La Canción Incesante

Una aventura para Voirlan

Pau Ferrón

ShadowShots

Nota para el/la *director/a de juego* antes de empezar

Aventura para personajes de nivel 4, diseñada para jugar en la campaña de Voirlan*, aunque puede usarse con otra ambientación cualquiera.*

Sinopsis

El gigante Bralon está enamorado de la gigante Asela, pero ella no le corresponde. Después de años de intentar sutilmente acercarse a su amada, Bralon ha aceptado por fin que su amor no es correspondido. A raíz de ello, ha caído presa de una terrible pena que amenaza con acabar con su vida. La única manera que tiene de exteriorizar su tristeza es cantando una canción de amor sobre los dones de Asela y la pena por no ser amado por ella. Y lo hace incesantemente.

Tan hermosa es la canción, que ha conmovido al Padre Montaña, quien ha decidido amplificar el sonido por todos sus picos y valles para poder escucharla a todas horas y en todo momento. Espera así atraer a gente que comprenda el amor mejor que los gigantes y que puedan ayudar al desdichado Bralon.

Los habitantes de Piederrisco, al pie de las montañas, cada vez están más hartos, la canción ya ni les deja dormir. Cualquiera que consiga silenciar la canción incesante será alabado cómo un héroe.

Fuera de Voirlan

Aunque la aventura está preparada para ser jugada en el mundo de Voirlan, adaptarla a cualquier otra ambientación es sencillo. Basta con eliminar las referencias a topónimos y obviar el gancho para una hermandad.

Ganchos

- **Hermandad**: como hermandad errante, los *personajes jugadores* reciben una petición de ayuda de los habitantes de Piederrisco. Acabar con la canción les traerá gran renombre.
- **Familia**: parte de la familia de los aventureros es originaria de la zona. Una buena amiga suya perdió a su hijo hace dos años y no se resigna a darlo por muerto.
- **Melomanía**: la historia de la canción ha llegado a los aventureros. Es una canción destinada a hacerse famosa, y un bardo de renombre les ha ofrecido una ayuda que ellos necesitan a cambio de que le consigan la canción completa. O quizá un melómano de entre los aventureros sabe el potencial que puede tener esa la canción.

Parte 1: La llegada al pueblo sin reposo

El pueblo de Piederrisco está situado en el valle de los Huesos, al pie de las montañas siempre nevadas que son el hogar de gigantes. Es una zona robada al bosque, resguardada por un acantilado y rodeada de granjas y campos de cultivos.

Lo que debería ser una comunidad bulliciosa y atareada, ahora parece desierta, ya que todos los ciudadanos se han encerrado en sus casas para huir del sonido de la canción. En las puertas y las ventanas se pueden ver flecos de tela, paja y arpillera que los vecinos usan para aislar todo lo posible sus casas.

La canción

Los aventureros empiezan a oír la canción en cuanto llegan al valle. Al principio es sutil, un simple susurro que se podría confundir con el murmullo del viento, pero, a medida que se acercan a Piederrisco, aumenta de volumen, tanto que parece que alguien la estuviera cantando al mismo volumen que la voz de los jugadores.

La canción no tiene música alguna, solamente una voz. Habla del amor de Bralon por Asela, de cómo ella es la más hermosa y más fiera de las gigantes, de todos sus dones que la hacen merecedora de su amor. También explica lo indigno que es Bralon, que solo sabe cantar y rimar, y que no es fuerte ni bravo ni aguerrido. Por eso ella no lo quiere. Es una canción muy hermosa, cualquiera que tenga un mínimo de conocimiento artístico puede darse cuenta de que las rimas y la métrica de las palabras es perfecta, y la voz que la entona, aunque acabe siendo molesta por la repetición constante, es grave, poderosa y se modula con la habilidad de un gran maestro cantor.

Idioma: es importante que al menos uno de los aventureros entienda el idioma en que se canta la canción. El ideal es el tirno, que era la lengua común entre los antiguos habitantes de Voirlan. También puede ser cantada en el idioma de los gigantes, lengua del cantante. Pero en caso de que ninguno de los aventureros conozca esas lenguas, se puede hacer que el gigante cante en común. Al fin y al cabo, un cantante quiere que su mensaje llegue a la mayor cantidad de gente posible.

Las gentes del lugar

Todos los habitantes del pueblo están agotados y muestran ojeras. Quien más quien menos se ha ingeniado unas orejeras de tela y corcho para evitar que el sonido le moleste demasiado, aunque su efecto es limitado. Todos cuentan a gritos la misma historia. La canción empezó hace una semana, primero de forma suave, pero, a cada día que pasa, aumenta su volumen. Ya casi no pueden descansar, trabajar es imposible y comunicarse es muy difícil.

Ante la aparición de un aguerrido grupo de aventureros nace en ellos la ilusión de que puedan pararla. Ellos son labriegos y la canción surge de una zona donde se sabe que viven gigantes y no se atreven a ir.

Las piedras que cayeron

Hace dos días, hubo un temblor y cayeron rocas del acantilado que destruyeron un par de casas. Por suerte, no hubo víctimas, y algunos dicen que durante un rato no se oyó la canción, quizá tapada por el estruendo de las piedras al caer.

Conviviendo con gigantes

La gente de Piederrisco está acostumbrada a los gigantes y unas de las cosas que han aprendido es a no internarse demasiado donde el bosque deja paso a las montañas. De allí es de donde surge la canción.

La última vez que los gigantes bajaron de las montañas fue hace dos años, y desde entonces están en calma. En aquella ocasión hubo un robo de ganado bastante importante, murieron algunos aldeanos y desapareció un chico llamado Farisco.

Parte 2: Un gigante enamorado

Seguir el rastro de la canción es sencillo, aunque doloroso para los oídos. A medida que los personajes se acercan al foco del ruido, este aumenta: primero, como si alguien gritase; luego, como si les chillara directamente al oído. Nadie puede avanzar hasta allí sin algo que le cubra los oídos y es imposible comunicarse hablando.

La fuente de la canción es un **gigante de piedra** delgaducho que está sentado con la espalda apoyada en el acantilado. Canta sin cesar mientras le caen las lágrimas.

Bumbarrun, el enano

A unos metros del gigante, tumbado en una hamaca, descansa un enano. Tiene un pequeño tamboril en las manos al que le da toques al ritmo de la canción, poniéndole melodía, y varias partituras encima de la barriga. En el suelo hay un laúd, flautines y otros instrumentos. El enano se cubre los oídos con unos tapones de cera verde, y está absorto en su tarea. Entre eso y el ruido, cualquier intento de acercarse a él se hace con ventaja.

Bumbarrun es un **bardo** enviado por el Padre Montaña para registrar la canción del gigante.

Es amable y elegante, si no se le pone en aprietos, y, si se le pone, prefiere huir antes que luchar. Explica su misión sin tapujos y colaborará con los aventureros. Para hablar con ellos usa el conjuro de *ilusión menor* para escribir letras en el aire, y no le molesta ceder hojas y tinta para que los aventureros escriban sus preguntas.

Padre Montaña: es el dios espíritu de las montañas del norte de Voirlan, al que adoran tanto los enanos como los gigantes. Es una entidad neutral, que no suele inmiscuirse en asuntos mortales. Aunque siempre hay una excepción.

Hablar con el gigante

Si el gigante deja de cantar pasan dos cosas: el corazón empieza a dolerle (se le parará tras unos minutos si no retoma la canción) y el Padre Montaña se enfada y hace temblar la montaña, lo que puede llegar a sepultar Piederrisco. El enano empezó a hacerle preguntas hace dos días, pero paró al ver los temblores que se provocaban.

Bumbarrum ha descubierto que la única manera de comunicarse con él y recibir respuestas es «entrando en la canción», es decir, preguntarle cantando y recibiendo la respuesta cantada por el gigante. Cada pregunta realizada de esta manera requiere una prueba de Interpretación CD15. En caso de fallarla, caerán piedras sobre Piederrisco (matando a 1d10 lugareños), aunque se recibirá la respuesta.

Esta es la versión de la historia que cuenta el gigante:

- Él es Bralon, y ha sido rechazado por Asela.
- Ambos viven en un poblado (cuando diga esto señalará al risco, donde se pueden ver unas casas de piedra).
- No dejará de cantar hasta que su pena pase, porque esto es lo que su corazón le pide y no hay fuerza que le haga cambiar de opinión.
- Asela lo desprecia porque es un debilucho que solo sabe cantar. Cuando se le declaró, ella le lanzó un balde de orina desde la segunda planta de su casa.
- Tras eso, avergonzado, bajó de la montaña y se puso a cantar.

Parte 3: Las casas de los gigantes

Subir la montaña

Para llegar al poblado de los gigantes hay que escalar el acantilado. Hacen falta tres pruebas de Atletismo CD15 para llegar hasta allí. Cada fallo añade un nivel de Agotamiento al *personaje jugador*.

Hogares de piedra

Allí solo hay cinco casas, de las cuales solo una tiene dos plantas (la de Asela). Las viviendas están en el interior de una garganta de piedra, organizadas alrededor de una plaza central. Desde allí, un camino se interna en la montaña. Las casas están hechas de bloques de piedra tallados a golpes y apilados. Son cuadradas y de aspecto recio. Aquí, el sonido de la canción es fuerte, pero más soportable que en Piederrisco.

La comidilla del lugar

Lo normal sería que, si los **gigantes** ven a los aventureros, los maten y se los coman, pero, ahora mismo, su presencia les da esperanza. Están agobiados por la canción de Bralon (que a ellos les parece horrible), pero Padre Montaña les ha prohibido hacerle daño. Si por ellos fuera, ya le habrían abierto la cabeza de una buena pedrada, pero no quieren enfadar a su dios. Los aventureros llegan en el momento justo. Ellos no tienen que seguir los mandatos de Padre Montaña, así que pueden acabar con su sufrimiento. Les ofrecerán sus riquezas si hacen callar a Bralon (les da igual el método que utilicen).

Todos los gigantes entienden que Asela haya rechazado a Bralon; al fin y al cabo, ella es una gran guerrera y él es... flojo.

Habitantes del lugar:

- **Dadga** (el anciano gigante): patriarca supremo de la villa. Quizá el que tiene más ganas de matar a Bralon. Solo tiene palabras de odio para el cantante, al que ridiculiza. Por otra parte, cree que Asela está un poco endiosada y ya hace tiempo que tendría que haber tomado a otro gigante para dar jóvenes fuertes a la tribu, pero, según él, le gusta demasiado pasárselo bien.
- **Firgol y Marba** (padres de Bralon): quizá los únicos que preferirían que su hijo sobreviviera, aunque no por eso dejan de estar avergonzados de él. Pedirán a los aventureros que vayan a hablar con Padre Montaña para ver qué puede hacer.
- **Kur-Thala y Tarja** (padres de Asela): viven separados, pero a ambos les une el orgullo por su hija, y los elogios de la canción de Bralon les resultan moderados. Asela es la mejor, ningún joven gigante está a su altura y, por eso, ella será la que elija al más poderoso. Bralon les da pena y creen que lo mejor para él sería el suicidio .
- **Shorah y Mantse** (las mellizas): estas malandrinas de diez años (y tan bajas como una criatura grande) husmean por todo el pueblo. Son las hermanas pequeñas de Asela, y les encanta chinchar a su hermana. Son las únicas que saben de la existencia de su «invitado», Farisco.

Las riquezas de los gigantes

Los gigantes pueden reunir entre todos monedas por valor de 2.000 piezas de oro (de varios tipos). Las utilizan como piezas de decoración o las trenzan en móviles para que tintineen con el viento, ya que para ellos no tienen valor alguno.

Tienen varias piedras preciosas sin tallar: un cuarzo (5 po), tres calcedonias (5 po cada una) y un topacio (50 po). A primera vista, parecen simples piedras de colores, pero si alguien las talla aumentará su valor por diez.

Hay diversas piezas de joyería robadas a sus víctimas (collares, brazaletes, torques, pendientes...). En total tienen un valor de 100 po.

La casa de Asela

Asela vive en una casa estrecha de dos plantas. En la de abajo hay un fuego, unos estantes con comida, su colección de mortales piedras arrojadizas, un garrote hecho con un árbol, una mesa y dos banquetas. En la parte más alta de los estantes hay una pieza que llama la atención: una gran caja con un enorme pasador de madera que la cierra.

Para mover el pasador hace falta una prueba de Fuerza CD20. En su interior hay una *poción de aspecto inverso*.

En la planta superior está su jergón para dormir, una colección de grotescos trofeos de guerra colgada en la pared, un balde para los orines, una mesita baja y, sobre ella, una extraña casa en miniatura (miniatura para la giganta, claro).

El porqué del no de Asela

Los motivos del no de Asela a Bralon son más que lo que ha contado el cantante. Es cierto que a Asela no le gusta Bralon y también es cierto que lo considera débil, cobarde, demasiado sensible y falto de todo lo que un buen gigante debería ser. Pero el motivo más importante por el que no acepta su cortejo es que está enamorada de **Farisco** (un humano que atrapó y mantiene oculto). El suyo es un amor platónico, precioso y dulce.

Ella no es precisamente una giganta moderada, y cuando sale de caza y a guerrear comparte lecho y estrecha lazos con compañeros y compañeras, como es costumbre entre los jóvenes gigantes, pero Farisco es especial (pese a que ella lo negará en todo momento).

Farisco el prisionero

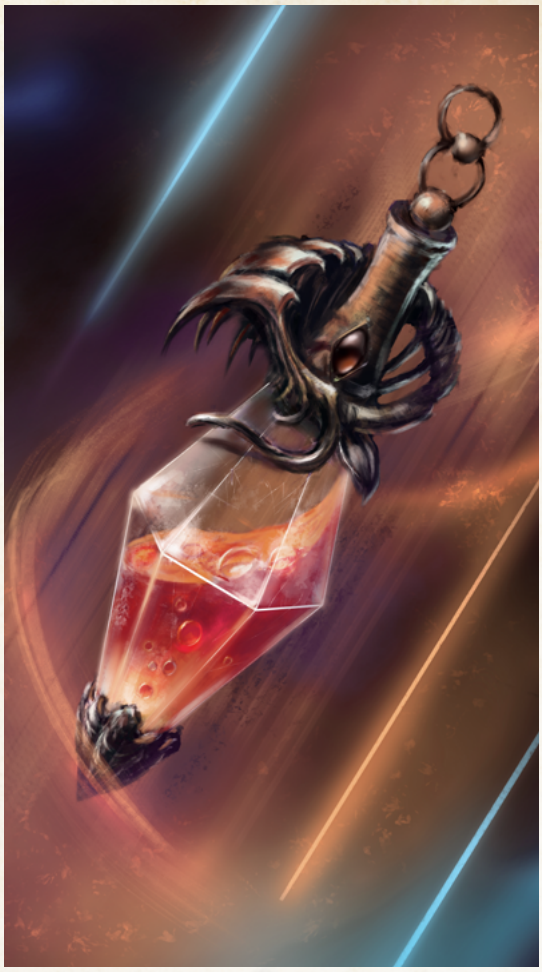
Asela capturó a Farisco hace dos años, durante un robo de ganado en Piederrisco. Se lo llevó para tener un tentempié de camino al poblado, pero su fealdad la enamoró. Le construyó una pequeña casa y lo mantuvo oculto. Incluso pidió a Padre Montaña que la ayudará a relacionarse con él (la *poción de aspecto inverso*).

Él soporta las atenciones de ella, ya que sabe que si se enfada, el pueblo de Piederrisco lo pagará.

Farisco ha desarrollado una cierta empatía hacia Asela, han sido dos años en los que es el único ser vivo con el que ha hablado. La considera una amiga y le genera una cierta tristeza el no sentir algo más por ella y tener que fingir.

La poción de aspecto inverso

Es un regalo del Padre Montaña a Asela para que pueda transformarse en humana y pasar ratos con Farisco. La giganta la ha utilizado muchas veces, pero nunca se ha propasado con el chico: han comido juntos, pasado el rato, bailado y comido «en pareja», pero nada más. Lleva tiempo sin usar la poción, ya que, si da un sorbo más, su cambió será permanente.



POCIÓN DE ASPECTO INVERSO

Poción, rara

Solo queda un sobro de esta poción, que transforma a un humano en gigante de piedra o viceversa durante una hora. Solo afecta al cuerpo del individuo que la toma, pues los objetos y ropas quedan de su tamaño normal. La poción refleja el aspecto del corazón de quien la toma. Un corazón hermoso y enamorado creará un aspecto atractivo (en forma humana) y fiero y terrible (en forma de gigante).

Asela ha tomado el resto de poción, así que este último sorbo la transformará en una humana para siempre.

El Padre Montaña

El Padre Montaña no es solo un espíritu, ya que se le puede visitar de manera directa y hablar con él. Su gruta está a dos horas de camino desde el poblado gigante. Allí, una gigantesca cara de piedra responde y habla a quien quiera que se presente frente a él.

El objetivo del dios montaña

Bralon ha conmovido las frías entrañas pétreas de la montaña. El Padre Montaña suele mantener la neutralidad, pero esta situación le ha tocado la fibra sensible. Lo que quiere es simple: un final feliz para el gigante. Le da igual la manera o la forma que tenga este final.

¿Qué puede hacer el Padre Montaña?

- Dejar de hacerse eco de la canción de Bralon durante un día si los aventureros le convencen de que necesitan ese tiempo para hacerle feliz.
- Crear una nueva *poción de aspecto inverso*.
- Destruir Piederrisco o el pueblo de los gigantes con solo pensarlo.
- Conocer los sentimientos de Bralon.
- Ver y escuchar todo lo que haga cualquier personaje en sus dominios (que abarcan todas las montañas del norte).

Final de la aventura: La felicidad de Bralon

La felicidad de Bralon dependerá de lo que quieran conseguir los aventureros. Hay múltiples maneras de hacerle feliz, algunas de ellas más allá de conseguir que Asela le haga casito. Aquí hay algunas ideas, pero no son las únicas formas de hacerlo. Cada grupo encontrará la suya.

- Bralon sería feliz si Asela accede a tomarlo como pareja. Quizá ella accediera si alguien amenazara la vida de Farisco, aunque no hay manera de despertar un amor real en ella por Bralon.
- La música de Bralon podría causar furor en las cortes de los nobles. Quizá como una rareza en forma de gigante o transmutado en humano.
- Quizá lo que le haga falta es encontrar un nuevo amor. ¿Una nueva giganta? ¿Una humana de Piederrisco? ¿Una valiente aventurera que lo seduzca transformada en gigante por una hora?
- ¿Qué es la fe sino otro tipo de amor? Saber de la adoración que Padre Montaña siente por él quizá lo lleve a servirle como sacerdote y cantarle alabanzas.

Gigante de piedra

Gigante Enorme, neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 126 (11d12+55)
Velocidad: 40 pies

FUE	23 (+6)	**DES**	15 (+2)	**CON**	20 (+5)
INT	10 (+0)	**SAB**	12 (+1)	**CAR**	9 (−1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +8, Sab +4
Habilidades: Atletismo +12, Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Gigante
Desafío: 7 (2900 PX)

Camuflaje en piedra. El gigante tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Acciones

Multiataque. Realiza dos ataques con su gran clava.
Gran clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8+6) puntos de daño contundente.
Roca. *Ataque de arma a distancia:* +9 al ataque, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10+6) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 para no quedar tumbado.

Reacciones

Atrapar piedra. Si una roca o un objeto similar se lanza hacia el gigante, este puede, si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10, coger el proyectil y evitar el daño contundente que le provocaría.

Los gigantes de piedra parecen formar parte de la misma montaña y su voz resuena como el desprenderse de rocas.

Gigante de piedra (niño)

Gigante Mediano, neutral

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 60 (11d8+55)
Velocidad: 30 pies

FUE	18 (+4)	**DES**	16 (+3)	**CON**	16(+3)
INT	10 (+0)	**SAB**	12 (+1)	**CAR**	9 (−1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +4
Habilidades: Atletismo +12, Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Gigante
Desafío: 3 (700 PX)

Camuflaje en piedra. El gigante tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Acciones

Gran clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (3d6+4) puntos de daño contundente.
Roca. *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (4d6+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no quedar tumbado.

Reacciones

Atrapar piedra. Si una roca o un objeto similar se lanza hacia el gigante, este puede, si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10, coger el proyectil y evitar el daño contundente que le provocaría.

Un pequeño niño gigante (tan grande como un humano adulto), sin habilidades para la lucha, pero con gran potencial para la brutalidad.

Bumbarrum

Enano Mediano (cualquier raza), neutral bueno

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 67 (9d8+27)
Velocidad: 25 pies

FUE	10 (+0)	**DES**	15 (+2)	**CON**	16 (+3)
INT	12 (+1)	**SAB**	14 (+2)	**CAR**	16 (+3)

Habilidades: Engañar +5, Perspicacia +4, Interpretar +7, Investigación +5, Percepción +6, Persuasión +5, Juego de manos +4, Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Común, enano, gigante, tirno
Desafío: 1 (200 PX)

Fortaleza enana. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y es resistente al daño por venen

Afinidad con la piedra. Cuando realiza una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tiene competencia con la habilidad de Historia y añade a la prueba su bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Inspiración de bardo. Bumbarrum puede usar una acción adicional durante su turno para elegir una criatura a menos de 60 pies de él y que pueda oírte. Esa criatura recibe un dado (1d8) de inspiración de bardo.

Una vez durante los siguientes diez minutos, la criatura puede tirar el dado y sumar el resultado a una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. Puede esperar hasta después de haber tirado el d20 para decidir si usa el dado de inspiración de bardo, pero debe decidirlo antes de que el *director de juego* diga si la tirada ha tenido éxito o ha fallado. Una vez se tira el dado de inspiración de bardo, se pierde. Una criatura solo puede tener un dado de inspiración de bardo a la vez. Puede usar este rasgo tres veces. Recupera los usos que haya gastado cuando finalice un descanso largo.

Canción de descanso. Bumarrum puede tocar música o hacer un recital relajante para ayudar a sus aliados heridos durante un descanso corto. Cualquier criatura amistosa (incluido él mismo) que pueda escuchar su interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperáis 1d8 puntos de golpe adicionales.

Lanzamiento de conjuros. Bumbarrum es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es el Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Bumbarrum tiene los siguientes conjuros de brdo preparados:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor, mano de mago, prestidigitación*
Nivel 1 (4 espacios): *burla cruel, curar heridas, dormir, onda atronadora, terribles carcajadas*
Nivel 2 (3 espacios): *calmar emociones, ceguera/sordera*
Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia, miedo, nube apestosa*
Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mayor, puerta dimensional,*
Nivel 5 (1 espacio): *Geas*

Acciones

Multiataque. Bumbarrum realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Bumbarrum es un bardo de los antiguos tiempos. Atractivo y gallardo, sonriente y amigable con cualquiera.

Colecciona todos nuestros shadowshots
Vive la aventura, juega a rol

Descárgate cada quince días una aventura gratuita para jugar en una sola sesión. El día 1 de cada mes, tendrás disponible para descargarte durante 24 horas un shadowshot para el juego de fantasía épica más popular. Y el día 15 de cada mes, podrás descargarte una aventura de investigación. Solo durante 24 horas y de forma gratuita.

¿Quieres descargarte nuestros shadowshots anteriores y disfrutar de contenidos extras para preparar tus partidas?

Tienes disponible nuestra línea de suscripción. Con contenido exclusivo cada mes y sin límite de descargas ni periodo de permanencia.

Pulsa en el nivel que más te guste y suscríbete

4,99€/mes

- Acceso a todos los shadowshots publicados hasta la fecha
- 2 shadowshots al mes
- 1 Cupón para jugar una de nuestras partidas online

Suscribirse

6,99€/mes

- Acceso a todos los shadowshots publicados hasta la fecha (Exclusivos incluidos)
- 2 shadowshots al mes
- 2 shadowshots exclusivos extra inéditos al mes
- Mapas tácticos
- Hojas de personaje para todas las aventuras
- 1 Cupón para jugar una de nuestras partidas online
- Acceso a los cursos de DUNGEON ACADEMY

Suscríbete

14,99€/mes

- Acceso a todos los shadowshots publicados hasta la fecha (Exclusivos incluidos)
- 2 shadowshots al mes
- 2 shadowshots exclusivos extra inéditos al mes
- Mapas tácticos
- Hojas de personaje para todas las aventuras
- Ilustraciones sueltas
- Monstruos con estadísticas
- Listas de música para ambientar tus partidas
- Mapas isométricos y tácticos de Calmujo
- 1 Cupón para jugar una de nuestras partidas online
- Acceso a los cursos de DUNGEON ACADEMY

Suscribirse

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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" 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. Copyright 2023, Shadowlands. La canción incesante. Juegos de mesa y rol S.L.; autor: Pau Ferrón.

En Piederrisco están desesperados. Desde hace unas semanas se oye una canción a todo volumen a todas horas que no los deja descansar. Viene de las montañas y todo apunta a que el culpable es un gigante de piedra. Pero en Voirlan nadie se atreve a ir a pueblo de los gigantes... a no ser que tengan un sentido del deber o una ambición desmesurada. ¿Será ese el caso de los aventureros?

Autor: Pau Ferrón
Ilustraciones: Shutterstock
Edición: Francisco Javier Valverde García
Corrección: Marta de la Serna
Maquetación: Àngels Soler

https://shadowlands.es/
info@shadowlands.es