

## UN AVANCE SOBRE LAS SIGUIENTES EXPANSIONES

En las siguientes páginas te ofrecemos un avance de las siguientes expansiones que estamos preparando.

Como puedes ver, las posibilidades de disfrutar con Black Hammer trascienden con mucho lo que el mundo parecía poder ofrecer.

Esperamos que disfrutes, y que esperes ansioso nuestros próximos lanzamientos.

### **La Magia de las Nieblas Muertas**

La primera expansión que podrás leer trata de un nuevo concepto de magia que ya has podido saborear en este libro.

También llamada Magia de las Nieblas Grises, este tipo de magia clerical es única del mundo de Black Hammer.

Sólo la cercanía eterna de la Plaga, y la continua sensación de que la muerte más horrible y el destino más aciago acechan al otro lado de un muro de piedra, han creado las condiciones necesarias para que un grupo de personas sean capaces de conectar con los dioses que proporcionan este tipo de conjuros, los Dioses Muertos.

Los Dioses Muertos habitan más allá de los planos, más allá de cualquier plano, inframundo o de cualquier hogar de los dioses.

Los Dioses Muertos no tienen nada que ver con los cadáveres que flotan en el astral, son Dioses que, llegada su hora, se han enfrentado a la Muerte y la han vencido, convirtiéndose en algo mucho más horrible de lo que nada ha sido en el multiverso.

Casi nadie conoce quienes son, y nada es capaz de llegar a sus planos de “existencia” salvo aquellos tan desesperados como para ir más allá de la adoración del mal, la muerte y el caos, y encontrar el camino más absoluto a las pesadillas.

Viven en un mundo de nieblas grises, cada uno señor supremo de su reino, amo de criaturas horribles, y de magias terribles.

Algunos habitantes de Black Hammer, aterrados por la Plaga, se sumergieron en un mundo de desesperación, llegando a adorar primero a la muerte, al caos después, y despertando un día en sus pesadillas en este reino.

Locos o desesperados, abrazaron el poder que les ofrecían y la salida que les daban, si no a la Plaga, sí al terror que ésta produce. Y se convirtieron en sus servidores, y en sus agentes en el mundo de mortales y dioses.

Nuevas clases de personajes, que manejan conjuros, artefactos, sirvientes y bestias únicas, como las bestias de las nieblas muertas, los simbioses oculares y los muertos vivientes de los Dioses Muertos.

### **Círculo de Fuego**

Círculo de Fuego es un entorno de campaña Épico.

Mientras ciudades como Seesa presentan una variedad de peligros adaptados a niveles más bajos o intermedios, Círculo de Fuego introduce en Black Hammer el concepto de épica para tus personajes.

Clanes, esferas, familias y escuelas mágicas mezcladas desde hace siglos en la ciudad más increíble que puedas imaginar. Mansiones colosales que se alzan hacia el cielo, palacios flotantes y catacumbas mágicas que penetran la negra roca del suelo.

Magia desatada.

### **Taniendra**

Desde lejos, parece un árbol gigantesco de piedra caliza en cuyo interior se encuentran salones. Su base es más estrecha que su parte superior, dándole aspecto de hongo, como un gigantesco árbol de roca.

Las Guerras de la Media Noche marcaron el pasado de esta ciudad. La ciudad había sido construida, según se dice, por héroes y semidioses del mundo antiguo.

Cuando llegó la plaga ya había sido abandonada ¿por qué? Porque todos sus habitantes habían muerto a manos de unos seres de oscuridad llamados el Pueblo de la Tenumbra.

Los héroes, poderosos en su época, habían descubierto que bajo ese lugar estaba la ciudad de los Tenumbrales (criaturas humanoides sin rasgos en el rostro, de piel reluciente como el espejo de color negro, sin rasgos identificativos).

En esta expansión verás una raza completa de estos seres, una ciudad subterránea increíble, clases especiales, criaturas únicas, como las bestias tenumbrales. Incluso podrás jugar con un tenebral y con clases de prestigio únicas.

Los tenumbrales abren las puertas de su ciudad (una enorme colmena enterrada de paredes negras, escaleras de caracol, puentes que recorren arriba y abajo cavernas amplísimas, et.) una vez cada quinientos años (la penúltima vez fue justo antes de la Plaga, cuando erradicaron a los héroes que construyeron Taniendra con magia, y hace quinientos años, cuando a media noche, abrieron las puertas que daban a la base de Taniendra y se desencadenaron las Guerras de la Media Noche.

Ambos pueblos apenas sobrevivieron, y los tenumbrales volvieron a cerrar las puertas hasta ahora ¿Qué pasará?

## **Suh-Sulken**

El poblado de Suh-Sulken está construido a la antigua usanza de las ciudades élficas. En medio de un bosque con mansiones y casas de variadas y naturales formas que se integran en el paisaje gracias a su magia.

Pero una cosa diferencia esta ciudad de otras, los Anuk-ties. Algo que no existe en ningún otro lugar del multiverso.

Los Anuk-ties son una clase de prestigio de paladines. No sirven a ningún dios, y su única fuente de adoración es la propia raza élfica.

## **Constructia**

La de las torres inmensas de metal. Constructia se considera a si misma la perfección mecánica, aunque está lejos de serlo.

Es una ciudad de constructores de máquinas, repletas de golems, forjados, constructos y todo tipo de criaturas de vapor o metal animado.

Docenas de engranajes colosales se mueven chirriantes, torres circulares giran siguiendo los rayos del sol o la luna, murallas y edificios que se levantan y se desplazan, superponiéndose a otros, movidos por engranajes y ruedas bajo su superficie, o sobre ella.

Torres de metal se elevan al cielo, resplandecientes con el sol del medio día, mientras que enormes pozos se abren, rasgando la piel del planeta, cubiertas sus paredes de mansiones, palacios, forjas y minas, ordenados en diferentes niveles, y desplazándose hacia arriba o hacia abajo en función de las necesidades de los amos de la ciudad..

Constructia es el hogar de una nueva clase de prestigio que ha comenzado a recorrer el mundo de Black Hammer, asombrando a las ciudades donde han legado, Los Forjados de Piedra Illium.

## **Los Salones de Mithrail**

La ciudad de los enanos, salones y más salones repletos cavernas, de palacios y de fuentes termales. Deberíamos convertir el lugar en una especie de palacio repleto de estatuas gigantescas de enanos y criaturas mitológicas, cascadas subterráneas y geiseres, minas, mansiones, tabernas y todo lo que un enano pueda soñar en esta peculiar ciudad.

## **Orcasis, la Perla de los mares**

Orcasis es una joya única. Una perla en un mundo oscuro. La ciudad flotante es un ejemplo de convivencia entre humanos, elfos marinos, sirenas y otras razas ligadas al mar, como los minotauros de Sangre y las brujas de la niebla.

Los dragómadas llegan a ella en los impresionantes bajeles de tres torres, ciudades marinas en si mismos, que bagan por los océanos buscando puertos y nuevas ciudades en los confines del mundo.

Pero Orcasis, como el resto de las ciudades, está sitiada por la Plaga, y podemos asegurarnos que los salvajes mares se han visto mucho más afectados por ella de lo que pensábais.

Criaturas terribles moran en las profundidades, acechando las defensas de la ciudad desde las profundidades oscuras y abisales.

## **NamurNaga-Despeir**

La ciudad de los elfos oscuros, llamada NamurNaga por esta raza. Los elfos oscuros comparten su territorio con una raza, los Kaeremitas, que llamar a su hogar “Despeir”. Esta raza ha evolucionado de los azotamentes, ha perdido sus tentáculos faciales, y en su lugar se abren unas mandíbulas laterales con las que devoran los cerebros de sus víctimas.

Estos caníbales de cerebros necesitan alimentarse de víctimas vivas cada cierto tiempo, pues, aunque sus cuerpos pueden vivir de otros alimentos, sus cerebros enloquecen si no absorben regularmente a otras víctimas. Poseen una especial predilección por los desuellamientos, que les llaman, los “Kail cul”, que en su idioma significa la Muerte Eterna.

Los devoradores de mentes de Balck Hammer, veneran la mente, y creen que si la pierdes, el paso a la otra vida te será negado, y ni su dios podrá recuperarles. Por ese motivo, los devoradores mantienen ocultos sus enclaves en Black Hammer, sobre todo la gran ciudad de Raverendra, por la que pagan inmensas sumas a los dragómadas para que ningún espía drow o kaeremita llegue a ellos

Si los Kaeremitas descubriesen que todavía existen varios enclaves así, ni todas las tormentas de plaga del mundo, ni la mayor de las riquezas lograrían salvar a la ciudad de su apetito voraz (Nota, investigar si los kaeremitas pueden convertir a otros, o para reproducirse necesitan esclavizar a los desuellamientos).

Curiosamente, el cerebro de los elfos oscuros resulta venenoso para los Kaeremitas, lo que ha llevado a una cierta simbiosis entre ambas especies.

## **Nueva Estrella**

La ciudad del rey loco, Nathaniel que ha ido levantando a sus súbditos de la muerte en su intento de salvar su ciudad. Nueva Estrella es hogar de muertos vivientes, y muertos en vida. Sede de la magia llamada Nigrosfera y fuente de una negrura y desesperanza que emanan como de sus nichos y cementerios emanan tipos de muertos vivientes únicos, como los Espectros del tiempo, y los zombies de plaga.

## **Cascada de la Lluvia de Estrellas**

La ciudad de la Lluvia de estrellas es un enclave casi paradisíaco. Enormes cascadas caen desde lo alto de los picos de roca verticales que se elevan cientos de metros hacia el cielo, repletos de mansiones y palacios humanos, creando jardines y lagos artificiales en las terrazas de roca y mármol, y volviendo a derramar su agua sobre los palacios que se encuentran más abajo.

El llegar al suelo, las aguas forman riahuelos mansos y tranquilos que recorren las suaves colinas verdes sobre las que se asientan bosquecillos mansiones élficas.

Sin embargo, y aunque ninguna de las dos razas odia a la otra, la mezcla está prohibida por ley, y los límites de intercambio entre ambas son muy estrictos, lo que ha creado una sociedad extraña y llena de matices.

## **Neor-Gith**

Un prisma de piedra repleto de aristas, ángulos, picos y salientes, situado en órbita sobre el mundo de Black Hammer.

Originariamente, una fortaleza construida como puerto espacial para los orogoy, una invasión de una raza enemiga les expulsó, dejando la ciudad desierta. Cuando la Plaga del Martillo Negro golpeó Black Hammer, muchos refugiados llegaron a ella a través del único portal que la comunica con el planeta.

Bajo su colosal estructura, un enorme ojo de huracán sobre las nubes negras y rojas, sobre ella, las estrellas y las lejanas esferas que nada saben de la plaga o de este mundo.

Esta ciudad, repleta de muelles de piedra abandonados, es la única ciudad de Black Hammer que puede recibir viajeros de otros lugares aunque no sean escoltados por los dragómadas.

El único problema es que deben llegar desde otros mundos primarios usando una poderosa magia, y que ninguno puede bajar al mundo excepto por el portal que controlan los dragómadas, que, dicen, lleva a centro mismo del origen de la Plaga.

## **La Ciudad de las Horas Perdidas**

El reino del tiempo y el pesar. Creada por el único dragón cronomántico de Black Hammer, La Ciudad de las Horas Perdidas supone un desafío casi insalvable para cualquier aventurero que se adentre en ella. El tiempo, la magia, y las criaturas cronales y mutatemporales que viven allí suponen un desafío, al tiempo que una experiencia como nunca han vivido.

## **Los Dragómadas**

Pues sí, los secretos de esta raza son desvelados, su hogar, mágico, maravilloso y lleno de secretos, es expuesto.

Pero cuidado, no todo es lo que parece, y sorpresas inmensas aguardan a quienes lleguen hasta aquí

## **La Plaga**

Y el gran secreto, la terrible verdad revelada. Algo que nunca te esperarás y que te hará conocer una nueva definición de la palabra terror.

