



«EL BANQUETE DEL BEHOLDER CIEGO»

Los aventureros se infiltran en una cena de gala organizada por Xylanth, un Beholder que, tras perder la visión de su ojo central, se ha obsesionado con la alta cocina y el protocolo social. El objetivo es robar el Corazón de Cristal, una gema que el monstruo usa como lente para intentar recuperar la vista, navegando una serie de platos donde cada regla de etiqueta rota acerca a los PJs a convertirse en el plato principal.

Nivel 5-7

4 jugadores

Duración 5-6h (2 sesiones)

Mesa: Iris Vela, Damián Tachón, Rubén Veinte, Marga Veto, Sebas Tilde, Pablo Folio (gemma4:31b), Lucía Trazo (Flux schnell)

PARA EL DUNGEON MASTER

Spoilers. Si vas a jugar este módulo, salta a la sección «Para los jugadores».

Xylanth es un Beholder que ha perdido la visión de su ojo central, su fuente de poder y autoridad. Su obsesión por la etiqueta y la alta cocina es un mecanismo de defensa: intenta compensar su vulnerabilidad física con un control social absoluto. El motivo real de la cena es encontrar un "recipiente" o un donante compatible para el Corazón de Cristal, la gema que actúa como prótesis óptica. El secreto clave es que el Corazón de Cristal no solo permite ver, sino que amplifica el sonido; Xylanth "oye" la luz a través de la gema. El clímax se resuelve robando la gema o dañándola, lo que deja al Beholder totalmente ciego y desorientado, obligando a los jugadores a luchar contra alguien que solo se guía por el eco. El éxito total ocurre si escapan con la gema y el tesoro, limpiando el nombre de Valerius. El éxito parcial ocurre si escapan vivos pero sin la gema, habiendo sobrevivido a la cena pero sin el botín. El fallo implica morir en la mesa o terminar como ingrediente del postre de Xylanth. El DM debe presionar a los jugadores con el ruido: cualquier tirada fallida de Destreza o sigilo debe traducirse en un comentario de Xylanth sobre el "ruido molesto" de los invitados.



PARA LOS JUGADORES

Habéis sido invitados a la cena más exclusiva y peligrosa del Underdark. El anfitrión es Xylanth, un Beholder ciego que ha convertido su palacio en un templo al protocolo y la alta cocina. Vuestro objetivo es sencillo: infiltraros, robar el Corazón de Cristal y salir de allí antes de que os den cuenta de quiénes sois. Pero hay una regla de oro: en esta mesa, un cubierto mal colocado o un suspiro de miedo son motivos suficientes para que el anfitrión decida que vosotros sois el plato principal.

PERSONAJES JUGADORES



VALERIUS THORNE

Humano · Paladín (Juramento de Devoción) · Nivel 5

Apariencia: Alto, de mandíbula cuadrada y mirada severa. Viste un jubón de seda negra con bordados en plata que ocultan parcialmente su armadura de placas ligera.

Rasgos de personalidad:

- Protector y disciplinado
- Cree que el honor se recupera con hechos, no con palabras

Ideal: Redención. "El nombre de mi familia es una mancha que solo el éxito de esta misión puede borrar".

Vínculo: Su casa cayó en desgracia por una traición que él no cometió; busca el capital necesario para comprar las tierras ancestrales de los Thorne.

Defecto: Su sentido del deber es tan rígido que le cuesta mentir; sus gestos lo traicionan cuando intenta engañar a alguien.

Manías y tics:

- Se ajusta los gemelos de las mangas cada vez que alguien dice una mentira evidente.

Historia: Heredero de una casa caída. Sirvió en la guardia real hasta que se negó a ejecutar una orden inmoral. Ahora opera en las sombras, aceptando trabajos "sucios" para un fin noble.

Gancho con la aventura: Conoce el protocolo de Xylanth porque estudió los manuales de etiqueta del Underdark para sobrevivir en la corte.



KAELEN "DEDOS LARGOS"

Semielfo · Pícaro (Soulknife) · Nivel 5

Apariencia: Delgado, rasgos afilados y ojos inquietos. Lleva un traje de cortesano ligeramente grande, con bolsillos ocultos cosidos en el forro.

Rasgos de personalidad:

- Sarcástico y pragmático
- No cree en la lealtad, solo en los contratos bien pagados.

Ideal: Libertad. "Nadie es dueño de nadie si tienes la llave correcta en el bolsillo".

Vínculo: Tiene una deuda pendiente con un sindicato de ladrones que no acepta pagos parciales.

Defecto: No puede evitar analizar la seguridad de los objetos valiosos mientras habla con sus dueños.

Manías y tics:

- Juega con una moneda invisible entre los nudillos cuando está nervioso.

Historia: Creció en los barrios bajos, robando a nobles hasta desarrollar cuchillas psíquicas. Fue el mejor infiltrado de su banda hasta que robó al cliente equivocado.

Gancho con la aventura: Es quien ha coordinado la logística del robo y conoce la ruta de escape del palacio.



LYRA MOONWHISPER

Elfa · Barda (Colegio de la Elocuencia) · Nivel 5

Apariencia: Elegante, cabello blanco recogido en un moño complejo. Viste un vestido de gasa irisada que cambia de color según la luz.

Rasgos de personalidad:

- Magnética y manipuladora
- Disfruta moviendo los hilos desde la sombra.

Ideal: Conocimiento. "La información es la moneda más valiosa de cualquier banquete".

Vínculo: Busca una partitura antigua que Xylanth posee; es la única guía capaz de anular la frecuencia vibratoria del Corazón de Cristal.

Defecto: Su arrogancia la lleva a subestimar a quienes considera "brutos" o sin cultura.

Manías y tics:

- Habla con un ritmo musical, alargando las vocales al final de las frases importantes.

Historia: Música de tres cortes diferentes y espía diplomática. Se especializó en extraer secretos de embajadores ebrios mediante el arte.

Gancho con la aventura: Es la "invitada oficial" que sirve de cobertura para que el resto del grupo entre al palacio.



THRUMM PIEDRAHIERRO

Enano · Clérigo (Dominio de la Forja) · Nivel 5

Apariencia: Bajo y ancho, con barba trenzada adornada con anillos de hierro. Viste un traje de terciopelo marrón, cortado a medida pero tenso en los hombros.

Rasgos de personalidad:

- Gruñón pero leal
- Tiene un respeto sagrado por la técnica y los materiales.

Ideal: Perfección. "Si algo está mal hecho, es un insulto al creador".

Vínculo: Su martillo ancestral fue robado por un coleccionista del Underdark hace décadas.

Defecto: Se irrita profundamente cuando ve objetos lujosos que son puramente ornamentales y carecen de función.

Manías y tics:

- Masca trozos de raíz de regaliz y escupe al suelo cuando algo le parece absurdo.

Historia: Maestro joyero exiliado de su clan tras un experimento fallido con cristales resonantes que causó el colapso de una mina.

Gancho con la aventura: Fue quien fabricó el "Sintonizador de Frecuencia" (el diapasón) para el grupo.

 **AVENTURA**

CAPÍTULO 1 · EL ACCESO: EL FILTRO DE XYLANTH

ACTO I



Superar la criba de entrada. Los PJs deben ocultar equipo prohibido (armas pesadas, componentes mágicos ruidosos o perfumes fuertes) y aceptar las reglas de etiqueta: silencio absoluto y sumisión.

ESCENA 1.1 · EL UMBRAL DEL SILENCIO

La explanada del palacio es una superficie de obsidiana pulida que refleja la luz fría de los hongos bioluminiscentes. El aire es pesado, con un aroma dulce a jazmín que no logra enmascarar un trasfondo metálico, como el olor del ozono antes de una tormenta. Al final del patio, una puerta de basalto colosal se alza como un muro negro, custodiada por dos guardias con armaduras de placas oscuras y cascos cerrados que ocultan cualquier rasgo humano.

Los guardias no hablan. Se comunican mediante gestos rápidos y secos con los dedos. Mientras el grupo se acerca, los centinelas mantienen la cabeza ligeramente inclinada, orientando los cascos hacia el pecho de los aventureros, sin mirarles a los ojos.

Lyra puede dar un paso al frente para presentar las invitaciones. Si intenta usar su encanto para evitar que los guardias registren al grupo, el DM debe pedir una tirada de Persuasión (CD 12). Por otro lado, si Valerius o Kaelen observan con atención el comportamiento de los centinelas, una prueba de Percepción (CD 14) revelará que los guardias ignoran la vista y se centran exclusivamente en el oído.

Si el proceso fluye, los guardias se apartan con un asentimiento seco. Si alguien falla la prueba o hace un ruido brusco —un choque de armadura o un susurro alto—, los guardias cruzarán sus alabardas bloqueando el paso. En ese caso, obligarán al grupo a permanecer en silencio absoluto durante un minuto entero, analizando cada latido antes de decidir si los dejan pasar o los marcan como sospechosos.

Una vez superado el control, las pesadas hojas de basalto se deslizan sin ruido. El grupo deja atrás la frialdad del patio y cruza el umbral hacia el corazón del palacio de Xylanth.

ESCENA 1.2 · EL ARCO DE RESONANCIA

Tras cruzar la puerta de basalto, el grupo entra en un pasillo estrecho y altísimo. Las paredes son de un gris ceniza que absorbe la luz, pero el techo está coronado por un arco de cristal violeta. El arco emite un zumbido constante, una vibración que se siente en los dientes y hace que el vello de los brazos se erice.

Al final del corredor aguarda el Maestro de Ceremonias. Es un drow tan delgado que parece un esqueleto forrado en piel grisácea, vestido con un frac de seda negra que no tiene una sola arruga. Sostiene una tabla de piedra y un estilete de plata. Con un gesto seco de la mano, les indica que se detengan.

—Bienvenidos —dice con una voz seca, como el roce de dos pergaminos—. El anfitrión no tolera las disonancias. El arco detecta cualquier elemento que irrite sus sentidos: acero pesado, componentes mágicos inestables o perfumes con notas cítricas y fuertes. Cruzad uno a uno. Quien provoque una alerta, será escoltado fuera inmediatamente.

El Maestro de Ceremonias clava la mirada en Valerius y Thrumm, evaluando el volumen de sus ropajes. Los jugadores deben decidir ahora cómo pasar. Pueden intentar ocultar el equipo prohibido con Juego de Manos (CD 16), usar magia de ilusión para enmascarar los objetos (Engaño o Arcanos CD 15), o dejar que Lyra intente justificar alguna pieza como un regalo para Xylanth.

Si el arco brilla en verde, el paso es libre. Si emite un pitido agudo y luz roja, el drow intervendrá físicamente. Un resultado mediocre hará que el arco vibre levemente; en ese caso, el Maestro de Ceremonias anotará el nombre del PJ en su lista de "invitados bajo vigilancia", lo que complicará su discreción durante la cena.

Una vez que el último miembro del grupo cruza el arco, el zumbido cesa bruscamente. El silencio resultante es tan súbito que los personajes oyen el latido de su propio corazón y el roce de sus ropas. La tensión de haber dejado atrás —o haber colado— sus herramientas de supervivencia marca el inicio real de la infiltración.

ESCENA 1.3 · LA TAQUILLA DE LOS PECADOS

El pasillo desemboca en una estancia pequeña y fría. Las paredes de basalto pulido reflejan la luz azulada de unas antorchas de fuego fatuo, que emiten un zumbido eléctrico constante. El aire huele a aceite mineral y a cuero viejo. A lo largo de los muros, decenas de espadas, báculos y escudos reposan en nichos de piedra, alineados con precisión militar.

En el centro de la sala aguarda el Guardián de las Pertenencias. Es un Golem de Carne masivo, con la piel cosida con gruesos hilos de cáñamo y los ojos nublados por una catarata blanquecina. El monstruo extiende una mano enorme y callosa hacia Valerius y Thrumm, señalando sus armas con un gesto lento y mecánico. A su lado, el Maestro de Ceremonias observa desde el marco de la puerta con los brazos cruzados y una sonrisa condescendiente.

—El señor Xylanth detesta el ruido del metal contra el suelo —dice el Maestro de Ceremonias con voz nasal—. Dejad vuestras herramientas de guerra en el nicho. Recibiréis un ticket de piedra; guárdenlo bien, que se pierden fácil y no hay segunda copia.

El Golem espera imperturbable. Si los jugadores cooperan, el Golem recogerá el equipo y les entregará la ficha de piedra. El Maestro de Ceremonias aceptará un soborno si alguien intenta persuadirlo o engañarlo (Tirada de Persuasión o Engaño CD 15). Para Kaelen, el objetivo es el manajo de llaves de hierro que el Maestro lleva colgado del cinturón y que abre los nichos (Tirada de Juego de Manos CD 18).

Si el robo falla o el Golem percibe una amenaza, el monstruo asestará un golpe seco y sordo. El impacto dejará al PJ aturdido y el equipo será confiscado a la fuerza. Tras el trámite, el grupo queda despojado de su arsenal principal y solo conserva sus habilidades innatas y el equipo oculto para entrar en el banquete.

ESCENA 1.4 · EL FILTRO OLFATIVO

La puerta se abre hacia una antecámara circular. Desde el techo cae una lluvia fina y constante de esencia de lavanda y sándalo que empaña la vista y deja una película aceitosa sobre la piel. El suelo es de mármol blanco; el agua acumulada crea un espejo líquido donde los reflejos de los invitados flotan sobre la superficie. No hay música, solo el siseo del agua y el roce de las telas.

Tres sirvientes mudos, vestidos con túnicas de lino gris que ocultan sus rostros, esperan con cuencos de cerámica. Se acercan a los aventureros con movimientos mecánicos. Uno de ellos extiende la mano hacia Valerius y Lyra, señalando sus muñecas y cuellos con un gesto seco. Quieren aplicarles aceites neutralizadores para borrar cualquier rastro de sudor, metal o perfume externo que pueda distraer el olfato hipersensible de Xylanth.

—No se resistan—susurra uno de los sirvientes con voz rasposa—. El anfitrión detesta los olores fuertes. Si el Beholder huele el acero de vuestras armaduras o vuestras pociones, os considerará un ruido molesto. Y Xylanth elimina el ruido.

El sirviente se acerca a Thrumm y frunce el ceño al detectar el olor a regaliz. El enano puede intentar convencer al sirviente de que es una costumbre de su clan (Persuasión CD 14). Si tiene éxito, el sirviente lo ignora y lo deja con su aroma, pero el Beholder lo identificará inmediatamente como un "elemento exótico" al entrar, obligando al PJ a realizar una tirada de Engaño o Intimidación para justificar su presencia antes de que Xylanth se irrite.

Si algún PJ se resiste bruscamente o falla la tirada, el sirviente lo empapa en fragancia excesiva. Esto provoca una penalización de -2 a Sigilo en la siguiente escena; si el PJ falla una tirada de Sigilo debido a este olor, el Beholder interrumpirá su discurso para recriminarle su "vulgaridad", alertando a todos los invitados sobre su falta de etiqueta.

Una vez aplicados los aceites, la piel se siente fría y el aroma personal desaparece. Los sirvientes dan un paso atrás y señalan la gran puerta de obsidiana que conduce al comedor.

CAPÍTULO 2 · PRIMER PLATO: EL APERITIVO DE LOS SECRETOS

ACTO I



Identificar el Corazón de Cristal y descubrir su vulnerabilidad. Los PJs reciben el objetivo mediante un contacto (un sirviente traidor o una nota dejada en el vestíbulo) que les indica que la gema es la fuente del poder de Xylanth.

ESCENA 2.1 · EL UMBRAL DEL LUJO

El Gran Salón de Comedor es una estancia amplia de suelo negro brillante, iluminada por candelabros de cristal púrpura que tiñen todo de un tono violáceo. El aire huele a incienso de sándalo y tiene ese aroma metálico que deja el ozono justo antes de una tormenta. Al fondo, se oye el murmullo de la aristocracia del Underdark y el tintineo constante de las copas.

Vaelen se acerca a los aventureros con una bandeja de plata y copas de cristal tallado. Se mueve con pasos cortos y precisos, manteniendo la mirada baja. Al inclinarse para ofrecer la bebida, roza la mano o la bota de uno de los PJs y deja caer una moneda de plata con un tintineo seco. La moneda muestra el símbolo de Xylanth, pero grabado al revés.

—Bienvenidos a la cena de su Excelencia —susurra Vaelen con voz tensa—. Disfruten del aperitivo, pero no se distraigan con los adornos. El tiempo es un lujo que no tienen aquí.

(Sugerencia para el DM: Pedir una tirada de Perspicacia CD 14. Si tienen éxito, comprenden que la moneda al revés es una señal de peligro y que Vaelen es su contacto).

Si la tirada es exitosa y el Guardia de la Puerta no interviene, Vaelen desliza un trozo de papel arrugado en la palma del PJ. El mensaje dice: «Jarrón de jaspe, zona de cóctel. El Sintonizador os espera». Si el guardia interrumpe con un carraspeo o una mirada severa, Vaelen se retira bruscamente sin entregar el papel.

Al obtener la pista, el grupo pasa de ser invitados a infiltrados con un objetivo concreto y un tiempo limitado.

ESCENA 2.2 · EL MAPA DE LOS OLORES Y SONIDOS

La zona de cóctel es un salón amplio con suelo de obsidiana negra. Invitados de diversas razas flotan o caminan entre mesas de mármol blanco. Una orquesta de seres translúcidos toca una música estridente, llena de notas agudas que rebotan en las paredes. Sobre las mesas hay bandejas de plata con pequeños crustáceos pálidos que se mueven lentamente. El aire huele a flores dulces y a salitre.

Para llegar al altar donde está el Sintonizador, el grupo debe cruzar el salón sin llamar la atención. Los crustáceos reaccionan al sonido: cualquier ruido brusco o voz alta hace que el animal salte y emita un chillido agudo que alerta a los guardias. El DM debe pedir tiradas de Sigilo (CD 16) para avanzar. Si los jugadores usan Percepción (CD 15), descubren que los guardias rotan sus posiciones justo cuando la orquesta cambia el tempo de la música.

Si un crustáceo chilla o un guardia los intercepta, Sarith interviene. La drow se acerca, pone una mano en el hombro de Valerius para distraer al guardia y le susurra: «Los invitados de honor caminan con torpeza. No os preocupéis, yo arreglo este malentendido». Tras apartar al guardia, Sarith mira a Kaelen y Lyra: «Sois aficionados. Robad la gema antes de que decida que sois un estorbo».

Al superar el obstáculo, los personajes alcanzan el altar y recuperan el Sintonizador. Tienen la herramienta para anular la gema, pero Sarith ahora es una amenaza activa en la sala.

ESCENA 2.3 · EL PRIMER PULSO

En el centro del salón hay una fuente de obsidiana que vierte un vino negro y espeso. Huele a bayas maduras y a sangre. Los invitados se agrupan en círculos, hablando en susurros y evitando cualquier movimiento brusco. De repente, el vello de los brazos se eriza y el metal de las armaduras de Valerius y Thrumm desprende pequeñas chispas eléctricas.

Sobre ellos flota Xylanth, un Beholder de piel pálida. Tiene el ojo central vendado con una seda gris, pero sus tallos menores se mueven frenéticamente, escaneando el calor y el sonido de la sala. El monstruo no habla, pero los invitados guardan silencio absoluto; solo se oye el goteo rítmico de la fuente.

Vaelen, el sirviente, se acerca a los PJs con una bandeja de plata. Se inclina hasta casi tocar el suelo y susurra con urgencia: «No os mováis. Xylanth siente el ritmo de vuestros corazones en el silencio. Usad el Sintonizador ahora o tendréis que caminar a ciegas el resto de la noche».

(DM: Los jugadores deben decidir si usan el Sintonizador de Frecuencia. Pide una tirada de Destreza o Herramientas de Joyero. - Éxito: El diapasón vibra en la mano de Thrumm. Indica que Xylanth está enfocando su atención justo en su sector. - Fallo: El objeto emite un pitido agudo y metálico. Xylanth gira el cuerpo hacia ellos y dice con voz gélida: «La decencia del silencio es la única etiqueta que no tolero que se rompa. Cuiden sus ruidos, invitados»).

Tanto si el radar funciona como si el monstruo los detecta, el grupo ya sabe dónde está Xylanth y cómo reacciona el Sintonizador ante su magia. El juego ha empezado.

ESCENA 2.4 · LA ENCRUCIJADA DE VAELEN

El grupo se retira a un rincón del salón, resguardados por unas pesadas cortinas de terciopelo rojo que desprenden un olor rancio a polvo. Tras el tejido, Vaelen los espera con el rostro pálido y los ojos inyectados en sangre.

—Escuchadme bien —susurra Vaelen, señalando un escritorio de ébano que preside la estancia —. Xylanth guarda la partitura en el cajón superior. Sin ella, el Corazón de Cristal emitirá una descarga de daño sónico que os dejará sordos y heridos en cuanto lo toquéis. Id ahora, mientras el monstruo está distraído con el primer brindis.

Vaelen se aparta para dejarlos pasar, pero advierte que el mueble brilla con un tenue matiz violeta. Al acercarse, el grupo nota que el aire alrededor del escritorio vibra ligeramente, haciendo que los vellos del brazo se ericen. Es una trampa de contacto eléctrico: cualquier objeto metálico o piel que toque la madera sin la clave activará el mecanismo.

El escritorio está a la vista, pero el pasillo que lleva a él es corto y expuesto. El grupo debe decidir: intentar el robo rápido aprovechando el ruido de la fiesta, o dedicar un momento a analizar la vibración del aire para desactivar la defensa antes de tocar el mueble.

(DM: Si los PJs intentan el robo inmediato, pide una tirada de Juego de Manos CD 16. Un fallo provoca una descarga de 2d6 rayos y activa una alarma sonora que atraerá a dos guardias de élite. Si deciden observar la vibración del aire con una tirada de Percepción o Investigación CD 12, descubren que la trampa es un sensor físico y no un hechizo, lo que otorga Ventaja a la tirada de Juego de Manos posterior).

Vaelen aguarda en las sombras, conteniendo la respiración mientras los jugadores se aproximan al ébano.

CAPÍTULO 3 · SEGUNDO PLATO: LA SOPA DE LAS VERDADES AMARGAS

ACTO II



Sobrevivir al interrogatorio de Xylanth. El Beholder lanza preguntas directas para detectar impostores.

ESCENA 3.1 · EL RITUAL DEL PRIMER CUCARAZO

La mesa de obsidiana es un espejo negro que devuelve el reflejo de los invitados. Sobre el mantel, las velas de cera negra sueltan un humo denso que se arrastra por la superficie como si tuviera vida propia. Frente a Valerius, Kaelen, Lyra y Thrumm, hay un cuenco de porcelana blanca con una sopa de color violeta eléctrico. El líquido vibra con un zumbido mecánico que hace que las cucharas choquen contra los bordes con un tintineo metálico y rítmico.

Xylanth flota en el centro de la mesa. Es una masa de piel coriácea con ojos que giran en órbitas independientes. El Beholder no mira fijamente a nadie, pero su cuerpo se orienta hacia los PJs mientras habla con un siseo húmedo.

—Esta sopa lleva hongo lúgubre y médula de displacer beast —dice Xylanth—. No probéis ni una gota hasta que yo lo indique. El sabor es un ritual y exige paciencia.

Sarith, la agente drow, se inclina hacia los jugadores. Sus labios apenas se mueven al susurrar: «No os quedéis como estatuas, pero no hagáis ruido. Odia el silencio absoluto».

(El DM debe indicar que el olor a descomposición de la sopa es insoportable. Los PJs pueden intentar usar el diapasón para analizar la frecuencia del zumbido del caldo o intentar comunicarse con Sarith mediante señas. Quien falle una tirada de Constitución para ocultar el asco o haga un ruido brusco atraerá la mirada de uno de los ojos de Xylanth).

El zumbido eléctrico del caldo es lo único que rompe el silencio. Cualquier gesto de repugnancia o un movimiento brusco será interpretado por el anfitrión como una falta de respeto.

ESCENA 3.2 · EL INTERROGATORIO GASTRONÓMICO

La sopa huele a azafrán y a hierro, como la sangre fresca. El caldo es denso, de un color violeta oscuro y mate que no brilla bajo la luz de las velas. Xylanth flota en el centro de la mesa con un movimiento lento y ondulante. Su ojo central está nublado por una catarata blanquecina, pero sus ojos laterales giran sin parar, siguiendo el ritmo de la respiración de los comensales.

El Beholder se detiene frente a Valerius. Se acerca tanto que el paladín puede sentir el aire gélido que emana de la piel del monstruo. Su voz suena como el roce de dos rocas.

—Dime, Valerius Thorne —dice Xylanth—. Un hombre de tu linaje no se sienta a cenar con un Beholder por cortesía. ¿Vienes buscando redención para tu familia o simplemente quieres ver cuánto tardo en devorarte?

La sopa es un catalizador mágico: quien mienta sentirá un calor súbito que le sube por el cuello hasta ponerle las mejillas rojas y un temblor involuntario en la garganta.

(DM: Pide una tirada de Engaño o Persuasión CD 15. El PJ tiene desventaja si no ha neutralizado la sopa con magia o si Thrumm no usa el diapasón para crear una distracción sonora que desvíe el oído de Xylanth).

Vaelen, el sirviente, permanece rígido detrás de los invitados. Mientras sirve más vino, lanza una mirada fugaz a Kaelen y sacude la cabeza levemente: el Beholder está irritable.

Al terminar el interrogatorio, Xylanth se aleja flotando. Ahora sabe exactamente quién de los cuatro ha flaqueado y quién es capaz de sostenerle la mirada.

ESCENA 3.3 · EL ERROR DEL INVITADO

El comedor queda en silencio. Solo se oye el chisporroteo de las velas de sebo. El aire huele a ozono y Lord Gorth, con el rostro empapado en sudor, mira la cuchara de plata que vibra en el suelo de mármol tras el impacto.

Xylanth reacciona al instante. El Beholder gira su cuerpo globular hacia el drow; sus tallos oculares se agitan con movimientos espasmódicos, escaneando la mesa. El ojo central, esa masa blanquecina y ciega, se clava en el cuello de Gorth.

—La etiqueta de este banquete es absoluta, Lord Gorth —dice Xylanth con una voz áspera y seca—. Y usted acaba de romperla.

Gorth intenta balbucear una disculpa, pero tiene la garganta cerrada por el terror. Uno de los tallos del Beholder empieza a brillar con un tono amarillento: está cargando un rayo de desintegración. El aire alrededor del ojo vibra por el calor y Gorth retrocede, apretando los dientes.

(DM: Los jugadores deben intervenir ya. Pueden usar Engaño o Actuación para inventar una excusa que justifique el ruido, o usar magia de ilusión para simular que la cuchara sigue en la mano de Gorth. Sugiero una CD 15. Si fallan o no actúan, Xylanth disparará el rayo de desintegración contra Gorth).

Si el grupo distrae a Xylanth, el Beholder retirará el rayo con un bufido de desdén. Gorth sobrevivirá y dedicará a los PJs una mirada de gratitud desesperada. Si el ataque ocurre, la irritación de Xylanth se extenderá a toda la mesa y el resto de la cena se llevará a cabo bajo una vigilancia hostil y constante.

ESCENA 3.4 · EL BRINDIS DE LAS SOMBRAS

El comedor vuelve al silencio. El aire huele a ozono y a tierra húmeda por los hongos que decoran la mesa. Xylanth flota en el centro de la sala; sus tallos oculares se mueven lentos, aunque el ojo central sigue cerrado, como una perla gris y opaca. Vaelen, el sirviente, recorre la mesa con una bandeja de plata y sirve un vino púrpura, espeso, que deja una costra oscura en el fondo de las copas.

Xylanth produce un sonido áspero, como si chocaran dos piedras. Se detiene justo encima de los aventureros; los jugadores sienten el frío del cuerpo del monstruo en la nuca y los hombros.

—La torpeza de Lord Gorth recuerda que la carne es débil—dice el Beholder con una voz que hace vibrar el esternón—. Para limpiar el paladar antes del siguiente plato, propongo un brindis de honestidad. Cada uno de vosotros dirá una verdad incómoda sobre sí mismo. Una grieta en vuestro ego. Quien mienta o se esconda, será considerado un ingrediente prescindible para el postre.

El monstruo se queda suspendido. Los PJs deben decidir qué revelar ahora mismo. Si el grupo tarda más de un minuto en responder o se niega a hablar, Xylanth lanza un Rayo de Desintegración al plato de porcelana más cercano para marcar el límite de su paciencia.

(DM: Solicita tiradas de Engaño si mienten o Actuación si adornan la verdad. Xylanth tira Intuición. Si el PJ falla, anota una «Marca de Sospecha»).

Vaelen lanza una mirada rápida a Valerius y Kaelen. El silencio vuelve a caer, roto solo por el goteo del vino en el cristal.

CAPÍTULO 4 · TERCER PLATO: EL ROBO DEL CORAZÓN

ACTO II



Sustraer la gema del altar:

ESCENA 4.1 · EL VÉRTICE DEL BANQUETE

La Mesa Imperial es una losa de obsidiana negra de diez metros de largo. La piedra está tan pulida que devuelve el reflejo exacto de las luces violetas del techo. Los invitados se sientan en sillas de hueso tallado que crujen bajo su peso. En el centro, el Corazón de Cristal descansa sobre un pedestal de plata; la gema emite un zumbido constante que hace vibrar los dientes de quienes están cerca.

Xylanth flota sobre la gema, balanceando su cuerpo globuloso. Tiene el ojo central cerrado, pero sus tallos oculares se mueven rápido, girando en todas direcciones para vigilar la sala.

—Huele a jazmín muerto —dice Xylanth con un siseo húmedo—. Es la esencia de un jardín que desapareció hace tres siglos. Un aroma puro, libre de la vida. ¿No crees, Sarith?

Sarith, la agente drow, asiente con una sonrisa fría mientras clava la mirada en los aventureros. Xylanth suelta un suspiro largo que vacía el aire de su zona inmediata y, durante un segundo, sus tallos dejan de moverse.

(DM: Pide una tirada de Percepción CD 15 para detectar el patrón de parpadeo de los tallos o el uso del Sintonizador de Frecuencia para medir los pulsos del pedestal. Si fallan, el PJ comete un desliz social, como interrumpir el turno de palabra de Xylanth o usar un cubierto incorrecto para el plato actual; el Beholder fijará inmediatamente todos sus tallos en el infractor).

El grupo se queda en silencio. Ahora que el ritmo de la respiración del monstruo es predecible, los PJs tienen la ventana de tiempo necesaria para intentar el robo.

ESCENA 4.2 · LA SINFONÍA DEL CAOS

El salón huele a incienso de jazmín y a sangre fresca que gotea de los platos. Xylanth flota en el centro de la estancia. Sus ojos menores se mueven rápido, vigilando la posición de cada invitado. A pocos metros, el Corazón de Cristal emite un zumbido constante que hace vibrar los cubiertos sobre la mesa de obsidiana.

El Beholder se detiene. Sus fosas nasales se dilatan y su voz, un siseo húmedo y áspero, llena la sala: —Siento un desacorde en vuestras respiraciones. ¿Hay alguien aquí que considere que el ritmo de mi banquete es... prescindible?

Para alcanzar la gema, Xylanth debe moverse. El grupo necesita desplazar la atención del monstruo hacia el extremo opuesto del altar. Lyra puede intentar entablar un debate sobre la estética del Underdark para atraerlo con su elocuencia (Tirada de Actuación, CD 15). Valerius podría fingir un síncope dramático, provocando que el Beholder se acerque para inspeccionar el "fallo" en la etiqueta (Tirada de Engaño, CD 15). Thrumm puede provocar un estrépito metálico con sus utensilios en el lado contrario de la mesa (Tirada de Destreza, CD 15).

Si la distracción funciona, Xylanth se desliza tres metros lejos del altar, dejando el camino libre. Si el resultado es mediocre, el Beholder permanece donde está, aunque distraído. Un fallo crítico irrita a Xylanth: el DM debe lanzar un rayo de sueño o de miedo contra el PJ que haya provocado el ruido, alertando a toda la mesa.

Al finalizar la tirada, la distancia entre el monstruo y el Corazón de Cristal se define, determinando si el robo comienza con ventaja o bajo presión.

ESCENA 4.3 · EL TACTO DEL CRISTAL

El Altar del Cristal es una plataforma de obsidiana pulida que flota a medio metro del suelo. Sobre ella, el Corazón del Cristal emite pulsos de luz blanca fría que proyectan sombras nítidas contra las paredes. El aire huele a ozono y el vello de los brazos se eriza por la carga estática del lugar.

Xylanth flota a cinco metros del altar. Sus ojos menores giran frenéticamente, rastreando el sonido de las respiraciones y el desplazamiento del aire. A los lados, dos guardias drow mantienen las manos en las empuñaduras de sus cimitarras, vigilando cada movimiento de los invitados.

Kaelen debe avanzar hacia el altar. El cristal emite un zumbido constante que provoca una vibración en el cráneo. Si Lyra tararea la frecuencia de la partitura, el ruido blanco del cristal se neutraliza, facilitando la extracción.

(DM: Solicita una tirada de Juego de Manos. CD 15. Si Lyra usa la partitura o hubo éxito en la escena anterior, reduce la CD a 12 o 10 respectivamente).

Xylanth habla con una voz rasposa y seca: —Vuestros corazones se aceleran. ¿Hay algo en este banquete que no sea de vuestro agrado, invitados?

Si Kaelen falla la tirada por 1-4 puntos, un sello rúnico violeta se enciende en la base del altar y emite un pitido agudo. Los guardias desenvainan las cimitarras, aunque Xylanth aún no ha localizado la fuente del ruido. Si Kaelen falla la tirada por 5 o más puntos, o saca un 1 natural, un destello cegador inunda la sala y el Beholder ruge, iniciando el combate inmediatamente.

ESCENA 4.4 · EL PESO DEL SILENCIO

El camino de regreso es un pasillo de mármol negro pulido que refleja las luces del comedor. Desde la cena llegan las risas y el tintineo de los cubiertos. El Corazón del Cristal, en el bolsillo de un PJ, emite un zumbido agudo y constante que vibra contra la tela; el sonido es audible para quien lo lleva y para cualquiera que esté a menos de 5 pies.

Xylanth flota en el centro de la sala, de espaldas al altar. El Beholder proyecta su voz telepáticamente en la mente de los invitados mientras describe la procedencia de los vinos. Xylanth posee Detección por Vibración (30 pies); cualquier ruido fuerte o paso brusco activa su atención. El DM pide tiradas de Sigilo (CD 15). Si alguien falla, otro jugador puede usar su acción para generar una distracción sonora (como romper una copa o fingir una carcajada) y permitir que el compañero repita la tirada.

Sarith bloquea el paso detrás de una columna. No interrumpe el sigilo, sino que se une a él: se pega al mármol y susurra al oído del primer PJ que pase: «Sé que tenéis la gema. Dadme una parte del botín ahora mismo o gritaré tan fuerte que Xylanth os freirá el cerebro antes de que lleguéis a la puerta». Los jugadores pueden intentar sobornarla o convencerla mediante Persuasión (CD 14) o Intimidación (CD 16) sin dejar de avanzar. Si fallan, Sarith lanza un grito agudo para alertar al Beholder.

Si el grupo es detectado, Xylanth gira el cuerpo hacia el pedestal vacío. «El cristal ha desaparecido», declara. Lanza un pulso sónico: los PJs deben realizar una Tirada de Salvación de Constitución (CD 12) o quedar Aturdidos hasta el final de su siguiente turno. Los PJs tienen un turno para intentar una tirada de Engaño (CD 16) para culpar a otro invitado o Intimidación (CD 18) para frenarlo. Si fallan, Xylanth dispara su primer rayo y comienza el combate.

Una vez superado este tramo, los personajes habrán salido del radio de acción inmediato de Xylanth.

ESCENA 4.5 · EL SALTO AL VACÍO

El pasillo de mármol negro termina en un balcón circular que asoma al vacío del Underdark. El aire es gélido; el vaho sale de la boca con cada exhalación y el olor a azufre es intenso. Tras la balastrada de obsidiana, cien metros más abajo, un bosque de hongos bioluminiscentes emite un resplandor verde lima que ilumina las paredes de roca.

Dos guardias drow custodian la puerta de salida. Visten cuero tachonado y sostienen lanzas de acero negro. Uno de ellos se apoya en la pared y comenta en voz baja que el postre del banquete se ha retrasado, pero mantiene las orejas atentas.

Si el zumbido del Corazón del Cristal ha alertado a Xylanth, el Beholder emerge ahora desde el pasillo. El monstruo flota mediante magia de levitación, desplazando el aire con un estallido sordo. Xylanth aparece con el ojo central cerrado y sus tallos oculares se agitan.

—¿Habéis oído eso? —preguntará el guardia, girando la cabeza hacia los PJs—. Nadie sale del comedor antes de tiempo. Volved adentro o tendré que informar al señor Xylanth.

El DM debe solicitar las siguientes tiradas: - Sigilo (Destreza) CD 12 para ocultarse tras las columnas de mármol, que ofrecen cobertura total. - Engaño (Carisma) CD 10 para fingir un mensaje urgente del anfitrión. - Atletismo (Fuerza) CD 10 para saltar a una cornisa inferior situada a 5 metros. Un fallo implica que el personaje resbala y cae al vacío: recibe 4d6 daños por impacto, queda Tendido y el ruido de la caída alerta inmediatamente a todo el palacio. Para aterrizar seguro en los hongos del fondo, el personaje debe usar un hechizo de caída lenta o una prueba de Acrobacias (Destreza) CD 18.

Una vez superado el cordón o saltado el balcón, el grupo deja atrás el palacio. El ruido de la fiesta desaparece y comienza la huida hacia la superficie.

CAPÍTULO 5 · EL POSTRE: EL ESTALLIDO DEL CAOS

ACTO III



Escapar del salón mientras Xylanth y su guardia personal atacan.

ESCENA 5.1 · EL ESTALLIDO DEL SILENCIO

Un chillido sónico sacude la sala. El sonido es un ataque físico que hace estallar todas las copas de cristal de la mesa en mil fragmentos sobre el mantel blanco. El Beholder asciende hasta el techo, flotando en el centro del comedor. De su ojo central gotea sangre espesa y oscura, la herida abierta por el hechizo de la escena anterior.

—¡Basura superficial! —ruge Xylanth con una voz ronca que retumba en el pecho—. ¡Habéis profanado mi mesa y ahora seréis el plato final!

Cuatro guardias del Underdark, armados con lanzas de obsidiana, cierran el perímetro para bloquear la salida. Xylanth carga sus rayos oculares; destellos de luz blanca y azul saltan entre sus tallos.

El DM debe pedir tiradas de iniciativa ahora. Los PJs no están sorprendidos, pero el centro de la sala es terreno peligroso.

En su primer turno, los PJs pueden intentar volcar las pesadas mesas de mármol para crear cobertura. El DM debe pedir una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Si tienen éxito, ganan cobertura media (+2 CA). Si fallan, resbalan con los cristales rotos del suelo y quedan derribados (condición *prono*), aunque conservan su acción.

Quien lleve el Sintonizador de Frecuencia puede usar una acción bonus para activarlo. El dispositivo emite un tono agudo que anula la interferencia sónica del Beholder, permitiendo al usuario moverse hasta 6 metros sin provocar ataques de oportunidad y salir del radio de impacto del rayo central en este turno.

Xylanth priorizará sus ataques contra cualquier personaje que permanezca en el centro de la sala sin cobertura.

ESCENA 5.2 · LLUVIA DE HIERRO Y CERA

Xylanth flota en el centro del techo, dominando la sala desde las alturas. Desde esa posición, el monstruo tiene línea de visión directa sobre todo el comedor. Bajo él, la Guardia de Honor avanza en formación cerrada, con las lanzas bajas y el paso coordinado, empujando a Valerius, Kaelen, Lyra y Thrumm hacia el eje central del salón, donde no hay muebles que sirvan de cobertura.

El Beholder suelta un siseo húmedo. «Vuestra etiqueta ha sido deplorable», escupe Xylanth con una voz ronca y rasposa. «Ahora pasaréis de ser invitados al plato principal». Los guardias cierran el círculo, flanqueando al grupo para evitar que regresen a los laterales del comedor.

Sobre las cabezas de los combatientes, tres candelabros monumentales de hierro y cera cuelgan de pesadas cadenas oxidadas que chirrían con el movimiento del aire. Los eslabones superiores parecen ceder bajo el peso. Si un personaje intenta sabotear los anclajes (Tirada de Fuerza o Destreza, CD 12), el resultado es el siguiente:

- Éxito: El candelabro cae sobre un área de 6x6 metros. Inflige 2d6 de daño por aplastamiento y 1d4 de daño de fuego por la cera hirviendo. Los enemigos terrestres afectados quedan apresados bajo el metal y la cera. - Fallo: La cadena suelta un chasquido metálico seco que resuena en toda la sala. El personaje recibe 1d6 de daño cortante por el latigazo del metal.

Si el candelabro cae, el centro del salón queda bloqueado por una montaña de hierro y cera blanca. Este obstáculo corta la línea de avance de la guardia y crea una cobertura parcial que los jugadores pueden usar para protegerse de los rayos de Xylanth.

ESCENA 5.3 · EL MURO DE VAPOR

El pasillo hacia las cocinas es un corredor estrecho de obsidiana negra. El aire huele a grasa quemada y a metal oxidado. Las paredes sudan agua y el techo es tan bajo que el eco de las botas de la Guardia de Honor rebota en las superficies, amplificando el ruido hasta que los aventureros quedan acorralados contra las puertas de hierro de la cocina.

Xylanth flota frente a ellos, bloqueando la salida. El Beholder sisea y agita sus tallos oculares, fijando su mirada central en el grupo.

—¿Creíais que el protocolo os salvaría? —ruge Xylanth con voz ronca—. Ahora sois el plato principal. ¡Guardias, no dejéis que escapen!

Los guardias cierran el círculo con las lanzas apoyadas en los pechos de Valerius y Thrumm. Detrás de los aventureros, en la pared de la cocina, sobresalen unas válvulas de bronce oxidadas que emiten un silbido agudo y vibran al tacto.

(DM: Los PJs pueden intentar sabotear las válvulas. Tirada de Percepción CD 12 para localizarlas y Juego de Manos o Fuerza CD 14 para abrirlas).

Si logran girar las llaves, una nube de vapor blanco y caliente inunda el pasillo en un radio de 6 metros. El vapor es tan denso que no se ve a través de él (cobertura total). Xylanth puede ver a través del vapor, pero el calor extremo y la humedad interfieren con sus rayos: el Beholder tiene desventaja en sus ataques a distancia mientras el vapor persista. Si fallan la tirada, la válvula suelta un chorro errático: el PJ recibe 2d6 daño de fuego y queda cegado durante un turno.

Con el pasillo blanco por el vapor, los aventureros pueden intentar flanquear a los guardias o atacar directamente al Beholder con ventaja.

ESCENA 5.4 · LA CADENA DE VAELEN

El pasillo es un corredor de obsidiana negra y pulida. A los lados, unas antorchas de fuego fatuo proyectan una luz violeta que recorta las siluetas de las paredes. Desde el comedor llegan los gritos y el estruendo de la pelea.

A unos pocos metros, dos guardias del Underdark, con armaduras de escamas grises y cascos cerrados, forcejean con Vaelen. El sirviente lleva puestos unos grilletes de hierro frío que emiten un brillo azul intermitente; es magia de supresión que anula cualquier capacidad de lanzar hechizos. Vaelen arrastra los pies y raspa la piedra con los talones, dejando surcos blanquecinos en la obsidiana mientras lo empujan hacia la trampilla de las mazmorras.

—¡No me lleven allí! ¡Ayudadme, por los dioses! —grita Vaelen. Tiene el rostro desencajado y el cuello tenso por el esfuerzo.

Uno de los guardias le propina un golpe seco en el estómago con el pomo de la espada para callarlo y tira de la cadena con brusquedad. El guardia no se detiene; su prioridad es meter al prisionero en el agujero lo antes posible.

El DM debe avisar que el tiempo apremia. Para liberar a Vaelen, un PJ puede intentar romper los grilletes con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 o usar herramientas de ladrón con una prueba de Destreza (Juego Manual) CD 15. Si el PJ decide usar un arma para romper el metal, los grilletes tienen 10 PV y CA 13. Los guardias están en alerta: cualquier PJ que entre en su espacio de amenaza sin haber superado una prueba de Sigilo provoca un ataque inmediato.

Si liberan al sirviente, Vaelen susurra que hay un conducto de ventilación oculto tras una gárgola, un atajo hacia la salida. Si fallan o lo ignoran, el portazo de las mazmorras cerrará la oportunidad; la única vía de escape será el camino directo, donde el resto de la guardia ya los espera formada.

ESCENA 5.5 · EL CONTRAATAQUE DEL CIEGO

El Salón de Comedor es un cementerio de cristales rotos y muebles volcados. Un vapor blanco y caliente cubre el espacio hasta los hombros; el aire es húmedo, pegajoso y huele a vino derramado. En el centro, la mesa imperial de mármol está partida por la mitad, dejando fragmentos de piedra que sirven de cobertura parcial.

Sobre la nube de vapor flota Xylanth. El Beholder tiene los tallos oculares retorcidos, moviéndose en espiral para localizar el ruido. Su ojo central está cubierto por una membrana blanquecina, un efecto de la explosión previa que le impide ver más allá de dos metros. El monstruo suelta un siseo gutural.

—¡Basta de juegos! —ruge Xylanth con voz rasposa—. Entregad el Corazón de Cristal ahora o os convertiré en cenizas antes de que el vapor se haya ido.

El vapor es tan denso que el área se considera terreno difícil y otorga cobertura parcial a quien permanezca agachado. Los jugadores pueden intentar un ataque sorpresa o usar el Sintonizador de Frecuencia de Thrumm.

Para calibrar el Sintonizador y generar la onda sónica, el jugador debe superar una tirada de Destreza (CD 15). Si falla, el aparato emite un pitido agudo que revela su posición exacta y provoca que Xylanth lance inmediatamente un rayo ocular contra él como acción bonus.

La membrana del ojo central de Xylanth se disuelve progresivamente. Al final de cada asalto, el DM tira un dado: con un resultado de 4 o más, la membrana desaparece y el Beholder recupera la visión completa, eliminando la ventaja de sigilo del grupo.

CAPÍTULO 6 · LA CUENTA FINAL: LA HUIDA

ACTO III



Salir del palacio con el botín o decidir su destino.

ESCENA 6.1 · EL COLAPSO DEL PROTOCOLO

El Gran Salón está lleno de muebles volcados y cristales rotos que crujen bajo las botas. Un humo negro, salido de las lámparas de aceite reventadas, reduce la visibilidad a cinco metros y huele a queroseno quemado y ozono. En el centro flota Xylanth, la masa esférica, que gira sobre sí misma emitiendo un siseo gutural. La criatura es ciega; localiza a los aventureros únicamente por el sonido de sus pasos.

El Beholder dispara un rayo de desintegración que impacta en una mesa de mármol y la convierte al instante en polvo gris. «¡Vibráis! ¡Siento vuestros pasos!», brama la criatura.

Para llegar al vestíbulo, los aventureros deben cruzar el salón. Valerius y Thrumm pueden intentar avanzar rápido saltando sobre los muebles (Atletismo o Acrobacias, CD 13). Kaelen y Lyra pueden intentar deslizarse ocultos entre las columnas y el humo (Sigilo, CD 15). Si un PJ usa el Sintonizador de Frecuencia, el diapasón vibrará en su mano justo antes de que Xylanth dispare, avisando de la trayectoria del rayo y otorgando ventaja a la tirada de Sigilo.

Si alguien falla la tirada, el rayo de desintegración impacta en su posición (daño según stats de Pablo). El estruendo del impacto alerta a la Guardia Personal que aguarda tras los restos de la cena: los guardias saldrán de cobertura para atacar al PJ afectado y bloquear la salida, forzando un combate corto.

Al superar el salón, los PJs cruzan el umbral del vestíbulo y entran en los pasillos de tránsito del palacio.

ESCENA 6.2 · EL PEAJE DE LAS TAQUILLAS

El vestíbulo es una cámara circular de mármol gris. En el centro hay una fila de taquillas de obsidiana donde están las pertenencias de los invitados. Un guardia drow custodia la zona con la mano apoyada en el pomo de su cimitarra, mirando fijamente hacia la entrada del salón.

Cuando los personajes aparecen, el guardia se interpone entre ellos y las llaves. Dice con voz seca: «Nadie toca las pertenencias hasta que el anfitrión dé la orden de salida. Dad un paso atrás o os consideraré intrusos». El drow no sabe qué ha ocurrido en el comedor, pero ataca inmediatamente si alguien intenta arrebatarse las llaves o avanzar hacia las taquillas.

Para recuperar su equipo, los jugadores pueden: - Intentar distraerlo con una tirada de Engaño o Intimidación (CD 12). - Usar la partitura de Lyra: genera una frecuencia sonora disruptiva que aturde al guardia un instante, otorgando Ventaja al siguiente ataque o intento de robo. - Atacar por sorpresa si han mantenido el sigilo en el pasillo.

Si el combate se prolonga o el guardia falla un ataque, puede intentar lanzar una de las bolsas de equipo hacia el conducto de ventilación del techo (a 3 metros de altura) o romper el candado de la taquilla de Valerius, haciendo que su armadura de placas quede inutilizable hasta que alguien use herramientas de cerrajería (CD 14) para liberarla.

Una vez superado el guardia, Valerius recupera su armadura y Thrumm su martillo ancestral. El grupo recupera su capacidad de combate completa.

ESCENA 6.3 · EL DILEMA DE VAELLEN

El pasillo de servicio es un corredor estrecho de piedra negra y húmeda. Huele a azufre y a humedad estancada. A los lados, estantes de cobre sostienen bandejas de plata y copas de cristal; estas últimas vibran y tintinean rítmicamente, reaccionando a la frecuencia mágica de los collares de los sirvientes. Si alguien grita o se agita, la vibración aumenta, funcionando como un sensor acústico que alerta a los guardias en el ala oeste. Al fondo, una pesada puerta de hierro marca la salida al exterior.

Justo antes de la puerta, Vaelen se desploma contra la pared. Tiene el hombro empapado en sangre y lucha por llenar los pulmones, soltando burbujas rojas por la comisura de los labios. Sus dedos tiemblan mientras se agarra el collar de hierro que le rodea el cuello.

—No... no os vayáis —jadea Vaelen—. Xylanth... el collar.. está vinculado a la gema. Si el Corazón de Cristal sale del palacio, el vínculo se rompe y los collares estallan. Todos los sirvientes morirán fulminados.

Si los jugadores intentan usar el Corazón de Cristal para anular los grilletes (Tirada de Arcana o Herramientas de Joyero CD 15):

- Éxito: La gema emite un pulso blanco que libera el collar de Vaelen y de los sirvientes en este pasillo, pero el chispazo activa la alarma del palacio. Vaelen respira aliviado, pero el grupo sabe que el tiempo de huida se ha reducido a la mitad y los enemigos saben dónde están. - Fallo (por menos de 5): La gema emite un estruendo eléctrico que no libera a nadie. El ruido atrae a una patrulla de 4 Guardias Drow que irrumpen en el pasillo inmediatamente, forzando un combate. - Fallo crítico (por 5 o más): El pulso sobrecarga el vínculo. Vaelen y otros tres sirvientes cercanos mueren instantáneamente por una descarga de rayos (daño eléctrico), y la patrulla de Guardias Drow irrumpen en el pasillo inmediatamente.

Si el grupo ignora a Vaelen y cruza la puerta de hierro con la gema, se escuchará un chasquido seco y colectivo seguido de un silencio absoluto en el palacio: los collares han detonado.

ESCENA 6.4 · EL EMBUDO DE LOS ESPEJOS

El pasillo de los espejos es una galería larga y fría. Paneles de cristal pulido cubren las paredes desde el suelo hasta el techo y emiten una luz blanca tan intensa que no se proyectan sombras en el suelo. El aire es húmedo y huele a óxido. Al caminar, los reflejos en el cristal se mueven con un segundo de retraso respecto a los personajes.

Un sonido agudo, como el de una copa rota, resuena en el corredor. El Corazón de Cristal emite un zumbido constante que hace que los cristales de las paredes vibren y se agrieten. De repente, fragmentos de vidrio del tamaño de una daga se desprenden y vuelan disparados hacia el grupo en línea recta. Son Centinelas de Cristal, constructos mágicos que actúan como trampas activadas por la frecuencia del artefacto.

—¡Rápido, hacia las puertas! —grita Vaelen mientras retrocede y busca cobertura tras una columna.

El DM debe pedir una tirada de Percepción (CD 14) para distinguir qué paneles son espejos reales y cuáles son ilusiones que ocultan el camino. Si el grupo usa magia de luz o sonido para anular la frecuencia de los cristales, la CD baja a 10. Los jugadores también pueden optar por atacar los paneles laterales (CA 12, 10 PG) para crear un camino seguro, aunque esto atraerá más fragmentos.

Si fallan la tirada o no actúan, los Centinelas atacan: cada personaje recibe 2d6 de daño cortante y queda ralentizado hasta el final de su siguiente turno. Si tienen éxito, cruzan el pasillo sin daño. Si tienen éxito parcial, cruzan, pero los cristales dejan cortes superficiales que provocan desventaja en la próxima tirada de Sigilo.

A medida que avanzan, la luz blanca parpadea y comienza a morir, dejando el pasillo en una penumbra grisácea. Las pesadas puertas de hierro del palacio aparecen al final del corredor; el grupo debe atravesar el umbral mientras los últimos fragmentos de cristal estallan a sus espaldas, marcando la salida definitiva del dominio de Xylanth.

ESCENA 6.5 · LA PUERTA DEL JUICIO

El pasillo desemboca en el vestíbulo final. Frente a los aventureros se alza el portón de obsidiana, una losa de piedra negra y pulida que sella la salida al Underdark. El vaho sale de las bocas con cada respiración y las puntas de los dedos se entumescen. Unas vetas de cuarzo violeta en el techo emiten un brillo tenue que proyecta sombras alargadas sobre el suelo. El aire huele a metal quemado, el rastro físico de la electricidad que mantiene cerrado el sello.

Sarith está apoyada contra el marco de la puerta. Tiene la ballesta cargada y el perno apuntando al pecho de quien lleve la gema. No tiene una gota de sudor en la frente ni el equipo desordenado. Al verlos llegar, sonrío sin mostrar los dientes.

—Hacer el trabajo sucio es agotador, ¿verdad? —dice Sarith—. Entregadme el Corazón de Cristal ahora mismo. Si lo hacéis, abriré el portón y os dejaré marchar. Si cometéis una estupidez, dispararé y tocaré el cuerno. El sello del portón se bloqueará y Xylanth os encontrará aquí dentro, acorralados.

Sarith quiere salir viva y rica. Los jugadores pueden intentar convencerla de que el Corazón es inútil sin la llave que ellos poseen (Engaño CD 17) o sugerir que Xylanth ya ha enviado a otros a recogerla, dejándola a ella como cebo (Intimidación CD 15).

Si llegan a un acuerdo o la derrotan, el portón de obsidiana se desliza con un chirrido metálico. Si Sarith toca el cuerno, el sonido retumba en las paredes y el portón se sella con un destello violeta. Xylanth aparecerá en el vestíbulo en cuanto termine el combate o la negociación falle definitivamente.

LUGARES



EL PALACIO DE LOS ESPEJOS

Una fortaleza laberíntica donde cada pared es reflectante, diseñada para que Xylos pueda vigilar cada rincón con sus múltiples ojos.

Creado por: Iris Vela, Damián Tachón, Rubén Veinte, Marga Veto, Sebas Tilde, Pablo Folio (gemma4:31b), Lucía Trazo (Flux schnell)

Fecha: 2026-05-18T17:31:32

COMPATIBLE CON D&D 5E SRD · MURRAY'S LAB