extraña Oscuridad. Estos extraños fragmentos de vítreo de xion, que en su momento pertenecieron a **Chraunus**, han tenido con el paso de los años una influencia enloquecedora en el mago, que le ha llevado a creer que puede dominar a una poderosa entidad extraplanar cuando realmente va a liberar los horrores de la Extraña Oscuridad, amenazando a toda la ciudad en el proceso.

Resumen

Esta aventura se divide en tres partes: una escena introductoria, una investigación y una resolución, como se describen a continuación.

Introducción: La bestia descontrolada. Los aventureros son alertados por una serie de gritos y explosiones durante la noche. Tras derrotar a la bestia, deberán ayudar a la guardia a descubrir al responsable del ataque.

Desarrollo: Siguiendo los pasos de Akalis Krovo. Las pistas conducen al mago Akalis Krovo, desaparecido desde hace días. Los aventureros deben investigar sus últimos descubrimientos y enfrentarse a varios peligros hasta dar con la localización del laboratorio de **Chraunus**, donde se encuentra el mago.

Desenlace: Frente a la Extraña Oscuridad. Los aventureros deben enfrentarse a los peligros del laboratorio de **Chraunus** y descubrir el destino de Akalis Krovo. Finalmente, deben ayudar al mago a evitar la llegada de la Extraña Oscuridad a Voldor antes de que sea tarde.

Resumen de PNJ

A continuación se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la historia.

Akalis Krovo. Mago humano, historiador y miembro de la Cofradía de Erekar. Tras años de investigar sobre los cristales opacos de **Chraunus el Extinguido**, ha descubierto uno de sus refugios y ha caído bajo el influjo de la Extraña Oscuridad.

Malisa Samak. Maga mida y aprendiz de Akalis Krovo. La única persona consciente de los planes de Akalis, cuya ayuda ha sido imprescindible para desatar la Extraña Oscuridad.

Neokazu. Mago karasu y preceptor de la Cofradía de Erekar. Es el máximo responsable de las investigaciones mágicas de la cofradía.

Bethari Drakpa. Guerrera felínida y jefa de la guardia de Tabalard. Disciplinada y decidida a ayudar en todo momento. Colaborará con los aventureros para tratar de salvar la ciudad.

Gancho de la aventura

El gancho de esta aventura es la presencia de los aventureros en las cercanías cuando haga aparición la bestia descontrolada. Es posible que ya sean un grupo cohesionado o que se conozcan durante la escena inicial, viéndose obligados a colaborar para arreglar la situación y quién sabe si formar algo duradero en el tiempo. Hay varias razones por las que un personaje o grupo podría encontrarse en la ciudad de Tabalard:

Expedición a Xarkaz. La Cofradía de Erekar es famosa por organizar expediciones de exploración en busca de conocimiento y objetos mágicos. En las próximas semanas se enviará desde Tabalard un contingente en dirección a las montañas de Xarkaz y cualquier aventurero que desee unirse es más que bienvenido.

Buscando conocimiento. El Santuario de Erekar, sede de la cofradía, alberga una enorme biblioteca de conocimiento, habitada por numerosos expertos en tecnología de los Peregrinos. Si algún aventurero necesita obtener conocimiento arcano o histórico, el santuario es un buen lugar donde comenzar a buscar. Lamentablemente, la burocracia de los monjes de Erekar puede haberles obligado a pasar allí varios días antes de que su petición sea atendida.

Tambores de guerra. Cualquier personaje que forme parte del ejército de Vadiana o que desee alistarse en el mismo puede ser convocado a Tabalard. Se trata de una de las posiciones fortificadas más cercanas a la frontera oeste, donde las escaramuzas con las tribus de saurios son cada vez más frecuentes y violentas.

SOBRE EL MUNDO DE VOLDOR

Esta aventura está diseñada como una introducción a **El Resurgir del Dragón**, por lo que es posible que los jugadores no estén familiarizados con el trasfondo del juego. Por ello, la aventura contempla que algunas posibles dudas sobre el trasfondo puedan resolverse durante la partida, permitiendo así empezar a jugar rápidamente y conocer Voldor dentro de partida. Al final de la aventura tienes a tu disposición la información sobre el mismo en forma de respuestas del preceptor Neokazu, aunque pueden ser respondidas por cualquier otro PNJ. Como director de juego, si tampoco estás familiarizado con el mundo de Voldor, es recomendable leer la sección antes de empezar.

Introducción: La bestia descontrolada

Lee o parafrasea el siguiente texto como introducción a la aventura:

Las noches de Tabalard en esta época del año acostumbran a ser calurosas y secas. Protegidos por sus amarillentas murallas, los habitantes de la ciudad se sienten tranquilos, y el creciente número de rateros parece ser la única amenaza a una paz celosamente guardada por la guardia de la ciudad.

Impulsados por la sed y el hambre, viajeros y aventureros osáis cita en La Rama Dorada, una de las tabernas más concurridas de la ciudad, apurando una sabrosa cena mientras la oscuridad de la noche invade las calles.

Pero la noche parece haber traído consigo algo más que oscuridad. Por sorpresa, un ensordecedor zumbido resuena por las cercanías, seguido de varias explosiones y derrumbes. En cuestión de segundos los gritos de pánico comienzan a extenderse mientras algo parece arrasar las casas del barrio.

Permite a los jugadores que presenten a sus personajes, describiendo de qué manera reaccionan a lo sucedido.

Encontrar el origen de semejante destrucción es tremendamente sencillo. La luz de algunas casas ardiendo, el rastro de humo en el cielo y los gritos de los vecinos asustados lleva inequívocamente hasta una de las calles cercanas, en una pequeña vía flanqueada por modestas viviendas de uno o dos pisos, construidas principalmente con madera.

ENCUENTRO A. EL EXTRAÑO CONSTRUCTO

Una vez que los aventureros lleguen al origen del caos, lee o parafrasea lo siguiente:

Tras una breve carrera por las calles de la ciudad, os encontráis de frente con la criatura responsable del desastre. Se trata de una bestia de metal, con incontables cadenas y ruedas dentadas bajo su coraza, que se ha abierto paso a través de numerosas casas. Con casi diez pies de altura, la forma del extraño constructo recuerda a un gorila, con dos poderosos brazos que utiliza tanto para avanzar como para golpear. Una de sus manos parece haber sido sustituida por una pesada pieza de piedra, que no duda en usar eficazmente como ariete contra cualquier obstáculo. Su pequeña cabeza, cuyo único ojo brilla con una sorprendente luz azulada, se centra en vosotros instantes antes de que la bestia os convierta en su nuevo objetivo.

El extraño constructo es en realidad el **autómata pesado descontrolado** de Akalis Krovo. Ante la necesidad de abrir por la fuerza el laboratorio secreto de Chraunus el Extinguido (ver desenlace), Akalis modificó uno de los autómatas pesados utilizados por la Cofradía de Erekar para realizar las funciones de ariete automático. Debido a la frustración de su bajo rendimiento, Akalis sustituyó su batería de xion por uno de los cristales de la Extraña Oscuridad, incrementando su potencia y evitando la necesidad de recargarlo con luz solar.

Sin embargo, tras la apertura del portal a la Extraña Oscuridad, esta ha tomado el control del cristal y de todo el autómata, obligándolo a arrasar todo aquello que se cruzase en su camino. Durante horas, el autómata ha recorrido el túnel de salida del laboratorio, ha abandonado el viejo granero y ha comenzado su destrucción al llegar al distrito de las posadas.

Una vez el autómata sea derrotado y destruido, los aventureros pueden descubrir los siguientes indicios examinando los restos:

- Los personajes con una **Percepción pasiva** de 12 o más descubrirán un extraño grabado en el interior de varias piezas del autómata.
- Inteligencia (Arcanos):
 - **CD 14:** El extraño grabado es una firma arcana de la Cofradía de Erekar que indica que el autómata es de su propiedad.
 - **CD 12:** La fuente de energía del autómata parece ser un extraño cristal de color oscuro, similar al xion pero con un inusual brillo azulado. El conjuro *Detectar magia* o similar revelará un aura de energía negativa a su alrededor.

● Sabiduría (Supervivencia):

- **CD 10:** El rastro de la criatura viene del sur. Sus huellas pueden rastrearse hasta la entrada al distrito sur, pero allí se pierden debido a la enorme cantidad de habitantes que han salido a la calle a ayudar y a extinguir los fuegos. El distrito sur de Tabalard está formado por decenas de granjas, almacenes y graneros que costaría días registrar en profundidad.

Unos minutos después del combate, la guardia de la ciudad hará acto de presencia, con la jefa **Bethari Drakpa** al frente. Agradecerán a los aventureros su colaboración en detener al monstruo y pondrá a sus hombres a ayudar a los heridos y buscar posibles personas atrapadas en las casas derribadas. Dado que apenas dispone de guardias y que su prioridad es salvar vidas, Bethari Drakpa pedirá a los aventureros que investiguen lo sucedido y especialmente que pidan explicaciones a la Cofradía de Erekar lo antes posible, con el fin de evitar nuevos ataques.

TESORO

Bethari Drakpa está dispuesta a pagar 25 mo a los aventureros por detener al autómata y otras 50 mo si son capaces de descubrir qué ha ocurrido. La Cofradía de Erekar está dispuesta a pagar 25 mo por los restos del autómata pesado.

Desarrollo: Siguiendo los pasos de Akalis Krovo

«Siguiendo los pasos de Akalis Krovo» es una pequeña investigación en la que los aventureros deberían descubrir los planes del mago para reactivar el portal a la Extraña Oscuridad y localizar el laboratorio de Chraunus donde tendrán lugar.

EL SANTUARIO DE EREKAR

Los hechos ocurridos durante la introducción debería conducirlos, en primer lugar, al Santuario de Erekar, sede de la cofradía. Cuando los aventureros lleguen a la sede, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta pequeña fortaleza se alza junto a la muralla norte de la ciudad, construida con una piedra de tono amarillo y rodeada de grandes olmos. Un enorme grabado de un libro y un ojo, símbolo de Erekar, adorna la fachada frontal. En su interior, protegida por paladines y clérigos, se encuentra una enorme biblioteca repleta de todo tipo de conocimiento.

Tras solicitar la entrada y explicar brevemente lo ocurrido a los guardias de la entrada, los aventureros serán conducidos a la biblioteca central para hablar con el preceptor Neokazu.

Este pequeño y anciano karasu es el principal responsable de las investigaciones, tanto históricas como arcanas, realizadas en la cofradía. Una vez que le expliquen lo ocurrido, estará completamente dispuesto a colaborar, aportando la siguiente información:

- El autómata descontrolado es propiedad de la cofradía, y Akalis Krovo lo había tomado hace algunas semanas. Sin embargo, la modificación del ariete es reciente y no pertenece a los ingenieros de la cofradía.
- Akalis Krovo es uno de sus miembros más antiguos y uno de los magos con mayor conocimiento.
- Hace varios días que Akalis Krovo no se pasa por el santuario, donde tiene un despacho propio para sus investigaciones.

Pergamino de protección de Krovo

Cualquier mago, hechicero, bardo o brujo puede lanzar este conjuro como acción. Para ello, debe superar una prueba de característica usando su característica de lanzamiento de conjuros a dificultad 12. Una vez lanzado, las palabras se desvanecen del pergamino para siempre.

Cuando se lanza el conjuro, el lanzador y todos sus aliados a 10 pies de distancia obtienen inmunidad al daño necrótico durante 1 minuto.



- Tampoco saben nada de Malisa Samak, una joven mida que ejercía como aprendiz del mago desde hace dos años.
- Akalis Krovo no vive en el santuario. Tiene una pequeña casa en el distrito sur de la ciudad, junto al mercado de carne.
- Malisa Samak tampoco vive en el santuario. Vive en la calle de los Artistas, en una buhardilla.

Neokazu también puede responder algunas preguntas de los aventureros sobre el mundo de Voldor (ver «Las respuestas de Neokazu» al final de la aventura). Finalmente, Neokazu está dispuesto a acompañar a los aventureros al despacho de Akalis Krovo, con la esperanza de encontrar pistas sobre lo ocurrido.

EL DESPACHO DEL MAGO

Cuando los aventureros entren en el despacho, lee o parafrasea lo siguiente:

Este pequeño habitáculo huele como si no se hubiese abierto en varios días. Una enorme mesa de madera gobierna la estancia, cubierta de un batiburrillo de libros y pergaminos abandonados sin ningún cuidado.

Los aventureros pueden usar las siguientes habilidades para encontrar pistas:

- Inteligencia (Arcanos):
 - **CD 10:** Akalis Krovo parece haber investigado recientemente diferentes conjuros de protección ante muertos vivientes y ajenos.
 - **CD 15:** Akalis Krovo ha desarrollado un extraño conjuro de protección que parece detener algún tipo de criatura híbrida, tanto muerto viviente como ajena. (Un conjurador podría gastar el pergamino en lanzar el conjuro una vez).
- Inteligencia (Historia):
 - **CD 12:** Akalis Krovo ha consultado varios libros sobre Chraunnus el Extinguido, un antiguo Peregrino que gobernó la región mediante sus conocimientos nigrománticos.
 - **CD 15:** Una nota manuscrita parece reciente y su contenido puede arrojar algo de luz sobre la investigación del mago (ayuda de juego 1).
- Inteligencia (Investigación):
 - Un cuidado trozo de papel muestra algún tipo de recibo firmado por el mago. Neokazu confirmará que se trata de un recibo de la cofradía. Parece que el mago tomó del almacén de la cofradía un conjunto de espejos arcanos cuya finalidad es focalizar y potenciar la energía solar del xion durante una pequeña cantidad de tiempo.

HOGAR DE AKALIS KROVO

Cuando los aventureros lleguen a la casa de Akalis Krovo, lee o parafrasea lo siguiente:

A pocos metros de la plaza de los Espejos, junto al mercado de la carne de Tabalard, se encuentra la modesta casa de Akalis Krovo. La antigua estructura de dos pisos, de madera y piedra, parece vacía. Una pesada puerta de acero con finos relieves es la única entrada al lugar, con la excepción de las ventanas del segundo piso.

La puerta principal se encuentra cerrada, aunque puede treparse con facilidad hasta las ventanas del piso de arriba para colarse directamente al segundo piso. Sin embargo,

Akalis Krovo ha protegido su casa mediante una trampa mágica; cualquier persona que entre al primer piso y no pronuncie en voz alta la palabra de seguridad «Takrand» activa la trampa, que invoca a dos azer en la estancia mediante el conjuro *Invocar elemental menor*.

Encuentro B. Hollín y Brea

Estos azer, bautizados cariñosamente por Akalis como «Hollín» y «Brea», atacarán a cualquiera que se encuentre en la casa, sin preocuparse de incendiar la misma en el proceso.

La casa está formada por un primer piso, con el dormitorio, la cocina, el salón y la biblioteca del mago, y por un segundo piso, formado por una sala diáfana donde Akalis ha improvisado un pequeño laboratorio.

Una revisión en profundidad del hogar del mago revela la siguiente información:

- Inteligencia (Investigación):
 - **CD 12:** Una carta manuscrita destinada a su aprendiz Malisa Samak, que nunca llegó a enviar (ayuda de juego 2).
 - **CD 15:** La carta parece tener varios días de antigüedad.
- Inteligencia (Arcanos):
 - **CD 10:** En el escritorio del mago hay numerosos escritos sobre cálculos de energía y portales planares.
 - **CD 15:** Akalis Krovo ha estado trabajando en una manera de mantener abierto un portal a otro plano mediante energía del xion.
 - **CD 20:** Akalis Krovo ha terminado los cálculos comenzados por Chraunnus el Extinguido hace cientos de años.
- Sabiduría (Perspicacia):
 - **CD 14:** La escritura de los textos del mago revelan una obsesión durante las últimas semanas.

Tesoro

Una inspección de la casa permite encontrar un pequeño cofre con 120 mo, componentes alquímicos por valor de 200 mo y dos pociones de curación mayor que el mago esconde en su laboratorio.

HOGAR DE MALISA SAMAK

Cuando los aventureros lleguen a la casa de Malisa Samak, lee o parafrasea lo siguiente:

La música y las voces de fondo, siempre presentes en la calle de los Artistas, os acompaña en vuestra llegada a la buhardilla de Malisa Samak. Unas pequeñas escaleras, torpemente incrustadas en la fachada del edificio, suben directamente hasta una de las ventanas de la buhardilla, formando una peculiar entrada.

Este encuentro es opcional. Su finalidad es adaptar el tiempo de juego; considera ignorarlo si vas ajustado de tiempo para terminar.

(Opcional) Encuentro C. Los matones de Killoran

Desgraciadamente para los aventureros, Malisa Samak ha estado últimamente en el punto de mira de la banda de Killoran, un jefe criminal de Tabalard que promueve ideas racistas y culpa a los extranjeros de todos los males. Impulsados por la destrucción causada por el autómatas descontrolado, **cuatro matones de Killoran** han decidido culpar a la mida de lo ocurrido y entrar en su casa para atacarla. Al no encontrarla dentro, han robado las cosas de valor y, cuando los aventureros llegan, están debatiendo si prenderle fuego al lugar. Atacarán a cualquiera que entre para no ser identificados ante las autoridades.

Estos matones no son un gran desafío para los aventureros. Sin embargo, dos de ellos han encontrado sendas varitas de xion que Malisa guardaba en casa para emergencias. Se activan empujando un pequeño disparador, así que cualquiera puede utilizarlas.

Se trata de una varita de *Rociada de color* y otra de *Manos ardientes*, con dos cargas cada una, que los matones no dudarán en usar si se ven superados. Ten en cuenta que ellos no tienen ni idea de magia y su manera de utilizarlas será apuntar a algún enemigo y activarlas, desconociendo el conjuro que contienen, su alcance o su área, por lo que es probable que golpeen a compañeros y enemigos por igual e incluso que prendan fuego a la casa.

Una revisión en profundidad del lugar revela la siguiente información:

- **Inteligencia (Investigación):**
 - **CD 5:** Colgado de una pared se encuentra un antiguo mapa de la ciudad. Alguien ha marcado una gran región a varias millas al sur de la ciudad. Además, un viejo granero del distrito sur se encuentra rotulado con el texto «Túnel».
- **Sabiduría (Perspicacia):**
 - **CD 12:** Sobre la mesa se encuentran algunos experimentos alquímicos sin concluir. Lo más probable es que Malisa saliera a toda prisa y de manera inesperada.

Tras el descubrimiento del mapa, unido a la carta encontrada en casa de Krovo, los aventureros ya deberían de conocer la localización del granero que ambos han estado utilizando como acceso al laboratorio, y este debería ser su siguiente destino.

Tesoro

Una inspección de la casa permite encontrar una bolsa con 70 mo, componentes alquímicos por valor de 50 mo, varios libros de historia antigua valorados en 120 mo y una gran llave de metal que abre la puerta principal del granero.

Desenlace: Frente a la Extraña Oscuridad

El desenlace de la aventura tiene lugar tras la llegada de los aventureros al viejo laboratorio de Chraunnus. En su interior, Akalis Krovo lucha desesperadamente por detener a la Extraña Oscuridad.

1. EL VIEJO GRANERO

Cuando los aventureros lleguen al granero, lee o parafrasea lo siguiente:

Desde fuera, el granero parece abandonado, pero una vez traspasadas las grandes puertas corredizas, queda claro que alguien ha estado trabajando en su interior recientemente. Montañas de tierra excavada se acumulan alrededor del túnel en el centro de la sala.

Krovo compró en secreto este viejo granero hace unas semanas, en cuanto su aprendiz descubrió que el laboratorio de Chraunnus se encontraba al sur de la ciudad. Durante mucho tiempo, de manera obsesiva, el mago utilizó elementales de tierra para registrar las profundidades sin llamar la atención hasta que dio con el laboratorio. Una vez localizado, Krovo ha usado un elemental de tierra para excavar un túnel hasta allí por el que acceder desde dentro del granero sin ser visto.

El túnel puede recorrerse sin dificultad y su trayecto se adentra en la tierra durante aproximadamente dos horas (andando) antes de llegar al final del mismo. Dentro de la estructura de la aventura, este podría ser un buen lugar para que los aventureros realizasen un descanso largo, de cara a recuperar fuerzas antes de enfrentar el final.

2. EL FINAL DEL TÚNEL

Una vez los aventureros recorran el túnel, lee o parafrasea lo siguiente:

La larga caminata a través del túnel, de paredes perfectamente pulidas, termina en una pequeña y húmeda cueva natural. La única luz de la estancia proviene de más adelante, filtrándose a través de una incisión, del tamaño aproximado de un humano, en unas grandes puertas metálicas.



Las enormes puertas que Chraunnus selló hace siglos han sido fracturadas por el autómatas del mago, haciendo un pequeño agujero por el que puede pasar una criatura Mediana.

En uno de los laterales de la sala reposa el elemental de tierra corrupto, utilizado por el mago para excavar y mantener el túnel, y cuya exposición a la Extraña Oscuridad ha hecho enloquecer. Esperará escondido (Escondarse +5) y atacará a los aventureros cuando crea que están desprevenidos.

3. LA ANTECÁMARA

Esta sala formaba el principal laboratorio del nigromante, donde almacenaba la mayoría de sus experimentos. Aunque se llevó la mayoría de ellos cuando abandonó el lugar, abandonó los cristales de xion que había cargado mediante la Extraña Oscuridad. Cuando llegan los aventureros, cuatro de estos cristales se encuentran repartidos por el suelo de la sala, refulgiendo con ese tono púrpura.

Junto a ellos, en un charco de sangre seca, se encuentra el frío cadáver de Malisa Samak. Un rápido vistazo puede revelar lo siguiente:

- Sabiduría (Medicina):
 - **CD 12:** Malisa murió tras sufrir numerosos ataques de garras, profundas y afiladas.
 - **CD 15:** Malisa fue atacada por detrás, completamente desprevenida, por varias criaturas.
- Inteligencia (Investigación):
 - **CD 10:** Numerosos fragmentos de plata pulida se encuentran diseminados por la sala. Según parece, un complejo juego de espejos ha sido utilizado y destruido de manera violenta algo después.
- Inteligencia (Arcanos):
 - **CD 14:** Los cristales desperdigados por la sala poseen un brillo extraño y sombrío. Parecen estar activados y alimentando algo con su energía, pero no hay ningún efecto aparente.

Lo que realmente ha ocurrido es que **cuatro Extrañas Sombras** se encuentran en la sala con órdenes de atacar a cualquiera que trate de llegar a la sala del portal. Estas criaturas están formadas por los fragmentos de la Extraña Oscuridad almacenados en los cristales de xion de la sala. Su energía, atrapada en los cristales durante siglos, se ha visto liberada tras la apertura del portal.

Tesoro

El cadáver de Malisa Samak tiene una piedra de Ioun (protección), una daga +1 y una poción de resistencia (fuego).

4. LA CÁMARA DEL PORTAL

Cuando los aventureros entren en la cámara final, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta pequeña cámara circular se encuentra cubierta de una luminosidad púrpura, que emana del extraño portal situado en el suelo. Una extraña maquinaria arcaica, distribuida por toda la sala, parece alimentarse mediante cuatro cristales púrpura. Levitando sobre el portal, una tenebrosa criatura de energía se alza amenazante, sosteniendo un duelo de voluntades con un agotado mago.

— ¡No puedo controlarlo! ¡Detened esta locura, por piedad! — os grita con desesperación antes de volver a centrar su atención en la criatura.

Los aventureros deberán cerrar el portal que Akalis ha abierto, llevado por la locura, para tratar de controlar su poder. Aunque el mago está logrando retener a la entidad, está todavía es capaz de defenderse y tratar de evitar que los aventureros cierren el portal y frustren sus planes.

Como puede verse en su ficha, la Extraña Oscuridad puede lanzar poderosas ráfagas mágicas a los aventureros sin moverse de su posición. Además, dada su conexión con el portal, posee una regeneración que hace prácticamente imposible que sea derrotada por los aventureros.

Como alternativa, los aventureros deben destruir los cuatro cristales que alimentan el portal para cerrarlo y devolver a la entidad a su lugar. Estos **cuatro cristales de Extraña Oscuridad** tienen resistencia al daño cortante, perforante y por fuego, Clase de Armadura 10 y 15 puntos de golpe, y causan una explosión de 1d10 puntos de daño necrótico a 5 pies de radio (Destreza CD 10) cuando son destruidos. De igual manera, cada vez que uno de ellos es destruido, su esencia se forma en una Extraña Sombra que atacará de inmediato. Estas también desaparecen en el momento en que el portal es destruido.

Conclusión

Cuando los cuatro cristales sean destruidos, o la Extraña Oscuridad derrotada, el portal se cerrará de inmediato enviando a la entidad extraplanar de vuelta a su hogar y arrastrando a Akalis Krovo con ella irremediabilmente. Una vez derrotada la amenaza, tanto Bethari Drakpa como el preceptor Neokazu se mostrarán muy agradecidos con los aventureros por sus actos salvando la ciudad. Igualmente, ambos tomarán el control del laboratorio y de todo lo encontrado en él, previo pago si es necesario, y optarán por volver a enterrar el lugar.

A partir de ahora, los héroes serán muy tenidos en cuenta por los diferentes estamentos de Tabalard, que tratarán de contar con sus servicios tras escuchar el relato de su aventura.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura.

| Enemigo | PX |
|--------------------|-----|
| Autómata | 700 |
| Hollín | 450 |
| Brea | 450 |
| Matón de Killoran | 100 |
| Elemental corrupto | 700 |
| Extraña Sombra | 200 |
| Objetivo | PX |
| Cerrar el portal | 700 |

TESOROS

| Objetivo | Monedas de oro |
|------------------------------|----------------|
| Detener al autómatas | 50 |
| Restos del autómatas | 25 |
| Cristal de Extraña Oscuridad | 15 |
| Cerrar el portal | 100 |

Bestiario

Autómata pesado descontrolado

Constructo grande, neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 72 (8d10+32)
Velocidad: 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 18 (+4) | 8 (-1) | 18 (+4) | 6 (-2) | 10 (+0) | 1 (-5) |

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Vulnerabilidades al daño: Trueno
Inmunidades al daño: Veneno, psíquico
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado
Idiomas: -
Desafío: 3 (700 PX)
Forma inmutable. El autómata es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.
Acciones
Multiataque. El autómata realiza dos ataques de puños.
Puños. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.
Derribo. El autómata es capaz de utilizar su ariete para derribar edificios y elementos cercanos sobre él mismo y sus

enemigos. Toda criatura a 10 pies o menos del autómata debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, sufre 7 (2d6) puntos de daño contundente y, si tiene éxito, la mitad. El autómata sufre 1d6 puntos de daño automático.

Hollín y Brea

Elemental Mediano, neutral legal

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)
Puntos de golpe: 39 (6d8+12)
Velocidad: 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 17 (+3) | 12 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 10 (+0) |

Tiradas de salvación: Con +4
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Ígneo
Desafío: 2 (450 PX)
Cuerpo ardiente. Una criatura que toque al azer o que le impacte con un arma cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego.
Armas ardientes. Cuando el azer impacta con un arma cuerpo a cuerpo de metal, inflige 3 (1d6) puntos de daño por fuego adicional (incluido en el ataque).



Iluminación. El azer emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

Acciones

Martillo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño contundente o 8 (1d10+3) puntos de daño contundente si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Matón de Killoran

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 22 (4d8+4)

Velocidad: 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|--------|--------|
| 14 (+2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 8 (-1) | 8 (-1) |

Habilidades: Intimidación +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Común

Desafío: 1/2 (100 PX)

Tácticas de manada. El matón tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados matones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Multiataque. El matón realiza dos ataques.

Maza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

Hacha de mano. Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, distancia 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+1) puntos de daño cortante.

Elemental de tierra corrupto

Elemental Grande, maligno

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 30 pies, 30 pies excavando

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 18 (+4) | 8 (-1) | 20 (+5) | 5 (-3) | 8 (-1) | 5 (-3) |

Vulnerabilidades al daño: Trueno

Resistencias al daño: Perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Agotamiento, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: Terrano

Desafío: 3 (700 PX)

Atravesar la tierra. El elemental puede desplazarse a través de piedra o tierra virgen no mágica sin alterarla.

Acciones

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.



Extraña Sombra

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 26 (5d8+5)
Velocidad: 40 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 6 (-2) | 16 (+3) | 13 (+1) | 6 (-2) | 12 (+1) | 8 (-1) |

Habilidades: Sigilo +4 (+6 en luz tenue u oscuridad)
Vulnerabilidades al daño: Radiante
Resistencias al daño: Ácido; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)
Movimiento incorpóreo. La sombra puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.
Sigilo sombrío. Mientras se encuentra en luz tenue u oscuridad, la sombra puede esconderse como acción adicional.
Acciones
Toque devastador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 7 (1d8+2) puntos de daño necrótico.

Extraña Oscuridad

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 55 (10d6+20)
Velocidad: -

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 6 (-2) | 16 (+3) | 14 (+2) | 18 (+4) | 14 (+2) | 8 (-1) |

Vulnerabilidades al daño: Radiante
Resistencias al daño: Ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Común
Desafío: 5 (1800 PX)
Forma inmutable. La oscuridad es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.
Inmóvil. La Extraña Oscuridad se encuentra atada al portal levitando a 15 pies sobre él, de manera que no puede moverse de su posición bajo ninguna circunstancia.
Regeneración. La oscuridad recupera 15 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.

Acciones
Multiataque. La oscuridad puede realizar dos de las siguientes acciones por turno.
Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 60 pies, una criatura. **Impacto:** 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.
Rayo de sombra. Ataque de conjuro a distancia: +4 al ataque, alcance 80 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d8) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado.



AYUDA DE JUEGO 1: DIARIOS DE AKALIS DE TABALARD

Sobre los cristales oscuros:

Chraunus el Extinguido gobernó un extenso territorio en lo que hoy conocemos como el oeste de Vadanía gracias a su amplio conocimiento mágico y nigromántico. En algún momento, descubrió un plano de energía controlado por una entidad inconsciente, pero de enorme poder, que bautizó como la Extraña Oscuridad. Descubrió también que almacenando fragmentos de la criatura en cristales de xion, estos tomaban un tono azulado y su energía se veía incrementada.

Desgraciadamente, algunos de sus compañeros, cuya identidad aún no he podido descubrir, le obligaron a abandonar la investigación al considerar que la criatura era un peligro y no podía ser controlada. Hasta donde he podido comprender, Chraunus estaba convencido de lo contrario, pero se vio forzado a dejarlo y enterrar su laboratorio.

No cabe duda de que los cristales oscuros que encontré son algunos de esos cristales de Chraunus, que sorprendentemente aún conservan su energía. Encontrar su laboratorio debe ser nuestra prioridad ahora.

AYUDA DE JUEGO 2: CARTA DE AKALIS

Melisa:

Estoy orgulloso. Tu colaboración al encontrar el laboratorio de Chraunus ha sido inestimable. Tu conocimiento de estructuras subterráneas es superior al mío. Ya he trasladado la mayoría de las cosas al viejo granero que encontraste en el distrito sur.

Según mis cálculos, desde allí hay apenas cuatro millas hasta el laboratorio. El elemental ha comenzado a construir el túnel, así que podremos acceder al mismo en cuestión de horas o días.

Akalij

LAS RESPUESTAS DE NEOKAZU

¿Quiénes eran los Peregrinos?

Antaño, cuando el mundo era joven y salvaje, llegaron de más allá del tiempo los Peregrinos, una raza cuyo verdadero nombre, si alguna vez lo tuvo, se perdió en el devenir de los siglos. Estos Peregrinos, conocidos como la raza de las estrellas, comenzarían a realizar todo tipo de experimentos, transformando a las criaturas de Voldor gracias a su tecnología y su magia. Durante muchos siglos, los Peregrinos crearon nuevas razas a partir de las bestias que poblaban las junglas y parajes de Voldor. Así crearon a los dracónidos, a los saurios que andan sobre dos patas, a sus esclavos humanos, y los terribles orcos, los arañas, los fórnigos y los inteligentes hombres mono de Mida. Finalmente, hace algo más de quinientos años, decidieron abandonar nuestro mundo. Su fabulosa civilización se marchitó. Las ciudades yacen hoy en ruinas, ocultas en la tenebrosa oscuridad subterránea, sus templos derruidos y su tecnología marchita y olvidada. Aquellos que un día fueron sus esclavos se expandieron por todo Voldor, y aunque muchos murieron en el intento, fundaron sus propios reinos.

¿Qué es el xion?

El xion, o vítreo de xion, es un extraño mineral con propiedades energéticas arcanas que los Peregrinos trajeron consigo a Voldor. Su apariencia es la del cristal, aunque es considerablemente más duro que este. Cuando cualquier tipo de luz incide directamente sobre el xion, este adquiere una viveza sin igual, refulgiendo con fuerza y emitiendo pulsos de energía lumínicos, desprendiendo calor a su vez. Aunque la tecnología necesaria para manipular y construir estructuras de xion se perdió con los Peregrinos, aún nos es posible

emplear el xion como material conductor en maquinaria, así como pilas de energía para alimentar artefactos, constructos e incluso armas como pistolas o rifles de rayos, ya que el xion es capaz de almacenar la energía lumínica recibida por un tiempo determinado. Aún hoy es posible encontrar pequeñas cantidades de cubos de xion, que aguardan ocultos en escondites secretos y viejos almacenes abandonados de los Peregrinos.

¿Qué es exactamente el Reino de Vadanía?

El Reino de Vadanía es la más importante nación humana al sur de Xerecron, fundada cientos de años atrás por humanos de tez morena, descendientes de aquellos esclavos de los Peregrinos. Se trata de una región muy extensa, con praderas vastas y densos bosques. El reino se gobierna desde su capital Sarnapalín, por la temida reina Salah Zora. Vadanía es una tierra tachonada de ruinas antiguas y leyendas que hunden sus raíces en la Edad Antigua y la venida de la raza de las estrellas. Amplias extensiones del territorio están inexploradas y tan siquiera han sido tomadas en posesión por las tropas vadanias. Actualmente, los vadanios están enfrentados con los hombres lagarto, y sus relaciones con el país de Yugerten y el Imperio Mida no son mucho mejores, aunque se mantienen en paz por el momento.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.


13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. El Resurgir del Dragón Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Authors Pedro J. Ramos, Juan Sixto, Pablo Sixto y Pedro Gil. Fragmentos de la extraña oscuridad Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto.



Una gran explosión sacude la noche en la ciudad de Tabalard, acompañada de gritos y muerte.

Una extraña criatura avanza desbocada por la ciudad, arrasando con todo y con todos los que salen a su paso. Los aventureros deberán investigar lo ocurrido y dar con el culpable lo antes posible o la ciudad y sus habitantes sucumbirá a la extraña oscuridad.