

EL DESEO DEL NIGROMANTE

Una localización para una aventura por Michael Prescott

LA SITUACIÓN

Cada verano, Nandoleeb el nigromante conduce al goblinoides pueblo Ricalu, en una peregrinación subterránea, viajando mediante un isópodo gigante al interior de una sagrada red de cuevas al filo de los riscos subterráneos. Allí, el aire se llena del poder de los nigromantes ancestrales. Sus susurros conceden a Nandoleeb el inconsciente poder de transformar su entorno.

Antes de las excavaciones Ricalu, estas cavernas constituyeron una explotación minera de los largamente desaparecidos Martoi. De este lugar es de dónde extraían sus raros pigmentos mágicos. Algunos de sus tesoros aún se conservan.

EL RISCO DEL PORTALLAMAS

Un peñascoso descenso de 18m desde la entrada hasta los viejos túneles mineros Martoi.

TÚNELES MINEROS

Nandoleeb no espera encontrar otra cosa más que Ricalu en estos túneles, y así es. Cualquiera que pase un momento de más en las cuevas se transformará en Ricalu (ver más abajo). El nigromante transita estos túneles en busca de guía y soledad (es el único interés de la visita anual a los Ricalu). Se comportará severamente con cualquier Ricalu que no sea el Portallamas (incluyendo a los jugadores), arrojándolos a través de la sima.

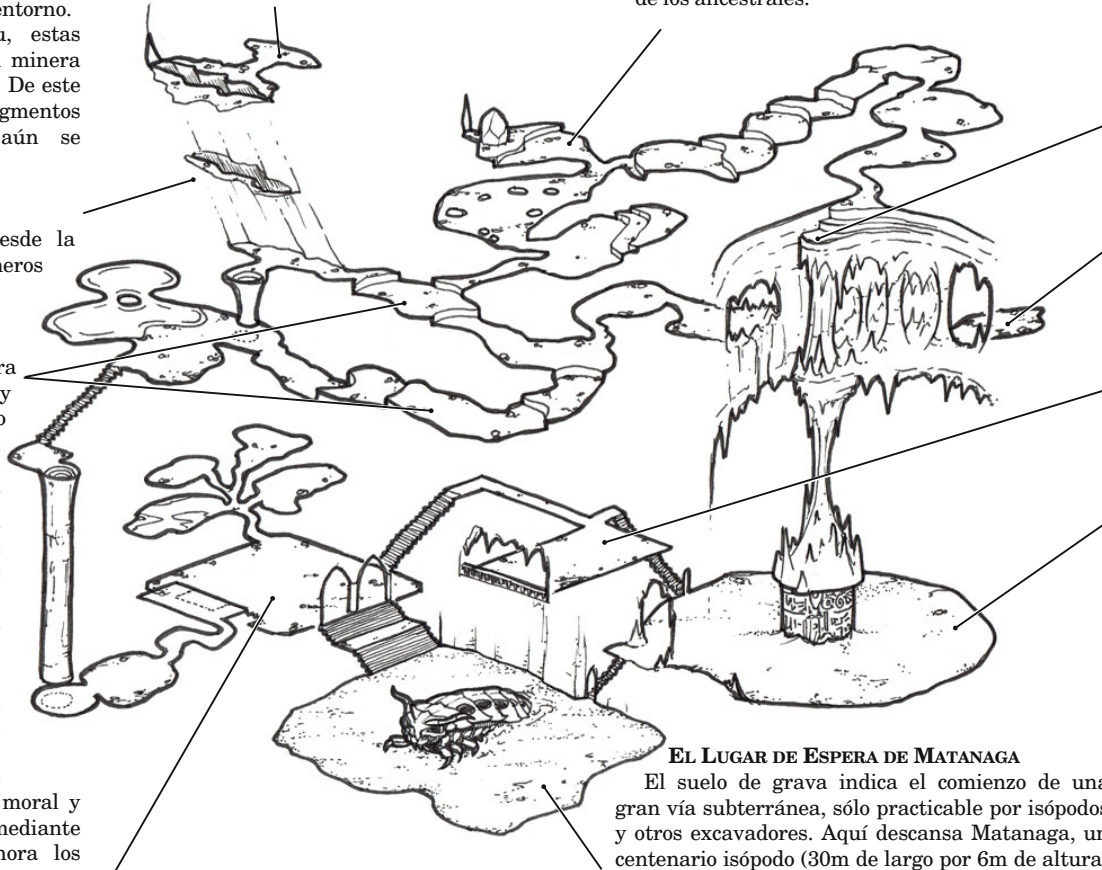
Estas paredes han sido cinceladas con herramientas mineras pero también contienen numerosos sellos de oración Ricalu. Estos cuenta una triste historia: La endogamia los ha vuelto totalmente estériles, reduciendo drásticamente su moral y su número. Se reproducen únicamente mediante un ritual (ver más abajo), pero ahora los ancestral ha ideado un ritual de llamada para Nandoleeb – mencionado en los sellos muchas veces, pero nunca descrito.

LOS SALONES DE LOS RICALU

Aquí se hallan la mayor parte de los Ricalu, veintiséis en total, de formas y tamaños muy variados. La gran sala central es para la recolección y los trabajos– Juegos de fumar, o hervir laca para Matanaga, preparar gachas de hongos, jugar jaraneramente, pelear o sentarse y

EL NIDO DEL PORTALLAMAS

Una estrecha grieta atraviesa el acantilado a 18m sobre el suelo. Es la única entrada hacia el mundo superior utilizada por los Ricalu, y permanece custodiada por Azribol y Pitala. En las frías noches, el anaranjado resplandor del fuego puede observarse desde el exterior.



LA GUARIDA DEL ORÁCULO

El viento silva a través de su entrada a la altura del suelo, bloqueada por una gran roca. Dentro, el aire está cargado con el olor de una gran bestia, el gato Sarcas. Con casi tres metros desde el hocico hasta la cola, el pigmento Martoi lo ha coloreado de cambiantes y chillonas tonalidades. Las transformantes expectativas de Nandoleeb han hecho de Sarcas algo más que un simple depredador del desierto, convirtiéndole en un sabio oráculo capaz de emplear la sapiencia de los ancestrales.

A pesar de su tranquilo aspecto, le encanta el caos y animará a los aventureros a adentrarse en las minas sólo por ver qué pasa.

Sarcas conoce los puntos ciegos de las cuevas, se mueve en silencio y puede dar formidables saltos. Si se ve obligado a luchar, atacará primero a los portadores de luz o a los líderes, ganando así tiempo para retirarse y emboscar. De todos los presentes, incluido el nigromante, sólo Sarcas entiende los efectos de la voluntad de Nandoleeb. Si éste muriese, Sarcas volvería a convertirse en la muda bestia que alguna vez fue.

EL NIDO DEL ORÁCULO

Sarcas descansa aquí, observando los Ricalu que pasan por debajo o escuchando sus susurros en la bóveda. Desde aquí puede saltar a las bocas de las cuevas superiores en cualquier dirección. Una Gárgola Martoi reposa entre los escombros.

LA CAVERNA DE LOS PIGMENTOS

Difícilmente accesible, contiene las últimas vetas de pigmento, tan claras como brillantes venas. Si se funden, puede obtenerse hasta 13kg de polvo de pigmento.

EL BANQUETE DEL LEVIATÁN

Una gran cantidad de carne ahumada (incluyendo un gnomo seco) yace pendiente de ser utilizada como agasajo de despedida de Matanaga.

VAULT OF THE ANCESTORS

El suelo de esta amplia cámara circular está hecho de arena seca. Los 6 primeros metros del pilar central han sido grabados con sellos Ricaluanos que describen las hazañas de decenas de antiguos nigromantes. Las historias son absurdamente surrealistas, pero alguien lo suficientemente astuto observará que lo que describen es una amplia franja del paisaje astral con todo detalle.

Los sellos fueron cincelados sobre un antiguo diseño Martoi. Todo lo que queda de sus escrituras originales es un único panel que explica detalladamente un ritual: El Tormento de los Enemigos Caídos.

Bajo la arena se halla un tesoro de joyas y monedas (en su mayoría de plata toscamente labrada, u oro Ricalu con nigrománticos motivos). También hay pequeñas bolsas de gemas semipreciosas y dieciséis ladrillos compactos de pigmento Martoi.

Si la columna o el tesoro resultan alterados, o Nandoleeb es asesinado, los antepasados se alzarán: 10d6 esqueletos armados con dagas curvadas y ganchos de madera. No pueden ser expulsados mientras se hallen en la Bóveda.

dormitar.

En la zona superior de un pequeño tramo de escaleras reposa un altar, y detrás de él un túnel conduce a los aposentos de Nandoleeb, que sólo contienen un catre, su vestimenta, tinta y pergaminos. Más allá, hay un largo agujero fácilmente escalable gracias a sus asideros. A un lado hay cuatro pequeñas cavernas donde duermen los Ricalu – algunos plácidamente.

EL LUGAR DE ESPERA DE MATANAGA

El suelo de grava indica el comienzo de una gran vía subterránea, sólo practicable por isópodos y otros excavadores. Aquí descansa Matanaga, un centenario isópodo (30m de largo por 6m de altura) utilizado desde su nacimiento como transporte Ricalu.

Durante su juventud un sinnúmero de “fistulas” fueron horadadas en su blando caparazón. Estos agujeros sirven como literas que los Ricalu ocupan durante su largo trasiego hacia sus zonas de hibernación.

D3-1 Ricalu permanecen aquí en cualquier momento, fregando, pintando el caparazón de Matanaga con venenosos lacados, o reparando las puertas de las fistulas.

EL DESEO DEL NIGROMANTE

RUMORES

Cualquier población cercana ofrecerá a los jugadores la oportunidad de recabar rumores sobre las cuevas. Todos son más o menos ciertos.

1. Algo en los acantilados llama a quienes vagan cerca, a su perdición.
2. En las mañanas de verano, se puede observar humo proveniente de los riscos..
3. Un enorme gato de colores devoró a una partida de caza.
4. Dormir cerca del acantilado es una invitación a ser devorado.
5. Un gato gigante del desierto ha desarrollado cierto gusto por el vino.

SOLO RICALU EN LAS CAVERNAS

Después de un breve período en las cuevas, los aventureros hallarán sus luces excesivamente brillantes, luego dolorosas y finalmente cegadoras. Entonces se darán cuenta de la transformación. El cambio es siempre imperceptible, bajo el poderoso precepto que todo hay en las cuevas son sólo Ricalu.

Cualquiera que abandone las cuevas vuelve a la normalidad, también sutilmente.

FORMAS DE LOS RICALU

Determina la apariencia de un nuevo Ricalu al azar (d6). Repite los duplicados:

1. Gordo, bajito y horrible.
2. Torso casi redondo y largas extremidades óseas.
3. Peludo, púas como escarpas.
4. Ojos diminutos, lengua de látigo.
5. Piel pegajosa, desagradable olor a levadura.
6. Calvo, albino y jorobado.

Los Ricalu ven perfectamente en la oscuridad, pero no toleran la luz. Aquellos que de alguna manera sean resistentes al cambio serán atacados por los ancestrales.

Los aventureros transformados serán aceptados sin tan siquiera atisbo de pensar que son unos recién llegados.

La comida en las cuevas es abundante pero asquerosa. Se espera que trabajen duro, por desgracia las pequeñas riñas son muy comunes.

HOY ENTRE LOS RICALU

1. Romper un caparazón de isópodo para usarlo como cuchillos y otras herramientas.
2. Secar carne para Matanaga hasta reventarse los ojos y la garganta.
3. Masticar tiras secas de hongos hasta convertirlos en gachas para los demás..
4. d3Ricalu buscando idiotas para limpiar el estiércol de Matanaga.

5. d3 ancianos Ricalu buscando una excusa para realizar el ritual de Hijos de Ouroboros.
6. d4 jóvenes luchando por estatus (comer y dormir).
7. d2 Ricalu amorosos en busca de "guerra".
8. Una aguerrida Ricalu luchando para demostrar su valía para suceder a Nandoleeb.
9. Azribol buscando a un Portallamas temporal para poder reunirse con Pitala.

NANDOLEEB EL NIGROMANTE

El líder Ricalu es bajito, arrugado y con tatuajes iridiscentes. Se comporta con una mezcla de entusiasta ferocidad y compasión, mirando a todo el mundo intensamente. Si se le observa en silencio puede escucharse practicando y murmurando las líneas de un ritual. Se trata de un nuevo ritual de llamada, que guiará a la débil voluntad de las comunidades cercanas para transformarle en nueva sangre fresca Ricalu, antes de capitanearlos bajo tierra.

Lleva consigo una diadema que de ser frotada, teletransporta a Sarcas y dos gárgolas Martoi a su lado.

Nandoleeb no es conciente de sus transformadores poderes.

AZRIBOL EL PORTALLAMAS

Un pequeño Ricalu de gran agilidad, pasa la mitad de su tiempo vigilando las tierras más allá del Nido del Portallamas. Utiliza un artefacto de bronce y cuarzo que sirve para observar hasta a veinte lenguas de distancia. Nandoleeb le ha ordenado espiar los asentamientos cercanos. El dispositivo es incómodo de usar y requiere de mucha destreza. Azribol no lucha directamente, sino que se protege a sí mismo con trampas que puede desencadenar desde dónde se halla sentado.

PITALA LA PORTALLAMAS

Casada con Azribol, es otro de los Portallamas de confianza de Nandoleeb. A diferencia de su esposo, mide más de dos metros y tiene la complexión de un troll. Es alegre, perceptiva y capaz de aplastar un cráneo cuando se requiere. Aves y otros bichos se sienten atraídos por sus susurros; ella suele atraparlos y ahumarlos para Matanaga.

LA MORADA DE LOS ANCESTRALES

Aunque la mayoría se ha convertido en polvo, cuarenta espíritus aconsejan aún a Nandoleeb a través de susurros y visiones. Su único deseo es ver a los Ricalu recuperar su esplendor a cualquier precio. Si es necesario, seis de ellos

pueden manifestarse de forma violenta.

ARTEFACTOS Y RITUALES DE LAS CAVERNAS

RITUAL RICALU: HIJOS DE OUROBOROS

Una bendición y un signo de desesperación Ricalu, este ritual es un acto sagrado de restauración para el sujeto y la comunidad. Si se lanza dentro de las treinta lenguas de la Morada Ancestral tiene un efecto sorprendente:

Su objetivo queda aliviado de cualquier lesión o enfermedad además de embarazado de un clon de sí mismo, un recipiente para la reencarnación de un Ricalu ancestral. El embarazo se produce con independencia del sexo del sujeto. Los varones no pueden dar a luz, de modo que el niño deberá ser extraído mediante magia o quirúrgicamente. De lo contrario esto matará tanto al niño como a su padre, a causa de una infección necrotizante. El nacido comienza a recuperar los recuerdos de su vida anterior a partir de los diez años.

POLVOS DE LOS MARTOI

Miles de años atrás, los Martoi acudieron aquí a explotar su precioso polvo, como fundamento de muchos de sus artificios. De las paredes se desprende un brillo acerado, como de mineral de plata. El polvo puede ser fundido como el plomo. A diferencia de otros metales, en lugar de solidificarse se convierte en suave polvo, denso y no muy volátil.

Es iridiscente y tiende a invertir el color de toda luz que cae sobre él:

- * La Luz de un cielo sin nubes lo torna en naranja brillante.
- * La luz solar lo convierte en morado oscuro, las antorchas en azul, las brasas de un fuego moribundo le confieren un brillo verdoso.
- * En días nublados es negro y brillante como el azabache pulido.
- * Brilla como el oro bajo la luna.
- * Es gris y sin vida bajo cualquier fuente de luz mágica.
- * Para aquellos que pueden ver en la oscuridad, brilla blanco como la tiza.

Si el polvo cae sobre la piel de alguien que ha consumido alcohol durante el último día, brilla reluciente, convirtiéndose en un tatuaje permanente. Su color será el que tuviese en ese momento con independencia de posteriores cambios climáticos.

Se dice que el legendario Zeichus preparaba sus pigmentos mágicos con este polvo, aunque ese

secreto se halla perdido. (Sin embargo es fácil de mezclar en lacas y resinas).

GÁRGOLAS MARTOI

Las gárgolas de piedra del tamaño de un puño que se encuentran aquí son artefactos hechos por los Martoi. Su diseño es muy estilizado y son casi esféricas, a excepción de sus pequeñas bocas abiertas, que revelan que son huecas.

Cuando caen o son arrojadas al aire, cualquier gárgola comenzará rápidamente a orbitar la fuente de luz no mágica más cercana en 3m, girando en un radio de 1m, tan cerca y horizontal como sea posible.

Las Gárgolas se mueven golpeando cualquier objeto en su camino con la fuerza de un martillazo. Ejercen una potencia proporcional a la fuente de luz, y tienden a dar giros a su alrededor como si tuvieran una correa invisible. Sostener una luz pivotada por las gárgolas resulta agotador a menos que se lancen varias gárgolas en órbitas de contrapeso.

El efecto termina si la gárgola si se detiene por la fuerza, agarrándola firmemente o chocando contra un objeto sólido (por ejemplo, caminando demasiado cerca de una pared de las caverna).

Las órbitas duran un cuarto de hora, y no vuelven a moverse hasta que se las "alimenta" con treinta gramos de polvo de pigmento.

RITUAL MARTOI: TORMENTO DE LOS ENEMIGOS CAÍDOS

Grabado en la columna en la Bóveda de los Antepasados, aparentemente es una maldición para atormentar a tus enemigos (el Martoi no es fácil de leer). En realidad, sólo atormenta a Kedh, maestra de las minas y una brillante Seraph de la nobleza Martoi.

Víctima de la Purga Final de la Reina cuando el Imperio Martoi colapsó, Kedh quedó atrapada en la mina por los brujos reales. Cuando se realiza el ritual, todos los presentes escuchará el lamento de Kedh. Si el ritual resulta fallido, interrumpido o inacabado, Kedh aparece entre gotas de fuego negro. Kedh surge vestida en aquel día hace tres milenios, el traje de campaña de su tiempo: sedas verde y armadura de placas iridiscente. Es rápida, y lucha con sus centelleantes cuchillas gemelas. Gran parte de su cara y su mano izquierda han sido quemadas mágicamente. Hasta que se dé cuenta de lo contrario, se comporta como si todavía estuviera luchando contra los esbirros de la Reina. Kedh conoce innumerables lugares Martoi, ahora ruinas, pero su generosidad es poco probable cuando sepa que todo lo que amaba se ha convertido en polvo.