

ELEMENTAL EVIL™



PRÍNCIPES DEL APOCALIPSIS

DUNGEONS & DRAGONS®

IMPIDE LA ANIQUILACIÓN ELEMENTAL EN ESTA AVENTURA
PARA EL MAYOR JUEGO DE ROL DEL MUNDO

PRÍNCIPES DEL APOCALIPSIS™



OGRÉMOCH

ELEMENTAL EVIL™



CRÉDITOS

SASQUATCH GAME STUDIO

Diseñador Líder: Richard Baker

Diseñadores: Ed Greenwood, David Noonan, Thomas M. Reid, Stephen Schubert, Steven Townshend, Jeff Ludwig, Robert J. Schwalb

Editores: Michele Carter, Stacy Janssen

Ilustradores Interiores: John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Filip Burburan, Christopher Burdett, Anna Christenson, Conceptopolis, Wayne England, Jason Engle, Jon Hodgson, Justin Mayhew, Jim Nelson, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Ned Rogers, Lee Smith, Raymond Swanland, Matias Tapia, Richard Whitters, Kieran Yanner

Cartógrafos: Sean MacDonald, Mike Schley

Maquetador: Nissa McCormack

WIZARDS OF THE COAST

Diseñadores Líderes D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Líder de Historia: Christopher Perkins

Editor de Dirección: Jeremy Crawford

Productor: Greg Bilsland

Diseño Adicional: Rodney Thompson, Peter Lee, Chris Sims, Matt Sernett

Directores de Arte: Kate Irwin, Shauna Narciso

Ilustración de Portada: Raymond Swanland

Diseñadores Gráficos: Emi Tanji, Bree Heiss

Revisión: Jennifer Clarke Wilkes

Gestión de Proyecto: Neil Shinkle, John Hay

Servicios de Producción: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Marca y Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor

Amables Playtesters: Teos Abadia, Robert Alani z, Rory Alexander, Jay Anderson, Paul Baalham, Stacy Bermes, Joseph Bloch, carlo bosticco, Ken Breese, nm Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green, T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes Matthew Jording, Yan Lacharite, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff, Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Shawn MerwinLou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas, John Proudfoot, Rob Quillen 11, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E Simpson Jr, Pieter Sleijpen

PREFACIO

Adaptar una aventura clásica nunca es un trabajo fácil. Fue una elección simple el continuar tras el arco argumental de Tiranía de Dragones con una sucesora a la aventura clásica El Templo del Mal Elemental. La parte difícil fue decidir cómo exactamente hacer eso.

Nos enfrentamos inmediatamente a una importante decisión cuando creábamos el concepto de esta campaña. Además de la aventura original del año 1985 hay una secuela lanzada a l mercado en 2001, una novela, un juego de ordenador y una variedad de artículos de apoyo esparcidos a lo largo de docenas de libros. Podríamos construir otra secuela o simplemente reimprimir la aventura original con estadísticas actualizadas.

Una reimpresión era una opción poco atractiva. El Templo del Mal Elemental está disponible en formato electrónico y la conversión de las estadísticas de primera edición a la quinta es bastante sencilla. La recomendando encarecidamente como uno de los primeros y mejores Dungeons de Dungeons & Dragons.

Por el contrario, decidimos considerar al Mal Elemental como una amenaza cósmica. Como criaturas de los planos, los Príncipes Elementales pueden llegar a casi cualquiera de los muchos mundos de D&D. ¿Qué ocurriría si las fuerzas del mal posaran su mirada sobre Faerûn? ¿Cómo esta amenaza clásica de D&D se jugaría en el mundo de los Reinos Olvidados?

Simplemente el plantearnos esta cuestión dio paso a un terremoto de ideas y conceptos. Nos empujó a pensar en el Mal Elemental como un poder más allá de la amenaza de la aventura original.

Los resultados de ese ejercicio están contenidos en este libro. Las fuerzas del mal elemental, al igual que el juego de D&D, son una cosa viva y cambiante. Continúa leyendo y se testigo de sus últimas intrigas

Mike Mearls
Enero 2015

Descargo de Responsabilidad: Wizards of the Coast urge todos ,los aventureros a que recuerden que no todas las criaturas rocosas son elementales de tierra,. Una roca parlante que controla peñascos es un galeb dhur, Una roca parlante que porta joyería es un Dao. Una roca que no habla resistente a las armas no fabricadas con adamantina es un gólem de piedra. Una roca con alas es una gárgola. Una roca sin una a es un ave de presa gigante. Una roca que está allí quieta sin hacer nada podría ser simplemente una roca o un balor disfrazado con una ilusión. Procedan ustedes con precaución.



EN LA PORTADA

Aeris Kalinoth, la profeta del aire, desata al culto del Odio Aullante sobre el Valle del Dessarin. Un desafiante mago Arpista llamado Zelraun Roaringhorn se enfrenta a ella en esta tempestuosa escena ilustrada por Raymond Swanland.

6208243600001 EN
ISBN: 978-0-7869-6578-6
Primera Impresión: Abril 2015

987654321



DUNGEONS & DRAGONS, D&D. Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Princes of the Apocalypse, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork containing herein is prohibited without the written permission of Wizards of the Coast

Sasquatch Game Studio and the Sasquatch Game Studio logo are trademarks of Sasquatch Game Studio LLC.

Printed in the USA. IC2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Bochat 31, 2800 Delemont, CH.
Represented in Europe By Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET UK.

Contenidos

Cap. 1: El Auge del Mal Elemental.....4

Usando este Libro.....	5
Trasfondo de la Aventura.....	5
Sinopsis de la Aventura.....	6
Cultos Elementales.....	7
Culto de la Tierra Negra.....	8
Culto de la Ola Aplastante.....	9
Culto de la Llama Eterna.....	10
Culto del Odio Aullante.....	11
Jugando la Aventura.....	12
Ganchos de Aventura.....	12
Facciones.....	14
Comenzando la Aventura.....	17
Preparándose para Jugar.....	17
Usando las Referencias de Monstruos.....	17
Usando las Misiones Secundarias.....	17

Cap. 2: El Valle del Dessarin.....18

Historia.....	19
Sucesos Actuales	19
Alerce Rojo.....	19
Alerceños Importantes.....	20
Los Creyentes.....	20
Aventuras en Alerce Rojo.....	20
Rumores del Maldad.....	21
Lugares en Alerce Rojo.....	22
Explorando el Valle.....	29
Viajando.....	29
Encuentros Aleatorios.....	30
Lugares en el Valle.....	31
Las Tribus Uzhgardt.....	39

Cap. 3: El Secreto de las Colinas Sombrías.....40

La Delegación Perdida.....	40
Investigaciones Iniciales.....	42
Represalias del Culto.....	44
Capital de Galerna Emplumada.....	46
La Misión de los Caballeros.....	49
El Valle de los Suspiros.....	50
El Alcázar de Guardarrío.....	52
Monasterio de la Piedra Sagrada.....	59
Salón de la Luna Escarlata.....	69

Cap. 4: Aire, Agua, Fuego, Tierra.....74

Desenterrando el Mal.....	74
Represalias del Culto.....	76
Templo del Odio Aullante.....	78
Templo de la Ola Aplastante.....	84
Templo de la Tierra Negra.....	95
Templo de la Llama Eterna.....	103

Cap. 5: El Ojo Anciano Elemental.....112

Ira de los Elementos.....	112
Luchando contra los Profetas.....	115
Salvando a los Delegados.....	115
El Templo del Ojo.....	115
Las Cuevas Aullantes.....	123
El Torrente Profundo.....	128
La Geoda Negra.....	135
El Coloso de las Lágrimas.....	141
Concluyendo la Campaña.....	146

Cap. 6: Cantos de Gallo y Excursiones.....148

Problemas en Alerce Rojo.....	148
Hacia la Espesura.....	149
La Cueva del Nigromante.....	151
Tumba de las Piedras Movedizas.....	153
Misiones Secundarias.....	159
New Management.....	160
Orcos del Escudo Gélido.....	163
La Carretera Larga.....	166
La Maldición de la Bruja de Fuego.....	167
El Valle de las Aguas Danzarinas.....	172
Tratos Oscuros en Yartar.....	175
La Mansión Rundrezh.....	179
Salones del Hacha de Caza.....	180

Cap. 7: Monstruos y Objetos Mágicos.....188

Monstruos.....	188
Cultistas del Odio Aullante.....	189
Cultistas de la Tierra Negra.....	195
Cultistas de la Llama Eterna.....	200
Cultistas de la Ola Aplastante.....	205
Otros Villanos.....	209
Elementales Mirmidones.....	212
Príncipes del Mal Elemental.....	214
Objetos Mágicos.....	222
Objetos Mágicos Elementales.....	222
Reliquias de Besilmer.....	223
Armas Elementales.....	224

Apéndice A: Genasi.....227

Apéndice B: Conjuros.....230

Listas de Conjuros.....230

Descripciones de Conjuros.....233

Apéndice C: Adaptando a Otros Mundos.....243

Epílogo.....251



CAPÍTULO 1: EL AUGE DEL MAL ELEMENTAL

UNA TERRIBLE AMENAZA COGE fuerzas en el Norte. A lo largo de esta región de los Reinos Olvidados, salvajes merodeadores traen consigo la destrucción. Los monstruos están sueltos, atacando a los rebaños, campando a sus anchas por las tierras de cultivo y atacando granjas y viajeros.

En los asentamientos crecen la discordia y la sospecha. Siniestros extranjeros acechan en las sombras, susurrando sobre cómo pronto cambiará todo. Este año ha traído una primavera inusualmente cálida y tormentosa. Se cuentan historias de inundaciones, vendavales, incendios forestales y temblores de tierra.

Estos problemas tienen una fuente conocida solo para unos pocos en el Norte: el Mal Elemental. Los sirvientes de estas fuerzas malévolas se reúnen en las Colinas Sombrías y espían en el Valle del Dessarin, atraídos por unas fuerzas que no pueden explicar. Experimentando con saberes peligrosos, estos fanáticos buscan dominar la magia elemental y desatar su destructivo poder por todas partes. Y están más avanzados en sus planes de lo que la mayor parte de la gente en el Norte se piensa.

Cuatro cultos elementales crecen en poder en las Colinas Sombrías, habiendo reclamando alcázares abandonados que conectan a una fortaleza abandonada que una vez formó parte de un antiguo reino enano. Dentro de esas cámaras se hallan los restos de un templo construido por adoradores drow del Mal Elemental.

Cada uno de los cuatro cultos venera a una poderosa entidad de agua, aire, fuego o tierra: un príncipe del Mal Elemental. Al igual que sus príncipes, los cuatro cultos son rivales, sin embargo, todos ellos sirven a una misteriosa fuerza que llaman el Ojo Anciano Elemental.

Un profeta bendecido con una poderosa arma elemental lidera a cada culto. Esas Armas; *Ahogo*, *Catavientos*, *Yesca* y *Colmillo de Hierro*; fueron los catalizadores de la creación de cuatro nodos elementales, lugares donde los Planos Elementales conectan con el Plano Material. Los cultistas atraen a criaturas elementales a través de los nodos y usan magia elemental para crear orbes de devastación capaces de destruir el área. Han estado probando estas armas mágicas, reforzando las filas de los cultos, infiltrándose en varias comunidades, siempre guiados por las visiones que los profetas reciben el Ojo Elemental Anciano. Con el tiempo, cada uno de los profetas espera conseguir que su príncipe elemental atraviese el nodo y desate la devastación en el Valle del Dessarin y más allá.

USANDO ESTE LIBRO

Príncipes del Apocalipsis presenta una épica campaña contra las fuerzas del Mal Elemental que te puede ocupar a ti y a tus jugadores durante muchos meses. Los personajes que tengan al menos el 3º nivel pueden sumergirse directamente en la aventura principal. Un grupo de personajes de 1º o 2º nivel debería comenzar con las mini aventuras del Capítulo 6.

Este capítulo proporciona el trasfondo de la aparición del Mal Elemental en la Campaña, y una sinopsis de la aventura. Los cuatro cultos elementales, los cuales representan a los principales oponentes de la campaña, son también descritos en este capítulo. Aunque los cultos están todos unidos por su sed de poder e inclinación por la destrucción, cada uno tiene su propio líder y métodos preferidos. Es más, este capítulo ofrece guías para comenzar y jugar la aventura.

El Capítulo 2 explora el Valle del Dessarin, el escenario donde se desarrolla esta aventura (y muchas otras, si tú lo deseas). El río Dessarin, una de las grandes corrientes de agua del Norte, fluye por una región fronteriza escasamente poblada a unos cuantos días de viaje de la gran ciudad de Aguas Profundas. Un puñado de pequeñas aldeas y asentamientos están esparcidos por la región, unidos a tierras más pobladas por antiguas carreteras y el ancho río. El corazón de esta área, las Colinas Sombrias, se ha convertido en la fortaleza donde los Cultos Elementales construyen su base de poder.

En el Capítulo 3 comienza la aventura en sí misma. En este capítulo, los personajes descubren que los problemas se han enraizado en el Valle del Dessarin y que fuerzas malignas andan sueltas. Explorando, los personajes se encuentran con los primeros puestos avanzados de los cuatro cultos elementales; los comúnmente llamados Alcázares Embrujados.

En el Capítulo 4, los personajes descubren que los cuatro cultos ocupan un extenso complejo subterráneo bajo las Colinas Sombrias. Los templos sirven como base para los insidiosos ataques de los cultistas contra el Valle del Dessarin.

El Capítulo 5 describe las antiguas cavernas bajo el complejo de templos y el altar dedicado al Mal Elemental. Desde estas cavernas, unos pasadizos llevan a los cuatro nodos elementales, lugares donde las fuerzas de los Planos Elementales han establecido un puente al plano material. Dentro de cada nodo, un portal a cada uno de esos planos crece en intensidad.

Los personajes deben destruir a los cultos antes de los Príncipes del Mal Elemental sean desatados sobre el mundo.

El Capítulo 6 presenta aventuras que son secundarias a la historia principal. Úsalas como consideres oportuno. Algunas son especialmente útiles si empiezas con personajes de 1 nivel.

El Capítulo 7 detalla PNJs, nuevos monstruos y nuevos objetos mágicos.

Los Apéndices A y B contienen nuevo material para los jugadores para su uso si quieren crear personajes para la campaña.

El Apéndice C proporciona consejo para adaptar esta aventura a otros mundos de Campaña de D&D.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La Amenaza de Mal Elemental sale a la superficie en diferentes mundos del Multiverso siempre que la fuerza conocida como el Ojo Anciano Elemental prueba sus fuerzas. En su actual encarnación, el Mal Elemental se alza en las Colinas Sombrias.

Las aldeas esparcidas y granjas aisladas de esta tierra fronteriza se enfrentan ahora a una terrible amenaza. Si las fuerzas del Mal Elemental no pueden ser derrotadas antes de que crezcan en fuerzas, la locura y la destrucción podrían extenderse sin oposición por todo el Norte.

La presencia del Mal Elemental en las colinas Sombrias se remonta a miles de años, cuando una secta de drow renegados descubrieron las extensas cavernas bajo las Colinas Sombrias y las reclamaron con su territorio. Estos elfos oscuros veneraban a un terrible dios del mal primordial, y construyeron un santuario a este poder sin nombre. Con el tiempo, el antiguo culto drow desapareció (o fue aniquilado) y el lugar hoy conocido como el Templo del Ojo Anciano Elemental fue olvidado durante siglos.

Los enanos de Besilmer fueron los siguientes en descubrir el lugar. Besilmer era un reino de pastos y tierras de cultivos. Los enanos establecieron una fortaleza subterránea llamada Tyar-Besil bajo las Colinas Sombrias para defenderse contra los trolls y gigantes que plagaban la región.

Los enanos descubrieron el antiguo salón de los drow y su templo bajo sus propias viviendas. Carecía de la fuerza para limpiar las ruinas, por lo que abandonaron sus excavaciones más profundas. Los trolls y gigantes pronto acabaron con el Reino de Besilmer, y los enanos supervivientes abandonaron la región juntos.

A lo largo de los años, aventureros se encontraron ocasionalmente con la fortaleza enterrada de Tyar-Besil y las bóvedas drow bajo ella. Pocos dejaron registros duraderos de sus exploraciones, y sus nombres fueron olvidados. Pero en el año 893 CV (Usando el calendario del Cómputo de los Valles, aproximadamente unos 600 años antes de estos días), una banda de aventureros llamada los Caballeros del Cuerno Argénteo encontraron el lugar y comenzaron la exploración de las ruinas.

Los aventureros volvieron a Tyar-Besil una y otra vez, y cuando decidieron establecer fortalezas y civilizar el territorio, levantaron sus alcázares sobre cada uno de los puntos de acceso conocido a las antiguas ruinas enanas. Los aventureros temían a algo en las cuevas más profundas bajo las Colinas Sombrias, y se decidieron a montar una guardia permanente sobre el área.

La historia no cooperó. Una generación o dos después de que los Caballeros del Cuerno Argénteo establecieran sus fortalezas, una horda orca barrió el Norte, y los alcázares fueron conquistados.

Durante siglos permanecieron vacíos.

Los locales llegaron a conocerlos como los Alcázares Embrujados, y ocasionalmente varios monstruos ocuparon las ruinas.

Los alcázares abandonados y la fortaleza enana bajo ellos podrían haber quedado olvidados para siempre, pero hace unos cuantos años, un mago drow llamado

Vizeran DeVir volvió al antiguo Templo del Ojo. Un mago renegado de gran poder, DeVir no era un sirviente de Lolth; al igual que la secta olvidada que creó el templo hace tanto tiempo, veneraba al poder sin nombre del Ojo Anciano Elemental.

Sus creencias le llevaron al exilio de la sociedad drow, pero su fidelidad a ese poder oscuro no quedó sin recompensa. Guiado por visiones, Vizeran DeVir creó cuatro poderosas armas infundidas con el Mal Elemental: la lanza Veleta, la Daga Yesca, el Tridente Ahogo y el Pico de Guerra Colmillo de Hierro. Dejó estas armas en el altar del Ojo Anciano Elemental para que sus portadores elegidos por el destino las descubrieran.

Durante los siguientes meses, cada uno de los cuatro profetas elementales se vio compelido a buscar el antiguo altar mediante sueños o visiones. Uno a uno, Aerisi Kalinoth, Vanifer, Gar Rompequillas, y Marlos Urnrayle reclamaron sus armas y se convirtieron en líderes de sus respectivos cultos. Los cuatro profetas se establecieron en las ruinas enanas de Tyar-Besil y ocuparon los Alcázares Embrujados que guardaban los accesos al Vasto Dungeon.

Lunáticos, fueras de la ley, villanos hambrientos de poder y monstruos de toda descripción comenzaron a dirigirse al valle, atraídos por la oscura llamada del Mal Elemental. Mientras tanto, los profetas experimentaron con sus nuevos juguetes, cuidando las semillas de los nodos elementales que se hacían cada día más grandes y probando sus poderes para crear cada vez desastres naturales más grandes.

Tras miles de años, las semillas del Mal Elemental han brotado una vez más bajo las Colinas Sombrías. Si alguien puede exponer estos siniestros planes y ponerles freno es algo que queda por ver.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Esta aventura comienza cuando los personajes llegan a la villa de Alerce Rojo, un pequeño asentamiento en la vertiente occidental del Valle del Dessarin. Extraños rumores y señales de mal agüero tienen preocupados a los aldeanos, incluyendo informes de ataques de bandidos en los caminos, piratería en el Río Dessarin y avistamientos de monstruos demasiado cerca de la villa.

Pero el misterio que ha preocupado a los observadores más avezados de la región es la desaparición de una delegación que viajaba por tierra desde la ciudad de Mirabar hacia Aguas Profundas. La delegación se detuvo en la diminuta aldea de Beliard, donde sus miembros mencionaron su intención de visitar unos cuantos lugares sagrados enanos antes de continuar hacia Campos Áureos.

Fueron vistos por última vez en el lado Oeste del Puente de Piedra, dirigiéndose hacia el Sur para seguir por tierra a través del corazón de las Colinas Sombrías. Ha pasado ya casi un mes, y la delegación no ha aparecido por Campos Áureos ni en ningún otro lugar.

Poderosas facciones tienen buenas razones para preocuparse por la delegación desaparecida. Los Arpistas están preocupados por un renombrado historiador enano que era parte de la delegación. El Enclave Esmeralda quiere saber qué es lo que le ha ocurrido a una bolsa llena de semillas mágicas que uno de los miembros de la delegación portaba para Campos Áureos.

Incluso los Zhentarim están intentando mejorar sus relaciones con Mirabar ayudando a resolver el misterio.

Ya los personajes partan para buscar la delegación perdida o bien escojan investigar otras pistas, pronto encontrarán rastros que les llevarán a los Alcázares Embrujados en las Colinas Sombrías. Todos ellos están ahora ocupados por extrañas nuevas sectas que se hacen pasar por inofensivas sociedades u órdenes recluidas, pero estos puestos sirven al Mal Elemental.

Cuando los personajes se infiltren o derroten a estos grupos de cultistas disfrazados, descubrirán que cada Alcázar Embrujado guarda un pasadizo a un enorme Dungeon bajo las Colinas Sombrías, el nuevo Templo del Mal Elemental.

Aquí, los cultos elementales se han establecido en las ruinas de una antigua fortaleza enana. Están reuniendo sus fuerzas mientras trabajan para dominar el poder elemental. Los personajes se verán contra los profetas elementales y se enfrentarán contra uno de los cuatro líderes del culto, cuya identidad dependerá de qué parte del templo exploren primero los personajes.

Incluso mientras los personajes exploran los templos elementales, su éxito desatarán represalias. Los profetas elementales enviarán bandas de cultistas armados con orbes de la devastación; esencialmente bombas de energía elemental creadas a partir de los nodos elementales; para desatar desastres naturales a lo largo y ancho del Valle del Dessarin, castigando a todo el mundo por la interferencia de los personajes.

A pesar de una feroz oposición en los varios templos elementales y las respuestas de los cultos agraviados, los personajes tienen éxito en rescatar a algunos de los enviados de Mirabar y en rechazar a algunos o a todos los cultos de su recién establecidos sitios en Tyar-Besil.

Desafortunadamente, otros miembros de la delegación siguen desaparecidos, y varios otros misterios están aún sin resolver. Lo que es peor, rápidamente queda claro que los cultos elementales se hallan cerca de desatar desastres inimaginables.

Mientras un apocalipsis elemental se halla cada vez más cerca, los personajes descubren pasadizos que llevan desde el territorio controlado por el culto en Tyar-Besil hasta las más antiguas (y más peligrosas) cavernas conocida como el Templo del Ojo, excavadas hace mucho tiempo por los drow. Aquí encontrarán el altar maligno consagrado al Ojo Anciano Elemental, donde los personajes se enfrentarán a otro de los profetas elementales (de nuevo, el profeta contra el que luchen dependerá de qué parte del Dungeon exploren primero).

También encontrarán pasadizos que llevan a los sanctasanctórum definitivos de los cultos: los nodos elementales conocidos como la Geoda Negra, las Cavernas Aullantes, los Torrentes Sumergidos y el Coloso de las Lágrimas.

En la última parte de la aventura, los personajes se enfrentan a la desafiante tarea de perseguir a los dos últimos profetas elementales en sus sitios de poder.

Los seguidores más poderosos y esforzados de cada uno de los cuatro cultos guardan estos reductos, los cuales han sido imbuidos con energías elementales y deformados en extraños reflejos de los Planos Elementales. En el corazón de cada Nodo Elemental, los personajes se encontrarán un gran portal que sirve como conducto hacia su plano elemental asociado. Aquí, los restantes líderes del culto establecen su última defensa, y aquí es donde los personajes se enfrentarán al poder avasallador de los Príncipes del Mal Elemental.

La victoria parece ser dudosa contra tales oponentes, pero los personajes listos y con recursos, pueden encontrar formas de destruir los portales en vez de intentar acabar con esos terribles seres.

Con los portales cerrados, los nodos elementales revierten en un estado normal, y los cultistas supervivientes huyen en han muerto; el Mal Elemental ha sido derrotado en este mundo por ahora.

CULTOS ELEMENTALES

El Mal Elemental pervierte los elementos naturales, limitándolos a sus aspectos destructivos. Esta fuerza no quiere más que ganar el poder para destruirlo todo; moral, estructuras sociales, gobierno, las leyes de la naturaleza; y reducir la existencia a un estado elemental, tiznado de conflicto y locura.

El Mal Elemental usa a sirvientes mortales como medio para conseguir sus fines. Estos odiosos principios toman dos formas en el Mundo. El primero es la corrupción. El Mal Elemental tienta a los heridos, a los ofendidos y a los malvados con el poder para responder ante las afrentas. Representa el gusano en la manzana, la corrupción oculta que se hace cada vez más fuerte según el orden natural decae. Los cultos secretos nacen, las instituciones se pervierte, y las leyes fundamentales que gobiernan las estaciones comienzan a debilitarse.

Según el Mal Elemental se hace cada vez más fuerte, su corrupción comienza a manifestarse en su segunda forma: la locura.

Los cultistas caen en la locura, atacando a todo lo que tienen a su alrededor o destruyéndose a sí mismos en cataclismos elementales. La ruina gobierna mientras las

fuerzas de la naturaleza se convierten en instrumentos de la destrucción. Un mundo en el que el Mal Elemental triunfe existiría solo como una guerra interminable de elementos enfrentados.

El Mal Elemental ha aparecido en mundos diferentes a lo largo de las eras. Este fuera siniestra; el Ojo Elemental Anciano; está bien oculto en Faerûn.

Los individuos siguen siendo susceptibles ante su llamada; aquellos atraídos con las promesas de su poder, aquellos que solo conocen el odio en sus corazones, aquellos cuyas mentes están rotas y por tanto abiertas ante la insinuación y los susurros oscuros.

Estos son los sirvientes del Mal Elemental, y pueden causar un daño desmedido si no son descubiertos y desarraigados.

Aunque la destrucción es el principio unificador del Mal Elemental, los seres que sirven a esta fuerza oscura no tienen por qué adherirse necesariamente a este objetivo. Solo las mentes más desequilibradas buscan la destrucción por sí misma. Por el contrario, los sirvientes del Mal Elemental buscan al poder a través de la fuerza destructiva de uno de los elementos de Agua, Aire, Fuego y Tierra. Este es el origen de los cuatro cultos elementales que juntos componen a los adoradores del Mal Elemental. Los cultos operan independientemente los unos de los otros. Cada uno cree que su elemento favorecido es el más poderoso y el más digno de ser adorado.

Los rangos de los miembros del culto del aire se ríen de la idea de que alguien pueda ver algo de valor en adorar a la tierra, fuego o agua elementales. Los miembros de los demás cultos se sienten de la misma forma acerca de cualquier otro cultos excepto el suyo propio. Solo los miembros más educados o con poderes mágicos más





poderosos entienden que un principio unificador subyace bajo cada culto elemental. Incluso entonces, estos siguen creyendo que su elemento debería reinar de forma suprema sobre los demás. A pesar de estos objetivos diferentes y métodos variados, los cultos elementales están enlazados los unos con los otros de formas que no comprenden completamente. De mundo a mundo y de era en era, los cultos del Mal Elemental han surgido una y otra vez. Cada vez, los cultistas del agua, aire, fuego y tierra elementales se ven unidos por el mismo oscuro destino.

A lo largo de la aventura, los personajes tienen amplias oportunidades de ver los símbolos asociados con cada uno de los cuatro cultos. Se podrían figurar como los cuatro símbolos se conectan para formar un quinto símbolo: el del Ojo Anciano Elemental.

CULTO DE LA TIERRA NEGRA



El culto de la tierra reverencia la fuerza implacable y la resistencia inquebrantable del elemento tierra. Los cultistas buscan el poder de destruir las obras de la civilización con desprendimientos, corrimientos de tierra o poderosos terremotos, demostrando así el verdadero poder del elemento tierra y la futilidad de resistirse.

Los cultistas de Tierra ven las minas, canteras y tierras aradas como insultos lanzados sobre la roca y tierra vivas.

Creer que la tierra tiene sed de sangre por aquellos que no la veneran ante el resto de poderes y seres.

El Culto de la Tierra Negra apela a aquellos que obtienen su fortuna de la tierra; de forma directa o indirecta. En las áreas donde la influencia del Mal Elemental tiene efecto, animales y monstruos que viven en la tierra o excavan en ella aceptan a los cultistas como aliados.

Criaturas como los ankhegs o los terrarones, normalmente demasiado estúpidos o violentos como para ser entrenados, se inclinan ante la voluntad de la Tierra Negra. Los monstruos permiten el ser conducidos o incluso montados al combate contra los enemigos del culto.

El Signo de la Tierra Negra. El símbolo del culto terrestre significa un propósito y la estabilidad. Los cultistas a veces se identifican entre sí con un gesto de las manos. Forman un triángulo tocándose los pulgares e índices de ambas manos.

TÁCTICAS Y FILOSOFÍA

El Culto de la Tierra Negra es el más paciente y con la mentalidad más defensiva de los cuatro cultos elementales. Los Cultistas Terrestres admiran el estoicismo, la resistencia y la voluntad inquebrantable. Son perseverantes y lentos en actuar, cuidadosos considerando sus planes, y reúnen sus fuerzas antes de comenzar cualquier empresa.

Una vez los cultistas terrestres se decida a actuar, son inflexibles, siguiendo hacia delante a través de no importa qué obstáculo o suceso inesperado.

Son decididos al extremo, y la mayor parte de los cultistas terrestres tienen poco interés en cuidar los convencionalismos sociales.

Ven las formas normales de cortesía como una forma que tienen los débiles de poner límites al comportamiento de los fuertes, y consideran la empatía o la amistad como debilidades.

En el combate, los cultistas de la Tierra Negra son brutales y directos. Arrollan a sus oponentes con ataques directos, aunque si tienen la oportunidad para debilitar sus defensas o atacar desde abajo, pondrán a trabajar sin dudar sus capacidades de excavar túneles y controlar monstruos excavadores. Son indiferentes ante la muerte. La rendición no es una opción.

Los cultistas terrestres viven y trabajan bajo tierra. Fabrican armas con piedra y hierro y se “bañan” en arena o tierra suelta para sentirse más cerca de su elemento favorecido. Los iniciados de la Tierra Negra conocen el secreto para crear armaduras de piedra mágicamente modelara, e incluso sus ropajes incluyen hombreras o máscaras de piedra.

PROFETA DE LA TIERRA

Un medusa llamado Marlos Urnrayle lidera al culto de la Tierra Negra. Empuña el arma elemental Colmillo de Hierro, un pico de guerra imbuido con el poder de Ogremoch, el Príncipe Malvado de la Tierra. Marlos es engreído y cruel, un narcisista extremo que se regocija rodeándose de objetos bellos y lujosas comodidades. Bajo esta seguridad arrogante yace un ser amargado que se odia a sí mismo y que mira con desprecio a todos a su alrededor.

Marlos comenzó su vida como un aristócrata humano, nacido en una adinerada familia Cormyta. Despilfarró la riqueza de su familia en una vida de interminables excesos. Buscando formas de entretenimiento cada vez más cuestionables a lo largo de los años. La Hacienda Urnrayle pasó a ser conocida como un lugar de depravados bailes de máscaras, extravagantes banquetes y grotescas orgías. Marlos exigía que sus huéspedes vistieras máscaras horribles o monstruosas, asegurándose así de que la belleza de ninguna eclipsara la suya.

Según fue envejeciendo, Marlos recurrió a la magia para preservar su belleza en decadencia. Tras buscar durante años, encontró un anillo que contenía la fuerza vital robada de una hechizadora criatura feérica. Mientras portara el anillo, sus imperfecciones desaparecían y nadie podía resistirse a sus encantos físico; hasta un día en el que el anillo transformó a Marlos en una medusa.

El horror de su destino volvió loco a Marlos. Huyó de su hogar ancestral, portando consigo su colección de máscaras.

Tras años de vagabundear y esconderse en una hacienda abandonada u otra por las tierras Corazón Occidentales, Marlos se vio atraído a las desoladas Colinas Sombrias por perturbadores sueños y visiones. Una larga escalera en un monasterio en ruinas le llevó a una antigua caverna con un horrible altar sobre el cual yacía un y pico de guerra fabricado en hierro. Cuando la medusa reclamó a Colmillo de Hierro, su propósito en la vida finalmente le quedó claro. Estableció su guarida en el cercano Dungeon y comenzó a construir el Culto de la Tierra Negra.

Rasgos. Al contrario que la mayor parte de sus seguidores, Marlos es gentil y bien educado. Se deleita en una charla inteligente y en el diálogo irónico, aunque es rápido en lanzar respuestas cortantes o en burlarse a expensas de otro.

Marlos siente un placer especial es burlarse de otros, sobre todo si puede hacer de una forma inteligente o elegante. En su vida anterior Marlos se había dedicado de forma constante a buscar los plases, pero la única cosa que ahora deleita a su alma carente de amor es la crueldad refinada.

Puede ser llevado a accesos de celos ciegos e irracionales si es superado por otro individuo atractivo y ocurente.

ENEMIGOS Y ALIADOS

Los cultistas de la Tierra Negra sospechan enormemente del Culto del Odio Aullante. Creen que los cultistas del aire son veleidosos, poco de fiar y que en general se hallan alejados de la realidad. Los cultistas de la tierra respetan la fuerza y ferocidad de los seguidores de la Llama Eterna, pero también los encuentran enloquecedoramente inconstantes. Los cultistas de la Tierra Negra se alían sobre todo con la Ola Aplastante, dado que admiran la paciencia y el pragmatismo de los cultistas del Agua.

CULTO DE LA OLA APLASTANTE



Los cultistas de la Ola Aplastante adoran el asombroso poder del agua, desde las mareas vivas y mortíferos maelstroms del mar hasta los rugientes torrentes de los ríos durante las crecidas y el poder aplastante de los hielos de los glaciares. Los cultistas de la Ola Aplastante ve a todas las criaturas vivas como nada más que agua atrapada que un día podría otra vez verse libre para volver a los mares y los cielos en otra nueva forma. Los mares y las aguas profundas están ansiosas de reclamar las partes de sí mismas actualmente contenidas en la sangre y los cuerpos de las criaturas vivas, y es el deber de los iniciados de la Ola Aplastante el devolver a los no creyentes a las aguas primigenias ahogándolos o derramando toda su sangre.

El Culto de la Ola Aplastante atraer a aquellos que viven en o cerca de grandes cuerpos de agua, así como aquellos que aprecian la sutileza e inevitabilidad. Las criaturas marinas malvadas como los ghouls acuáticos o los merrow son amistosos frente a los cultistas del agua. Incluso los depredadores no inteligentes como los tiburones y los pulpos entienden que los cultistas del agua son aliados a los que ayudar o maestros a los que obedecer.

El Signo de la Ola Aplastante. Los Cultistas del agua usan un simple gesto para identificarse los unos a los otros cuando es necesario el hacerse de notar: cruzando los dedos y superponiendo los pulgares para formar una forma en X enlazada por una línea a lo largo del fondo. Representa las ideas y venidas eternas del agua, un ciclo de cambio interminable.

TÁCTICAS Y FILOSOFÍA

Los cultistas de la Ola Aplastante son casi tan pacientes y estoicos como los seguidores del culto de la tierra. Entienden los valores de resistir ante oponentes formidables y debilitar lentamente sus defensas. Sin embargo, son más flexibles y oportunistas en su filosofía en general que los cultistas de la tierra. De la misma forma que una crecida busca el punto débil en una presa y luego explota a través de ella con una fuerza cada vez mayor, los cultistas del agua son rápidos en ver una abertura y luego en actuar para explotarla. Esta filosofía de pragmatismo y oportunidad significa que el de la Ola Aplastante es el más mercenario de los cuatro cultos. Los cultistas del agua buscan ansiosamente ricos premios y usan sus botines mal obtenidos para desarrollar sus intrigas.

En el combate, los cultistas de la Ola Aplastante destacan como escaramuceros. Valoran la movilidad y el oportunismo, rara vez plantando batalla en un mismo sitio durante mucho tiempo. Por el contrario, fingen retiradas, debilitando a sus oponentes como las olas impulsadas por la tormenta erosionan una playa de arena. Casi todos los cultistas del agua son excelentes nadadores, habilidosos en lucha bajo el agua, por lo que buscan oportunidades para sorprender a sus enemigos usando cuerpos de agua para rodear o atravesar unas defensas.

Dado que los cultistas ven el agua como la fuente de toda vida y propósito, pasan tanto tiempo como les es posible dentro de ella o cerca. Muchos escondrijos del culto están localizados cerca de grandes cuerpos de agua, y aquellos que no lo están disponen de pozos o estanques escondidos en los que los miembros del culto pueden sumergirse. Los cultistas del agua valoran la magia para respirar agua y la buscan por no otra razón que la de poder pasar tiempo meditando bajo el agua. Pocos cultistas ganan profundas revelaciones de estos ejercicios.

PROFETA DEL AGUA

El antiguo marinero Gar Rompequillas lidera el culto de la Ola Aplastante. Empuña el arma elemental Ahogo, un tridente imbuido con la esencia de Olhydra, Princesa Malvada del Agua.

Gar es un hombre retraído que habla poco, dejando que sus acciones hablen por él. Cree que ha sido traicionado por el mundo y odia a toda la gente excepto a aquellos tan rotos y desafortunados como él mismo. Gar también desprecia la debilidad en los demás.

Gar nació en una pobre aldea pesquera en las islas Nelanzer. Siendo joven, perdió a su familia en un ataque de sahuagin. Una galera mercante Tezhyria reclutó a su servicio al joven huérfano, y Gar se vio obligado a una brutal vida de servicio que era poco mejor que la de ser un esclavo. Su servicio involuntario terminó cuando unos piratas atacaron el barco mercante.

Durante la lucha, Gar cayó por la borda. Durante días sobrevivió aferrándose a los restos del naufragio del barco, hasta que un tiburón le arrancó su brazo izquierdo. La muerte parecía inminente, pero una poderosa corriente se manifestó y le llevó lejos del hambriento depredador. En una hora, fue llevado a las orillas de la Costa de la Espada.

Gar creyó que la corriente que le había salvado la vida era un elemental enviado por el mar. Desde aquel día se dedicó al océano, enseñándose a sí mismo sus secretos y aprendiendo poderosa magia acuática durante años de solitarios vagabundeos. Despreciaba al resto de la gente, recordando solo su duro tratamiento por la tripulación del mercante y la brutalidad de los piratas, pero con el tiempo pasó a ser consciente de la llamada a un propósito mayor, empujándole a encontrar otros ejemplos de naufragos humanos y a enseñarles el poder del mar.

Las visiones de Gar le llevaron a las aguas secretas bajo las Colinas Sombrías. Encontró un templo escondido en una caverna sobre cuyo altar yacía un poderoso tridente mágico. Sintiendo su poder, Gar tomó el arma y comenzó a llamar a su culto para que se uniera a él en el Templo de la ola Aplastante.

Rasgos. Gar está cubierto de percebes, y porta un brazo artificial en forma de una pinza de cangrejo sobre el muñón del brazo izquierdo. Nunca usa dos palabras cuando una bastante, y cree que cualquier que se dirija a él con cortesía o bien no es sincero o bien se está burlando de él.

La motivación principal del profeta del agua es la venganza; el mundo ha sido cruel con él y desea hacer que todos el mundo sufra como él lo ha hecho.

Desea volver a estar otra vez cerca del océano y se ve perturbado por el hecho de que la fuerza detrás de sus visiones le mantiene, por ahora, lejos del mar.

ENEMIGOS Y ALIADOS

Los seguidores del culto de la Ola Aplastante detestan al Culto de la Llama Eterna. Encuentran que los cultistas de fuego son hostiles, irascibles e imperdonablemente agresivos. Los cultistas del Odio Aullante no son tan hostiles, pero de igual forma se ven dados a impulsos repentinos y no son dignos de confianza.

Los cultistas del agua se llevan bien con el Culto de la Tierra Negra. Los cultistas de tierra son centrados y dignos de confianza, aunque quizás demasiado inflexibles para su propio bien.

CULTO DE LA LLAMA ETERNA

Los seguidores del culto de la Llama Eterna adora el poder destructivo del fuego en todas sus manifestaciones. Buscan el poder para quemar toda la “corrupción” de la civilización y la naturaleza con erupciones volcánicas, incendios, olas de calor y sequías, creando un desierto de ceniza y brasas gobernado solo por el fuego.

Los cultistas de la Llama Eterna creen que el mundo y todas sus gentes son defectuosos y mal formados, y consideran que es su sagrado deber el “purificar” todo a su alrededor reduciendo sus alrededores a brasas humeantes.



La Llama Eterna atrae a aquellos atraídos por la destrucción por sí misma. Las criaturas de fuego elemental son las más probables en ser atraídas por esta descuidada filosofía; incluso los monstruos de fuego no inteligentes sienten el ansia irrefrenable por la destrucción que acecha en los corazones de los cultistas de fuego y consideran sus aliados a los creyentes de la Llama Eterna.

El Signo de la Llama Eterna. El símbolo del culto de fuego recuerda a un brasero con forma de cuenco con un llama ardiendo en él. Los cultistas de fuego a veces se identifican con un gesto simbólico de las manos: manteniendo una mano en un puño, pulgar arriba, y colocando la otra mano sobre el puño como si se estuviera cubriendo el brasero pero se dejara ver la llama. Los miembros de este culto también pueden ser identificados por sus cicatrices de quemaduras.

TÁCTICAS Y FILOSOFÍA

Los cultistas de fuego son impetuosos, irascibles y violentos. No son salvajes descerebrados; su ímpetu también les proporciona una diabólica inventiva y un empuje para desarrollar nuevas herramientas para su loca causa. Son maestros del fuego y de la forja, haciendo cautivos para que trabajen en sus infernales fundiciones. Los cultistas de fuego ven las conquistas y el esclavizar a los débiles como pasos necesarios para traer el caos que desean desatar sobre el mundo.

En el combate, los cultistas de fuego lanzan repentinos ataques abrumadores. Se lanzan en descuidados ataques sin ningún temor por sus propias vidas, buscando causar tanto daño como sea posible antes de caer.

Son impávidos y antes morirían luchando entre una masa de enemigos que retroceder un solo paso.

Los seguidores del Culto de la Llama Eterna se rodean con los fuegos más grandes que puedan crear. Su táctica favorita se basa en usar la magia para abrir fisuras volcánicas o surtidores de lava y canalizar corrientes de roca fundida.

Los fuegos provocados y los incendios forestales creados de forma deliberada son alternativas aceptables. La mayor parte de los cultistas de fuego cree que algo importante y bello debería ser quemado todos los días, o bien no están haciendo bien su labor.

PROFETA DE FUEGO

A través de una ambición que la consume y un deseo de castigar a todos aquellos que han perjudicado sus sueños, la tiffin Vanifer se ha alzado con el liderazgo del Culto de la Llama Eterna.

Por debajo de su refinado exterior se halla el filo acerado de un orgullo herido. Y bajo si duro orgullo yace un deseo de asesinato y destrucción. Vanifer alberga un fiero odio hacia todos aquellos que se creen superiores a ella y no se detiene antes nada para hacer que la vean como una figura que debe ser temida y respetada.

Vanifer nació y creció en la cruel pobreza de los barrios más pobres de Puerto Calim, armada solo con su astuta inteligencia. En su juventud, aprendió a bailar a cambio de dinero y lentamente subió desde los pozos de bebida de los distritos de los trabajadores hasta las elegantes habitaciones de los nobles de la ciudad. Dominó conjuros menores de fuego para distinguirse de otras bailarinas e incorporó las llamas en sus bailes. Sus talentos crecieron y pronto atrajo a un pachá y se convirtió en su concubina. Pero incluso aunque disfrutaba de los reglao que derramaba sobre ella, Vanifer odiaba al pachá por verla como un mero trofeo. Se marchó poco tiempo después, robándole al pachá una pequeña fortuna en joyas e incendiando su palacio.

Vanifer huyó a Espolón de Zazzess, pero los agentes de su antiguo maestro pronto la encontraron. Huyó otra vez a Puerta de Baldur, tomando residencia en el barrio pobre conocido como la Pequeña Calimshan. Allí abrió una escuela de danza y descubrió que sus dotes con el fuego atraían a otro tipo de estudiantes. Allí se convirtió en la líder de un culto de adoradores del fuego. Allí permaneció hasta hace unos meses, cuando sueños y visiones la empujaron a buscar un Dungeon perdido en el Norte. En el altar de un templo olvidado encontró la Daga Yesca, imbuida con el poder de Imix, el Príncipe malvado del Fuego.

Armada con esta poderosa arma, Vanifer se decidió a establecer un nuevo capítulo de su culto bajo las Colinas Sombrias.

Rasgos. Vanifer es una manipuladora extraordinaria. Recoge aliados y seguidores con sus encantos, usándolos mientras los necesita y desechándolos en el momento en el que dejan de ser útiles. Es un testamento de sus talentos naturales que la mayor parte de sus víctimas están patéticamente ansiosas de llamar su atención si ella descubre que vuelve a necesitar algo de ellos. Aunque Vanifer se mueve con los aires de una mujer noble, desprecia a aquellos que han sido criados en la riqueza, y sus sensibilidades favorecen los modales toscos. Vanifer es ambiciosa ante todo, y como líder indiscutible del culto de fuego, desea hacer de la Llama Eterna el culto más importante y más temido de todos.

ENEMIGOS Y ALIADOS

Los cultistas de la Llama Eterna detestan a los seguidores de la Ola Aplastantes. Ven a los cultistas del agua como resbaladizos y poco fiables; incluso cobardes, después de todo, la Ola Aplastante se retira rápidamente de sus oponentes y busca el punto de menor resistencia antes de juntar de nuevo sus fuerzas. Los cultistas de tierra son estoicos y valientes, pero enloquecedoramente lentos en actuar. Los cultistas del Odio Aullante comparten el impulso del culto de fuego en actuar rápidamente y muestran muchas de las mismas capacidades de inventiva y creatividad al servicio del mal Elemental.

CULTO DEL ODIO AULLANTE



Los seguidores del elemento aire se llaman a sí mismos los Odiados Aullantes. Adoran el poder destructivo del viento y las tormentas, creyendo que aquellos que veneran al elemento aire ganan el poder de castigar a aquellos que los han afrentado. Más que los miembros de los demás cultos, los cultistas de aire ven sus creencias como un medio para llegar a un fin.

La destrucción por sí misma no es particularmente interesante, pero la destrucción como forma de expresión de la libertad personal o para lograr cosas que a uno se le han prohibido injustamente? Eso es una historia diferente.

El Culto del Odio Aullante atrae a aquellos que se centran en las percepciones antes que en los hechos: ilusionistas, espías y asesinos, por ejemplo. Las criaturas aladas depredadoras o territoriales, incluso los monstruos no inteligentes que de otra forma se resistirían a ser entrenados perciben a los cultistas de aire como unos aliados y colaboran con ellos. Hipogrifos, grifos y buitres gigantes son usados frecuentemente como corceles por el culto de aire.

El Signo del Odio Aullante. El símbolo del elemento aire es un triángulo invertido con tres líneas ramificadas por encima. Algunos creen que es la forma cónica de un tornado mientras que otros lo ven como la superioridad de las criaturas aladas sobre el suelo.

Algunos mantienen que es una antigua runa que representa al lord elemental Yan-C-Bin. Cualquiera que sea la interpretación, los cultistas del aire usan el símbolo secreto como una especie de palabra clave. Tocando los pulgares y meñiques juntos y cerrando el resto de dedos en un puño, un cultista de aire forma un triángulo invertido que es una marca de membresía en el culto.

TÁCTICAS Y FILOSOFÍA

Los cultistas del Odio Aullante son listos, impulsivos y creativos. Usualmente se ven a sí mismos como más listos, rápidos y capaces que los demás con los que se encuentran.

A los cultistas del Odio Aullante no les gusta el combate abierto. Prefieren trabajar en secreto, usando el sigilo y las ilusiones para obtener sus objetivos con un mínimo uso de la fuerza. El viento no derriba un castillo, sino que fluye a su alrededor y se cuela por las rendijas. La infiltración y los ataques indirectos son siempre una mejor táctica.

Los cultistas del aire buscando lugares altos para sus fortalezas, aunque valoran los lugares subterráneos con amplias fisuras o altas bóvedas. Los lugares donde sea posible volar son obligatorios. Los seguidores del Odio Aullante entienden que a veces hay que poner el secreto ante otras consideraciones.

PROFETA DEL AIRE

La Elfa de la luna Aerisi Kalinoth lidera el Culto del Odio Aullante. Alta y delgada, con alas ilusorias que baten gentilmente en el aire, Aerisi habla a su gente en susurros que resuenan claramente en los oídos de todos aquellos en su presencia. Aerisi mira a sus seguidores no como cultistas, sino como sus nobles súbditos. Ante ellas es profeta y reina. Músicos y cortesanos la divierten y adulan, y guerreros montados en hipogrifos la sirven como sus caballeros.

Aerisi creció en un castillo encantado en un remoto confín de Faerie, rodeada de cuentos, historias y tomos de magia. Pasó sus primeros años jugando a juegos, practicando encantamientos e imaginándose a sí misma como una de los avariel (elfos alados) de sus libros de historias. Sus padres la protegieron de los conflictos de Faerûn y se hizo adulta con una tierna y frágil disposición. Al final, sus padres decidieron que era el momento para su hija de introducirse en la sociedad élfica, y la llevaron a la ciudad oculta de Evereska. Sus padres se dieron cuenta de su grave error. Al malcriar y proteger a su hija, no habían criado a una joven doncella sino a una niña consentida. Acostumbrada a tener todo lo que deseaba, la princesa estallaba en accesos de ira cada vez que se le negaba el más mínimo de sus deseos, y los elfos lunares de Evereska difícilmente la aguantaban. Aerisi se sintió inerte entre los elfos lunares. Aunque se había convertido en una habilidosa maga especializada en encantamientos en Faerie, su gente era resistente ante esos hechizos. En sus sueños comenzó a verse como una de los elfos alados de sus libros de historias. Deseaba controlar el viento e ir a cualquier sitio que deseara, y castigar a todos aquellos que la habían ofendido. Las fantasías infantiles de su juventud se convirtieron en oscuras visiones donde gobernaba las tormentas y al mismísimo aire. Soñó con un viejo místico con piel marrón y cabellos blancos, el cual le prometió enseñarle todo aquello que ella deseaba; una visión de Yan-C-Bin, el Príncipe Malvado del Aire. Aerisi dedicó sus estudios al elemento aire, aprendió el secreto de volar y escapó de Evereska para perseguir las equivocadas visiones de sus sueños. Las visiones de Aerisi la llevaron a un extraño altar en una caverna bajo las Colinas Sombrías, donde adquirió la lanza Veleta. Empujada por Yan-C-Bin, se nombró a sí mismo reina y partió para buscar a seguidores sobre los que gobernar. Sus encantamientos ayudan a llenar las filas del culto del Odio Aullante con iniciados desesperadamente devotos a ella.

Rasgos. Nadie puede negar la gracia de Aerisi, pero también posee un temperamento violento que se muestra cada vez que se le niega lo que quiere. Aerisi es propensa a episodios de encaprichamiento y decadencia impulsivos. No se ve a sí misma como malvada porque carece de la capacidad de empatizar con los demás. Aquellos que la adoran y complacen son buenos, mientras que aquellos que la desafían son malvados y deben ser castigados. Sus deseos de azotar al mundo con tormentas y destrucción son, en su origen, un mecanismo de rechazo contra la sociedad élfica que se atrevió a imponer sus restricciones sobre ella.

ENEMIGOS Y ALIADOS

Los cultistas del Odio Aullante encuentran a los cultistas de la Tierra negra toscos, rudos, faltos de imaginación y testarudos hasta el punto de la estupidez. Lo que es más ofensivo, los cultistas de la tierra no se ven impresionados por el culto del Odio Aullante y sus logros. Los seguidores de la Ola Aplastante son más flexibles y tienen más inventiva, pero son mercenarios y demasiado pragmáticos como para apreciar las sutilezas de la filosofía del culto del aire.

La Llama Eterna es lo mejor del grupo, dado que los cultistas de fuego comparten la actitud decisiva y energía creativa del Culto del Odio Aullante, incluso a pesar de que son abiertamente orgullosos y agresivos.

SYMBOL OF THE ELDER ELEMENTAL EYE



DIRIGIENDO LA AVENTURA

Cuando te prepares para dirigir como DM esta aventura, varias herramientas se hallan a tu disposición para comenzar fuerte y jugar fácilmente.

GANCHOS DE AVENTURA

Esta aventura está diseñada para personajes de 3º nivel, pero revisa la sección "Comenzando la Aventura" para ver más opciones. Cuando los personajes creen sus personajes sugiere a los personajes que escoja ganchos específicos de la lista a continuación y que se alineen con una facción (ver "Facciones" más adelante). Hacerlo así inmiscuye más a los personajes en la lucha contra el Mal Elemental.

Las siguientes descripciones detallan motivaciones asociadas con partes específicas de la aventura. Completar el objetivo especificado por un gancho de aventura hace que el personaje gane inspiración, de la forma en que se describe en la entrada de cada gancho.

MEJOR SERVIDA FRIA

Los personajes deben encontrar y derrotar a Galerno, el bardo que asiste a Aerisi Kalinoth. Galerno puede ser inicialmente encontrado en el área A4 del Templo del Odio Aullante. La mayor parte de los miembros del culto del aire saben que permanece siempre cerca de Aerisi. El personaje gana inspiración por llegar al templo del aire y otra vez por derrotar a Galerno.

INFORMACIÓN PELIGROSA

En una carrera contra el tiempo; el personaje escuchó a unos crueles bandidos planificar una incursión e intenta detenerlos. Los bandidos informaban a alguien llamado MentónTorvo en un lugar llamado Alcázar de Guardarrío. El personaje gana inspiración por derrotar a los villanos en el encuentro "Emboscada de los Saqueadores" en el capítulo 3 y otra vez por derrotar a Jolliver MentónTorvo.

SECRETO PELIGROSO

El personaje ha sido asignado con infiltrarse entre los misteriosos druidas del Círculo de la Luna Escarlata y descubrir sus verdaderos planes. El círculo supuestamente conoce rituales de magia desconocidos para otros druidas. El personaje gana inspiración por descubrir la verdad detrás del rito del Gigante de Mimbre y otra vez por encontrar la puerta de fuego en el Coloso de las Lágrimas.

PRESAGIOS OSCUROS

Las señales y los portentos son claros: la naturaleza está desequilibrada. Un terrible desastre se acerca más y más con cada día que pasa. Para restaurar el equilibrio de la naturaleza, el personaje debe destruir los cuatro nodos elementales. El personaje gana inspiración por cada portal que el grupo cierre.

DERROTAR A LOS JINETES CELESTES

Viciosos incursos montados en hipogrifos han destruido varias pequeñas aldeas y caravanas de mercaderes, y el personaje ha jurado detenerlos. Limpiar de cultistas del Odio Aullante el Capitel de la Galerna Emplumada hace que el personaje gane inspiración de la misma forma en que lo hace el obtener una montura voladora.

REBELDE DE GALERNA EMBLUMADA

El personaje ha sido enviado para recoger a una mujer noble aguaprofundana. Savra Belabranta está actualmente protegiendo la puerta del Capitel Galerna Emplumada. El personaje gana inspiración si la persuade de que abandone el culto y vuelva a casa, así como por limpiar el Capitel de cultistas del Aire.

EL FUGITIVO

El personaje se halla siguiendo el rastro de un despiadado asesino, Bastian Thermandar. Bastian es un importante miembro del culto de fuego y puede ser encontrado en el Templo de la Llama Eterna. El personaje gana inspiración por alcanzar el templo del fuego y otra vez por derrotar o matar a Bastian.

JORNALERO CONTRATADO

Unos granjeros que eran amables con trabajadores itinerantes se hallan ahora desaparecidos. El personaje busca venganza e intenta rescatar a cualquier superviviente.

Derrotar a los menús en el área A2 del templo del Odio Aullante le otorga al personaje inspiración, de la misma forma que lo hace el rescatar a Vero Gladham en el área A12 del templo del Aire o a Nerise Gladham en el área N17 de las Cavernas Aullantes.

UN LOCO EN EL ALCAZAR EMBRUJADO

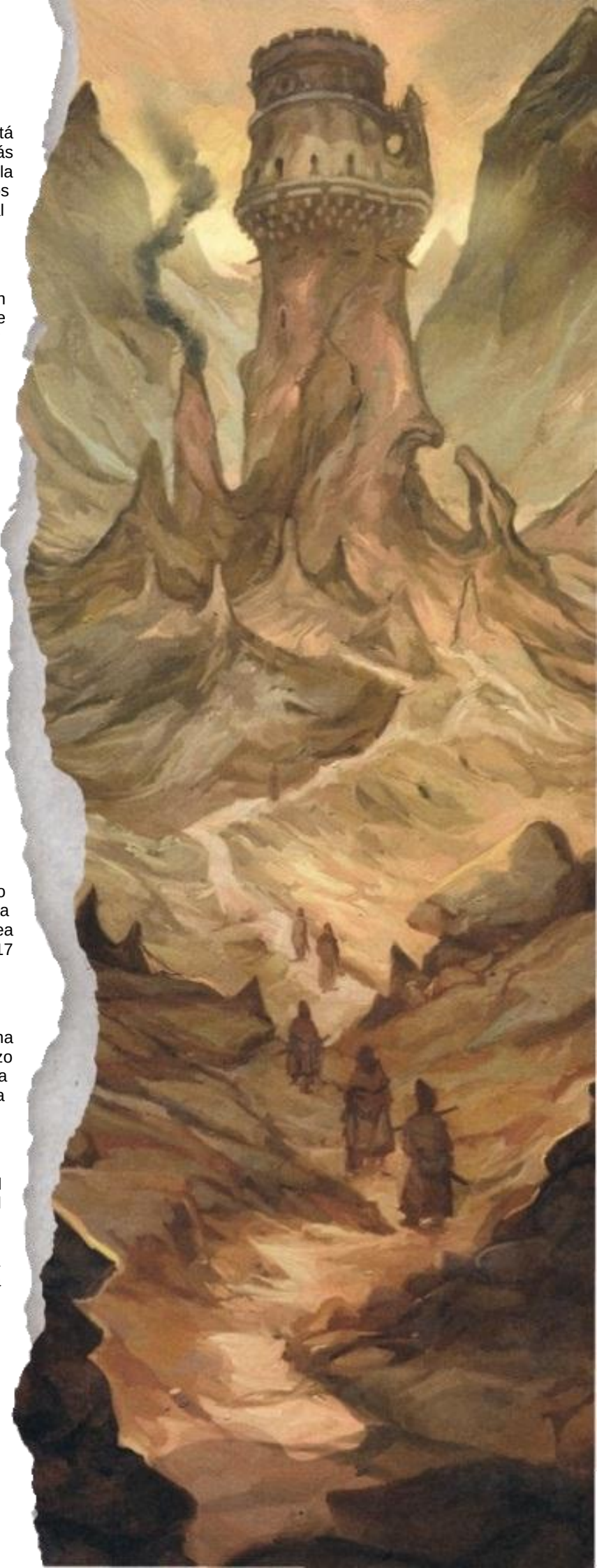
El personaje sabe que gente de mala catadura ha ocupado el Alcázar de Guardarrío, y que hay un pasadizo secreto al castillo. Usar la entrada secreta otorga inspiración, sí como limpiar de cultistas de la Ola Aplastante el Alcázar de Guardarrío.

EL HECHICERO DE BARRO

Hace meses, el personaje fue robado por un genasi el cual mató a varios transeúntes inocentes. Ahora es el momento de encontrar a Miraj Vizann y hacérselas pagar. Normalmente Vizann puede ser encontrado en el área B8 del Templo de la Tierra Negra. El personaje gana inspiración por alcanzar el templo y otra vez por derrotar a Miraj.

SUEÑOS SINIESTROS

El personaje ha visto al profeta de la tierra, Marlos Urnrayle, en un sueño, y sabe que es un peligroso villano que debe ser detenido. El personaje gana inspiración por obtener acceso al templo de la tierra y otra vez por derrotar a Marlos.



RECUPERAR TU ESPADA

Unos matones asociados con el culto del agua entraron en el taller donde el personaje era un aprendiz, asesinaron a su maestro herrero y robaron la bella espada que este había fabricado. El personaje gana inspiración por derrotar a Jolliver Mentóntorvo y otra vez por recuperar la espada en el área C14 del Templo de la Ola Aplastante.

RESCATAR A TU GENTE

Incursores del culto de fuego han secuestrado gente de la cual el personaje se siente responsable de su protección. Deben ser rescatados a cualquier precio. Los cautivos se hallan encarcelados en el área E11 del Templo de la Llama Eterna. El personaje gana inspiración por obtener acceso al templo de la tierra y otra vez por llevar a los cautivos a un lugar seguro.

BUSCANDO VENGANZA

Cultistas de fuego incendiaron el hogar del personaje o asolaron una villa indefensa. El personaje ha jurado detenerlos. El personaje gana inspiración por derrotar a Lyzzie Calderos en el área E29 del Templo de la Llama Eterna y otra vez por derrotar a Vanifer.

AJUSTANDO LAS CUENTAS

Unos merodeadores con unas extrañas armaduras de piedra robaron a los amigos o a la familia del personaje y dieron al personaje por muerto. Ahora ha llegado el momento de ajustar las cuentas. El personaje gana inspiración por derrotar a los cultistas de la Tierra Negra en el área M9 del Monasterio de la Piedra Sagrada y otra vez por derrotar a Hedorm en el área B14 del Templo de la Tierra Negra.



EL RASTRO DE ROMPEQUILLAS

Hace meses, Gar Rompequillas destruyó el barco del personaje conjurando una poderosa tormenta. Docenas de marineros murieron y ahora el personaje desea vengarse. El personaje gana inspiración por llegar al templo del agua y otra vez por derrotar a Gar.

LA OFERTA SIGUE EN PIE

Hace meses, el personaje sirvió como guía para una banda de misteriosos peregrinos que habían partido para volver a ocupar el Monasterio de la Piedra Sagrada. La misión del personaje es la de infiltrarse en el grupo y descubrir sus intenciones. El personaje gana inspiración por unirse con éxito al culto de la tierra en el monasterio y otra vez por sobrevivir a un encuentro con Renwick, el liche en el área M16 del Monasterio.

MAPA EXTRAÑO

Un antiguo mapa ha llegado a manos del personaje, mostrando la localización de una fortaleza enana olvidada por debajo de las Colinas Sombrias. El personaje gana inspiración cada vez que descubra uno de los cuatro templos en la antigua Tyar-Besil.

TIPO SOSPECHOSO

El personaje sospecha de Thurl Merosska, un caballero de la Sociedad de la Galerna Emplumada, y decide investigar. Normalmente Thurl puede ser encontrado en el Capitel de la Galerna Emplumada. El personaje gana inspiración derrotar a Thurl y otra vez por descubrir el Templo del Odio Aullante.

ENCUBIERTO

Al personaje se le pide que acabe con una organización de piratería y contrabando en el Río Dessarin, la cual tiene sus cuarteles en el Alcázar de Guardarrío. El personaje gana inspiración por unirse con éxito al culto del agua en el Alcázar de Guardarrío y otra vez por capturar o acabar con Shoalar Quanderil.

UNO QUE SE FUE

El personaje fue brevemente reclutado por los cultistas del fuego pero nunca se unió realmente a ellos. Ahora el personaje quiere detener a los villanos antes de que le den a todos los mercenarios un mal nombre. El personaje gana inspiración por limpiar de cultistas el Salón de la Luna Escarlata y otra vez por llegar al Templo de la Llama Eterna.

FACCIONES

Las facciones son como partidos políticos, organizaciones religiosas o sociedades secretas. Los personajes pueden escoger una conexión a una de estas cinco facciones: los Arpistas, la Orden del Guantelete, el Enclave Esmeralda, la Alianza de los Señores y los Zhentarim. Todas las cinco facciones tienen sus propias razones para oponerse a la expansión del Mal Elemental. Sin embargo, ninguna de ellas comprende totalmente la gravedad de la amenaza al comienzo de la aventura. Puedes hacer de las conexiones de los personajes a sus facciones algo tan complejo como quieras. Los Arpistas y el Enclave Esmeralda operan en base a relaciones personajes, por lo que los personajes podrían haberse encontrado con sus contactos antes de que la aventura comience.



La Alianza de los Señores y los Zhentarim, por el contrario, tienen un elaborado sistema de frases de identificación y signos secretos que permiten a sus agentes identificarse entre sí. La primera visita a Alerce Rojo es un buen momento para establecer estos protocolos y dejarle a cada personaje un poco de tiempo con un contacto de su facción. (Ver la sección “Ciudadanos Importantes de Alerce Rojo” de la descripción de Alerce Rojo” en el Capítulo 2).

Estos contactos no pueden prometerle a los personajes recursos específicos o refuerzos, pero son aras amigas que conocen el terreno y pueden ofrecer algo de orientación. Pueden pasar mensajes a gente de mayor importancia; sin embargo, la respuesta suele ser lenta en llegar. Según los personajes exploren más el Valle del Dessarin, se encontrarán con otros PNJs afiliados con varias facciones. Las facciones e van haciendo cada vez más colaboradoras según vayan comenzando a reconocer que los cultos son una peligrosa fuerza de destrucción.

LOS ARPISTAS

Una red esparcida de magos y espías, los Arpistas propugnan la igualdad y se enfrentan abiertamente al abuso de poder, amgía o de cualquier otra cosa. Los agentes operan en secreto y enfatizan el sigilo y la sutileza, o como mínimo la discreción. Los bardos y los magos suelen ser sus miembros más destacados. Los Arpistas operan en pequeñas células por todo el Norte. Una está basada en Triboar: Darathra Shendrel, la Lord Protectora, pertenece a la facción, y los agentes Arpistas pueden encontrar una cálida bienvenida en el Hogar de los Jabalíes. Otra célula en el próspero centro comercial de Yartar controla la actividad en el valle del Dessarin y las acciones y políticas del Barón del Agua de la ciudad. Los arpistas trabajan para mantener el equilibrio de poder entre los varios grupos que luchan entre sí para influenciar la ciudad.

En las Colinas Sombrías, los Arpistas avisan a los viajeros y aventureros de que se mantenga lejos de la Mansión de Rundreth y de la Señora Oscura que allí vive. Los Arpistas también vigilan las ruinas de los Salones del Hacha de Caza.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

Esta facción es primordialmente una organización militar compuesta por paladines, clérigos y monjes. Los miembros de esta orden son fieles y vigilantes guardianes de la justicia que protegen a otros de las fechorías de los malvados.

Descargan un rápido castigo sobre aquellos que violan la ley.

Encima de un alto collado en las Colinas Sombría se levanta el Salón de la Cima, hogar de los Caballeros de Samular. Esta venerable orden de paladines de Tyr lucha por promover la justicia en el salvaje Norte. La Orden del Guantelete espera expandir su influencia en la región haciendo que los Caballeros se unan a su causa. En la parte occidental de las Colinas Sombrías, el orden tiene poca influencia política. Espera corregir esta debilidad estableciendo alianzas con líderes locales que compartan sus objetivos, como la Baronesa del Agua de Yartar. La orden está incluso iniciando conversaciones con organizaciones limítrofes.

EL ENCLAVE ESMERALDA

Este extendido grupo de supervivientes de la espesura preserva el orden natural mientras lucha contra amenazas fuera de lo natural. Muchos de los miembros del Enclave son bárbaros, druidas y exploradores. Algunos recorren las tierras salvajes mientras que otros construyen sus hogares en los alrededores de villas y aldeas, donde pueden ayudar a proteger a los viajeros de los peligros de las zonas salvajes.

El baluarte más importante del enclave en la región es la granja fortificada y abadía de Khauntea llamada Campos Áureos. El Abad Ellardin Darovik es un miembro veterano del Enclave Esmeralda. En el Bosque Alto, hacia el Este, está la Catedral de los Copa de Sombra, otro de los lugares de reunión del enclave.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

La Alianza de los Señores es un informal consorcio de poderes políticos agresivos que se preocupan de su mutua seguridad y prosperidad. Los guerreros y los hechiceros son mayoría entre los agentes de la Alianza, y muchas veces son gentes ansiosas de gloria que buscan el reconocimiento personal. La mayor parte de los agentes son legales o neutrales; en los círculos de las cortes de los señores, aquellos que no siguen las reglas rara vez duran mucho tiempo.

El comercio a lo largo de los ríos y los caminos enlaza las ciudades de la Alianza de los Señores, por lo que sus agentes eliminan las amenazas al comercio tan pronto como estas aparecen. Localizada en la confluencia entre los ríos Dessarin y Surbrin, Yartar es un próspero centro comercial. Varios grupos luchan por controlar esa riqueza e influenciar su comercio. La Baronesa del Agua de Yartar, Nestra Ruthiol, es un miembro de la Alianza de los Señores, y sus decisiones afectan a las políticas no solo de su ciudad sino la de otras ciudades de la región.

LOS ZHENTARIM

Esta red en la sombra busca expandir su influencia y base de poder por todo Faerûn. Sus miembros coaccionan, persuaden o compran para abrirse camino en cada área importante de influencia. Los pícaros y los brujos arcanos llenan las filas de los Zhentarim pero la facción recluta a cualquiera que pueda realizar sus negocios sin demasiadas reservas morales.

Los agentes Zhentarim pueden ser encontrados en cualquier asentamiento, pero en el Norte, la organización está basada en la Posada del Constructor de Gabarras. Los mercenarios y espías Zhentarim se reúnen dentro de sus muchas salas privadas. La Rede Negra disfraza su control sobre la posada para evitar llamar la atención. La organización tiene un también un velado interés en mantener la prosperidad de Yartar.

FACCIONES MENORES

Un cierto número de facciones menores también buscan influencia en el Valle del Dessarin: los elfos del Bosque Alto, la Mano de Yartar, los Caballeros de Samular y las tribus Uzhgardt.

Elfos del Bosque Alto. El bosque Alto albergó una vez tres grandes reinos élficos dentro de sus linderos. Muchas tribus de elfos silvanos; y unos cuantos elfos lunares; todavía protegen los monumentos en ruinas de su edad dorada. Pocos más allá de las fronteras del Bosque Alto saben algo acerca de estos elfos; no tienen un único líder y mantienen pocos contactos con el mundo exterior. La Elfa Silvana Morgwais, conocida como la Señora Roja, y la Señora del Bosque, busca unir las tribus separadas a través del Caerilcarn ("Consejo del Bosque"). Su objetivo es resucitar el antiguo reino de Ierlann, y ha dado varios pasos en esa dirección logrando alianzas entre varios asentamientos élficos. Sin embargo aún, solo unos cuantos elfos creen en su visión, y están esparcidos muy lejos los unos de los otros en las confines orientales del Bosque. El Enclave Esmeralda es amistoso hacia los elfos del Bosque Alto. Sin embargo, Morgwais tiene una historia llena de problemas con Turlang, un treant líder del enclave en la Catedral de los Copasombra.

La Mano de Yartar. El famoso cronista Volo dijo una vez que todos el mundo en Yartar se halla en pos de conseguir dinero o poder; o preferiblemente ambos, en el menor tiempo posible. Los Arpistas, la Alianza de los Señores y los Zhentarim compiten dentro de la ciudad. La cofradía de ladrones local, la Mano de Yartar lucha por una parte más grande de la acción, pero las luchas intestinas han impedido que la cofradía tenga mucha influencia. Entro de la Cofradía, un nuevo y mortífero grupo está creciendo en importancia, albergando a ambiciosas ladronas y asesinas.



Son unas maestras del disfraz y la infiltración suplantando a oficiales y plebeyos con el objeto de robar, sobornar y asesinar. La Mano de Yartar podría trabajar con los Zhentarim cuando esto resultara conveniente para ambas partes.

Los Caballeros de Samular. Esta orden de paladines dedicada Tyr ha perseguido la justicia en el Norte durante más de quinientos años (ver Capítulo 3 para más información). Su fundador, Samular Caradoon, construyó el Salón de la Cima en las Colinas Sombrias como un monasterio de entrenamiento para la orden. Jóvenes hombres y mujeres de todo el Norte viajan hasta el Salón de la Cima para poder aprender de sus veteranos héroes. La Señora del Salón, Ushien Pendón Tormentoso, simpatiza con la Orden del Guantelete.

Tribus Uzhgardt. Durante más de mil años, los barbaros humanos de las tribus Uzhgardt ha recorrido el Norte, ciñéndose a antiguas costumbres de rituales y tabúes. Son conocidos por su odio hacia la magia, el no reconocer a otros dioses excepto los suyos, y por ser hostiles hacia todos los que no pertenezcan a sus tribus.

La mayor parte de la gente en el Norte considera a los Uzhgardt poco mejores que orcos. Dos tribus son las tribus que son las más problemáticas para las gentes del Valle del Dessarin: Los Fantasmas del Árbol y la tribu del Alce. Revisa el Capítulo 2 para saber más acerca de los Uzhgardt.

COMENZANDO LA AVENTURA

Si los personajes son de 1º nivel, usa las aventuras recogidas en el capítulo 6 para hacer que los personajes lleguen al 3º nivel, momento en el cual estarán listos para la aventura principal (la cual comienza con “La Delegación Perdida” en el Capítulo 3). También te puedes saltar las aventuras introductorias en el capítulo 6 y comenzar a jugar la aventura principal con personajes de 3º nivel.

Si anteriormente jugaste con la *Mina Perdida de Phandelver* (la aventura en el Set de Inicio de D&D), los jugadores pueden usar personajes de esa aventura en *Príncipes del Apocalipsis*. En ese caso, los personajes es probable que sean de 5º nivel, un hecho que tienes que tener en cuenta cuando consideres la dificultad de un encuentro durante la aventura.

Esos personajes pueden no tener tampoco una motivación existente para perseguir a los cultos del Mal Elemental. Como aventureros experimentados, sin embargo, pueden descubrir que el emisterio de la delegación de Mirabar sea todo el incentivo que necesitan. Algunas ideas para mover al grupo a Alerce Rojo incluyen algunas de las siguientes:

- Gundren Buscarroca pide a los personajes que escolten un carromato lleno de valiosos minerales de la recientemente reabierta Mina de los Ecos de las Olas hasta el almacén de Bethendur en Alerce Rojo, donde debería ser recogidos por una caravana que se dirige hacia Secomber. El enano ha escuchado que el mercado para lingotes de platino es bastante bueno en tierra más hacia el Este y augura un suculento beneficio.
- Tras recibir una visión, la Hermana Garaele del Santuario de la Fortuna decide convertirse en interna en el Santuario de Todas las Fes en Alerce Rojo. Le pide a los personajes (especialmente a cualquier Arpista en ciernes) que la acompañe y que se asegure de que llega a salvo al santuario.
- Halia Thornton ha escuchado rumores de que una importante delegación ha desaparecido en algún lugar en el Valle del Dessarin. Le pide a cualquier personaje Zhentarim que investigue la situación en nombre de la Red Negra. La historia llegó a sus oídos de boca de un trampero que la había escuchado en Alerce Rojo, por lo que sugerirá al personaje que comience allí su búsqueda.

El viaje desde Phandalin hasta Triboar es de aproximadamente 140 millas hacia el Este a lo largo del Sendero de Triboar. Otras 80 millas hacia el Sur a lo largo de la Larga Carretera llevan a los personajes desde Triboar hasta Alerce Rojo.

PREPARÁNDOSE PARA JUGAR

Los personajes se sienten más inmersos en el escenario cuando los trasfondos, vínculos y elección de facción de sus personajes saltan a la vida en la mesa. Una vez tus jugadores hayan creado a sus personajes, haz una lista de elementos clave de la historia a las cuales puedas referirte durante el transcurso de la aventura. Incluye lugares y PNJs importante para la facción y trasfondo de cada personaje. Según por personajes vaya viéndose más inmersos en los diferentes aspectos de la aventura, ve poniendo al día esta lista.

USANDO LAS REFERENCIAS DE MONSTRUOS

A lo largo de la aventura, cada encuentro presenta los nombres de los monstruos en negrita. Esto es una pista visual que te dirige al bloque de estadísticas del monstruo. Si un monstruo aparece recogido en el capítulo 7, deberías encontrar una nota entre paréntesis diciéndote donde buscar. Si no encuentras tal nota deberían revisar el Manual de Monstruos.

USANDO LAS AVENTURAS ADICIONALES

Además del núcleo de la historia, *Príncipes del Apocalipsis* presenta un cierto número de aventuras cortas como Misiones Adicionales. Las misiones adicionales proporcionan a los personajes un cambio de ritmo. No necesitas jugar las misiones adicionales en orden, o siquiera utilizarlas. Deja que el transcurso natural de la campaña dicte si una misión adicional pasa a estar disponible o cuando sucede eso. Puedes encontrar las misiones adicionales en el Capítulo 6.





CAPÍTULO 2: EL VALLE DEL DESSARIN

EL AUGUE DEL MAL ELEMENTAL EN FAERÛN comienza en el Valle del Dessarin, una región escasamente poblada de aldeas caravaneras, granjas aisladas y espesura sin colonizada justo a una semana de viaje desde Aguas Profundas. Nada de importancia para el ancho mundo ha ocurrido aquí durante cientos de años. La frontera, hace mucho tiempo, se desplazó hacia el Norte, dejando atrás un remanso de tranquilidad salpicado de ruinas. En estos días, el Valle del Dessarin tiene poco en común con la concepción que todo el mundo suele tener de la Frontera Salvaje. Los inviernos son aquí duros, pero las hordas de orcos y otros monstruos hambrientos se hallan muy lejos de estos territorios.

Aunque el Valle del Dessarin no es tan salvaje y carente de la ley como lo fue una vez, es todavía un territorio escasamente poblado que sirve como ruta a tierras distantes. Los residentes en lugares como Alerce Rojo o Triboar se vanaglorian de que sus humildes asentamientos son “la Puerta hacia el Norte”. A través de estas tierras pasan cientos de caravanas y barcos fluviales todos los años, enlazando los grandes puertos de Aguas profundas y Nuncainvierno con lugares como Everlund, Mirabar o Lunargétea. El estable tráfico de caravanas de vida a las aldeas de esta área, apoyando a negocios en los asentamientos que se levantan en la Carretera Larga. Las posadas sirven a los viajeros ansiosos de dormir con seguridad entre unos muros resistentes y de disfrutar de buena comida a la vera de un cálido fuego en vez de acampar al lado de la carretera.

Además de proporcionar servicios a las caravanas y viajeros que viajan hacia o desde el lejano Norte, el Valle del Dessarin es una fuente de comida para las hambrientas poblaciones de Aguas profundas y Nuncainvierno. Las granjas y los pastos del área producen grano, ganado, aves de corral, manzanas y lúpulo, luego estos son enviados río abajo (o transportados por la Carretera Larga) hacia la costa. Poca gente se hace rica con la agricultura, pero los granjeros en la región se ganan bien la vida siempre que el tiempo coopere. (esa es una razón por la cual el clima inusual ha sido recientemente una fuente de preocupación).

HISTORIA

La mayor parte de la gente que vive en el Valle del Dessarin no tiene ni idea de su larga historia. Los viejos asienten sabiamente a la vera de los hogares de las tabernas locales diciendo a veces: "estas tierras, tienen viejos huesos". La mayor parte de los habitantes de la zona no tienen ni idea de cuan acertados están estos comentarios. Aunque algunas ruinas realmente antiguas en esta área datan de los días de los primeros grandes reinos élficos, ninguna de estas interviene en la historia de esta aventura. El primero de los reinos que lo hace es el reino de los enanos escudo de Besilmer, el cual fue fundado hace casi seis mil años en el -4420 CV. Su existencia se halla tan atrás en las brumas de la historia que solo un puñado de sabios no enanos ha escuchado hablar alguna vez de él. La mayor parte de la gente del Valle del Dessarin no conoce para nada Besilmer, pero están familiarizados con dos de sus obras: la maravilla de la ingeniería conocida como el Puente de Piedra (descrito más adelante en este capítulo), y las ruinas desmoronadas conocidas como los Salones del Hacha de Caza. El reino de Besilmer era algo extraño: un reino enano construido en la superficie, con su fuerza medida en campos y pastos. Prosperó durante un tiempo pero fue acosado por trolls y gigantes. Los enanos se vieron obligados a construir una fortaleza subterránea, tallando en la piedra la ciudad fortificada de Tyar-Besil un siglo después de la fundación de Besilmer. Desafortunadamente para los enanos, el reino se colapsó después de que su rey y fundador muriera en combate. La mayor parte de los enanos supervivientes buscaron tierras más seguras. La ciudad enana bajo las Colinas Sombrías fue abandonada en el -4160 DR y luego olvidada.

Tyar-Besil durmió en la oscuridad durante muchos y largos siglos, ocasionalmente siendo descubierta y ocupada por monstruos o mineros ambiciosos, solo para luego ser de nuevo abandonada. Salió a la luz cuando un grupo de aventureros que se hacían llamar los Caballeros del Cuerno Argénteo descubrió las ruinas. A lo largo de los siguientes seis años volvieron una y otra vez, al final fundando sus propias fortalezas para salvaguardar las entradas al extenso Dungeon.

TIEMPO EN LOS REINOS

La gente de los Reinos Olvidados cuenta los años en base al Calendario del Cómputo de los Valles, el cual es abreviado como "CV. A los años también se les dan nombres, los cuales son extraídos de los escritos de un gran profeta de hace mucho tiempo. La aventura tiene lugar en el 1491 CV, el Año de la Bruja Escarlata. Cada mes consiste en tres semanas de diez días llamadas Dekhanas. La gente se refiere a las Dekhanas de la misma forma que la gente en otros mundos usa las semanas.

Los caballeros tuvieron algo de éxito en crear unos pequeños dominios en las salvajes Colinas Sombrías, pero solo unos pocos años más tarde el poderoso reino orco de Uruth Ukrypt se alzó en las cercanías, y el Valle del Dessarin se convirtió en un campo de batalla. Los problemas fueron seguidos por más problemas: la Guerra del Ayuno del Orco, la Primera y la Segunda de las Guerras de los trolls, y finalmente una serie de viciosas incursiones drow. Para el año 942 CV, los asentamientos humanos en el Valle del Dessarin poco menos que habían desaparecido, y los Caballeros del Cuerno Argénteo ya no existían. Sus fortalezas se derrumbaron en ruinas y en los años siguientes pasaron a ser llamados los Alcázares Embrujados. Al final, nadie recordaba quién los había construido o por qué. La actual oleada de asentamientos en y alrededor del Valle del Dessarin comenzó después del 100 CV, coincidiendo con el la transformación de Aguas Profunda de ser la fortaleza de un Caudillo a ser una importante ciudad. Los primeros pequeños asentamientos que luego se convertirían en lugares como Alerce Rojo o Triboar fueron arrancados a una tierra salvaje y sin domeñar. La gente que recolonizó el Valle del Dessarin encontró los restos de los "Reinos de Antaño" esparcidos por aquí y allí a lo largo del área.

SUCESOS ACTUALES

Los problemas menores no son nada inusual en el Valle del Dessarin. Bandas de humanoides salvajes de las Montañas de la Espada o de los Páramos Eternos realizan ocasionalmente incursiones. Los barbaros humanos conocidos como los Uzhgard recorren estas tierras, y las tribus más agresivas pueden ser peligrosas. Los bandidos a veces se reúnen en las partes menos colonizadas del valle para acechar a caravanas que recorran la Carretera Larga o el Sendero de Kheldell. De vez en cuando, la aventureros desafortunados o imprudentes se las arreglan para desatar alguna antigua maldición en las ruinas esparcidas por el área. Los condestables de los asentamientos del valle tienen normalmente que asumir la tarea de restaurar la paz. Hace seis meses, una nueva e insidiosa amenaza comenzó a crecer en el área, sin que los locales o aventureros de paso sospecharan nada. Unos sueños y visiones atrajeron a cuatro profetas elementales, uno a uno, hasta el Templo del Ojo bajo las Colinas Sombrías. Cada profeta comenzó a reunir seguidores de mentalidad similar. Los extranjeros comenzaron a arribar al Valle del Dessarin solos o en parejas. Algunos ya era cultistas del Mal Elemental, ansiosos por construir un lugar donde pudieran practicar de forma abierta sus viles rituales. Otros eran brutales matones, iniciados en magias prohibidas hambrientos de poder, o fanáticos atraídos por la llamada del mal. Al principio los cultistas valoraban el secreto por encima de todo los demás, pero según sus números iban creciendo e iban estableciendo sus fortalezas, volvieron su atención a expandir su control sobre el Valle del Dessarin. La presencia de tantos malhechores ha causado un incremento del bandidaje, secuestros, asesinatos e incursiones. Los cultistas también han alterado el clima de la región. Todos estos sucesos continuarán empeorando durante el transcurso de la aventura hasta que los personajes localicen y acaben con los cuatro cultos elementales en el Templo del Mal Elemental.

ALERCE ROJO

Alerce Rojo ha sido una importante parada en la Carretera Larga durante ya unos dos siglos. Llamada así por un llamativo bosquecillo de alerces rojos que fueron talados cuando la aldea fue fundada, Alerce Rojo se convirtió en

principio en un asentamiento gracias a una fuente de agua potable que alimentaba un estanque bastante respetable ideal para dar de beber a caballos, bueyes y mulas de carga.

Un camino que discurre de este a oeste se encuentran con la Carretera Larga en el estanque, dirigiéndose hacia el Oeste hasta la villa maderera de Kheldell y hacia el Este hacia Posada del Constructor de Gabarras y al final a Secomber. Otro sendero lleva a unas canteras en las Colinas Sombrías y a las ruinas de unos Alcázares de piedra abandonados a los monstruos y los forajidos hace mucho tiempo (los Alcázares Embrujados). En años recientes, nuevas canteras han sido abiertas en el borde noroccidental de la villa. Hasta el momento estas han dado como fruta grandes losas de mármol muy apreciadas en Aguas Profundas para las fachadas de nuevos edificios o para reparar edificios más antiguos. Alerce Rojo es también un centro para los canteros que excavan pizarra en los límites de las Colinas Sombrías. Aunque Alerce Rojo sigue siendo próspero, oscuros presagios están apareciendo. El corazón de las Colinas Sombrías ha pasado a ser bastante más peligroso, con monstruos acechando aparentemente en todas partes (nadie va a recoger bayas o a cazar conejos en las colinas en estos días, aunque tradicionalmente los niños de Alerce Rojo lo hacían todos los días en verano y otoño). El Bandidaje está creciendo, y el tiempo parece estar volviéndose más duro e impredecible. Varios pastores de Alerce Rojo han visto extrañas figuras vigilándolos desde distantes colinas en los campos sin arar al este de la ciudad, donde tradicionalmente pastaban sus rebaños. Los trabajadores de las canteras solían trabajar a la luz de las antorchas cuando los pedidos abundaban pero ya no lo hacen, rechazando ir a los pozos durante la noche. Están asustados por rumores de figuras con túnicas oscuras y máscaras de piedra que acechan en la oscuridad más allá de la luz proporcionada por las antorchas. Los aldeanos temen que tiempos oscuros se estén acercando, y nadie parece saber qué hacer.

ALERCEÑOS IMPORTANTES

Los habitantes de Alerce Rojo están tan asustados por los recientes “sucesos oscuros” que en vez de ofrecer la típica reticencia de los habitantes de la frontera, chismorrear constantemente sobre todo lo que han visto y oído. La mayoría espera convencer a unos aventureros para que investiguen y acaben con los problemas actuales. Los Alerceños importantes incluye a los siguientes PNJs:

- **Eldras Tantur** es el herrero local (área 9). Su opinión tiene peso en la aldea.
- **Endrith Vallivoe** es un mercader que vende todo tipo de bienes en su tienda (área 22). Es un contacto Arpista.
- **Haeleeya Hanadroum** es la dueña de la casa de baños (área 15). Es un contacto del Enclave Esmeralda.
- **Helvur y Maegla Tarnlar** son sastres (área 7). Ambos son contactos de la Alianza de los Señores.
- **Harburk Tuthmarillar** es el condestable de Alerce Rojo, un serio y honesto Comandante de la Guardia y juez. Vive y trabaja en el área 11.
- **Imdarr Relvauder** es un sacerdote de Tempus en el Santuario de todas las Fes. Es un contacto de la Orden del Guantelete.
- **Kaylessa Irkell** es la propietaria de la Espada Oscilante (área 2). Escucha muchas cosas que les pasan a sus conciudadanos Alerceños y lo comparte.
- **Mangobarl Lorren** es el panadero de la aldea (área 8). Es un contacto Zhentarim.

- **Marlandro Gaelkur** es un barbero local (y falsificador) poco el cual regenta una tienda de objetos útiles de segunda mano (área 17) donde los Alerceños se reúnen para chismorrear.

LOS CREYENTES

Una docena de los ancianos de Alerce Rojo comparten un secreto: pertenecen a una sociedad secreta la cual es llamada “los Creyentes”. No es exactamente un culto, aunque tiene ceremonias y rito especiales los cuales han sido transmitidos durante generaciones. Tampoco es una organización cívica, a pesar de que algunos de los individuos más ricos e influyentes de Alerce Rojo son miembros. Los miembros de los Creyentes usan su asociación secreta para guiar los asuntos de la villa, planear movimientos contra competidores en los negocios y a veces encargarse de la gente que causa problemas cuando queda claro que “hay que hacer algo” por el bien de la villa. Los Creyentes se formaron hace años cuando los mineros locales descubrieron una cámara subterránea secreta bajo la villa. Extrañas cosas sucedían en la sala, como por ejemplo grandes piedras que levitaban y se movían cuando no había nada delante (esa sala es descrita en el Capítulo 6, en la aventura “la Tumba de las Piedras Movedizas”). Los mineros comenzaron a usar la cámara para honrar a aquellos que habían muerto en accidentes en la cantera y para apaciguar a Beshaba, diosa de la mala suerte y los accidentes. Los Creyentes se reúnen secretamente en la tumba una vez cada nueve noches para ver si alguna piedra se ha movido; para discutir qué es lo que significan los movimientos y qué es lo que hay que hacer. Mantienen en secreto la existencia de la tumba y su extraño secreto. Los Creyentes no tienen ningún conocimiento del Mal Elemental. Sin embargo, el Culto de la Piedra negra se enteró de sus secretos y se interesó por él. Un sacerdote de la Piedra Negra llamado Larrakh vino a Alerce Rojo para dirigir al grupo hacia la adoración de la tierra elemental. Los cultistas intentan hacerse con el control de Alerce Rojo a través de los Creyentes, pero hay otras tareas más importantes bajo las Colinas Sombrías que los mantienen ocupados., El momento aún no ha llegado.

AVENTURAS EN ALERCE ROJO

Alerce Rojo sirve como el punto de partida para dos historias diferentes en este libro. Las pistas y rumores proporcionados por los PNJs en Alerce Rojo dependen de en qué fase de la aventura estés ahora jugando. Si prefieres comenzar con los aventureros en el 3º nivel y sumergirte directamente en los planes del Mal Elemental, comienza con las pistas de “Rumores del Maldad”. Si deseas comenzar con los aventureros en el 1º nivel, comienza con los rumores “Problemas en Alerce Rojo”. Cuando grupo haya terminado con las aventuras de “Problemas en Alerce Rojo”, habrán alcanzado el 3º nivel y estarán listos para continuar con las pistas y sucesos de “Rumores de Maldad”.

SUCESOS ACTUALES

Cuando los personajes lleguen a Alerce Rojo, unos cuantos minutos de conversación con cualquier PNJ revelará que los aldeanos están preocupados por extraños sucesos. Preguntar por ahí lo que está pasando en la villa llevará al grupo hacia los siguientes PNJs:



Hay forajidos acechando en la Carretera de los Túmulos, pero el Condestable Harburk (área 11) no ha encontrado nada.

- Pell, la nieta de Minthra Mhandyvver (área 13) vio un fantasma al lado de una vieja tumba no muy lejos de la aldea.
- Los niños Tarnlar (área 7) están contando historias sobre plagas en cerca de la Roca de la Lanza.
- Kaylessa Irkell, la propietaria de la posada La Espada Oscilante (área 2), cree que todos los problemas de la villa responden a un origen común.
- Unos trabajadores de la cantera en Trabajos de Piedra de Mellikho (área 18) dicen que misteriosas figuras que llevan máscaras de piedra les vigilan cuando trabajan por la noche. Los trabajadores rehúsan permanecer en la cantera después del ocaso.
- Unos trabajadores en Carros de Waelvur (área 16) han estado hablando sobre actividades sospechosos alrededor del taller. Pueden ser encontrados bebiendo en el Yelmo Al mediodía (área 3) la mayor parte de las tardes.

Hablar con los PNJs involucrados en estos rumores le proporciona a los personajes varios caminos que llevan a oportunidades de aventura en Alerce Rojo. Estas aventuras aparecen presentadas en el Capítulo 6. “En la Espesura” describe varios encuentros situados cerca de la aldea. La “Roca de la Lanza” describe un lugar de aventura ceca del distintivo hito a unas pocas millas fuera de la aldea; un desequilibrado nigromante que se considera a sí mismo un “lord” ha establecido allí su morada.

Finalmente, “la Tumbas de las Piedras Movedizas” presenta un vieja cámara minera parecida a un Dungeon que se extienda bajo una parte de Alerce Rojo. Este es el secreto guardado por los Creyentes, aunque también ha atraído la atención del Culto de la Piedra Negra.

El Socavón. Si los aventureros encuentran por sí mismos el camino hacia la tumba de las Piedras Movedizas, permíteles que exploren el lugar cuando sea que lo encuentren. Si los aventureros no encuentran la tumba o exploran primero otros lugares cercanos, el secreto de la tumba es revelado por la aparición en la villa de un gran socavón. La cavidad se abre poco tiempo después de que los personajes vuelvan a Alerce Rojo desde la Roca de la Lanza o de otro lugar del área; revisa la aventura en el capítulo 6 para más detalles.

ESPIAS DE LOS CULTOS ELEMENTALES

Los espías de los cultos elementales en Alerce Rojo, (Justran Daehl, Ghileeda, e Iraun Thelder) no son combatientes formidables y no están dispuestos a luchar contra aventureros. Pasan información mediante notas o preparando breves conversaciones con mensajeros del culto que pasan por la villa.

La mayor parte de estos mensajeros son bandidos humanos de las bandas locales, vestidos con ropas sin ningún elemento distintivo. Si se les enfrenta, los espías del culto negarán toda relación con cualquier fechoría e intentarán disimular para salir airosos del interrogatorio.

Un espía cogido con las manos en la masa llorará y pedirá clemencia. Algunos alegarán que han sido controlados con un hechizo, esperando ganar algo de piedad. Los espías atrapados solo revelarán lo necesario para salvar su pellejo.

RUMORES DE MALDAD

Alerce Rojo está llenos de rumores acerca de la delegación desaparecida de Mirabar. Era un grupo grande y bien armado, y el hecho de que parece haber sufrido daño es un tema de cotilleo bastante atractivo.

Cuando los personajes trasieguen entre las especulaciones y los chismorreos para obtener pistas creíbles, se les abrirán las siguientes posibilidades:

- El hermano Eardon, un sacerdote de Lazhander de paso en la Espada Oscilante (área 2), dice que los Mirabaranos pasaron por Beliard.
- Un guarda de caravana en el Yelmo a Mediodía (área 3) dirá que los Mirabaranos pasaron por Beliard.
- Endrith Vallivoe (área 22) se ha hecho recientemente con un hermoso libro escrito en caracteres enanos y ha estado enseñándolo. Parece viejo e importante.
- Larmon Greenboot, un pastor, dice que ha encontrado unas tumbas recientes en las Colinas Sombrias. Suele estar cerca de la tienda de Gaelkur (área 17).
- Cuando los personajes vuelvan a Alerce Rojo después de haber investigado una de las otras pistas, escucharán que Thorsk Thelorn, el fabricante de carros (área 5), ha estado teniendo unos extraños clientes recientemente.

Para descubrir cómo estos PNJs saben lo que saben, los personajes deben investigar a estos personajes clave.

Estas conversaciones deberían sugerir varias formas de continuar la búsqueda de la delegación de Mirabar. Continúa con los encuentros de “Investigaciones Iniciales” en el Capítulo 3 cuando los aventureros decida que pistas seguir.

LUGARES EN ALERCE ROJO

Aquí se presentan a continuación unas breves descripciones de lugares importantes en la aldea. Los edificios mostrados en el mapa que no tienen un número y una descripción son casas, cobertizos o almacenes. Pertenecen a granjeros que cultivan sus campos cerca de la aldea, pastores que mantienen sus rebaños en pastos cercanos y trabajadores o sirvientes empleados por los negocios más grandes. Muchos de los lugares en la villa proporcionan información acerca de la historia “Problemas en Alerce Rojo” (para personajes de 1º nivel) o de “Rumores de Maldad” (para personajes listos para investigar el Culto del Mal Elemental). Simplemente ignora los anchos y pistas que no sean relevantes para la parte de la aventura que estés jugando en esos momentos. Puedes asumir que los Creyentes deciden mantener un perfil bajo mientras lo aventureros están haciendo preguntas acerca de la delegación desaparecida de Mirabar o que la delegación todavía no ha llegado a la zona si los aventureros se están ocupando de los problemas locales.

1. SANTUARIO DE TODAS LAS FES

En el lado Oeste de la Carretera Larga, justo al Sur del campo de los establos de la posada, se levanta lo que parece ser una gran mansión de piedra. Dos amplias puertas de madera pintadas con los símbolos de muchos dioses permanecen abierta día y noche. Dentro hay una simple capilla con un altar de piedra. El Santuario de todas las Fes es una parroquia usada por muchas fes sin que pertenezca realmente a ninguna. Los sacerdotes vienen en parejas desde Aguas Profundas para estancias de aproximadamente un mes. Cada pareja incluye a sacerdotes de dos fes distintas tal y como se arreglen los templos de Aguas Profundas. Las combinaciones más frecuentes son las de Sune y Selúne, Tymora y Lazhander y Tempus y Oghma. Los sacerdotes de visita habitan en dos simples celdas de piedra en la parte trasera del templo. Se traen sus propias vestimentas y objetos sagrados y se los llevan consigo cuando terminan sus deberes.

PNJs Clave. En estos momentos, Imdarr Relvaunder (hombre humano Damarano **Sacerdote**), un seguidor de Tempus, y Lymmura Auldarhk (mujer humana Tezhryia **Acólito**), una devota de Sune, están sirviendo en el santuario. Imdarr es un hombre serio que está ávidamente interesado en noticias, rumores y las gentes que están de paso. También es un aliado de la Orden del Guantelete, pasando y recibiendo ocasionalmente mensajes y enviado informes sobre sucesos locales a la orden. Lymmura es una confesora comprensiva y escucha a todos. Ha estado viniendo al santuario durante décadas, ha oficiado el matrimonio de muchas parejas y es ampliamente apreciada y considerada de confianza en Alerce Rojo.

2. LA ESPADA QUE GOLPEA

Una puerta al Norte del Santuario de todas las Fes se levanta La Espada Oscilante. La posada es una estructura de piedra de tres pisos, coronada por un empinado tejado de pizarra, erizado con multitud de chimeneas. Un signo cuelga justo encima de la puerta, colgando de unas cadenas. Es una cimitarra de madera tallada, de diez pies de longitud, con el nombre de la posada escrito en rojo en ambos lados. Un patio de posada con establos y cobertizos anexos se levanta detrás del edificio. La Espada Oscilante es acogedora y lujosa para los rústicos estándares del área. Cada sala dispone de una chimenea, cálidas cortinas y tapices, así como agua corriente (obtenida de cisternas construidas en el tejado). Ahora regentada por la familia Irkell de Aguas Profundas, la posada se ha convertido en un popular punto de parada para los viajeros en el Valle del Dessarin. El piso más alto está dedicado a dormitorios donde los viajeros pueden “dormir barato” en habitaciones compartidas de hasta seis huéspedes, pero los pisos más bajos están divididos en acogedoras suites, cada una con su propio guardarropa. También hay un comedor en la planta baja. La Espada tiene un problema recurrente: incendios en la cocina. El anexo de un piso para la cocina en la parte de atrás de la posada, en la actualidad fuera de servicio, fue inicialmente construido con chimeneas que tiraban bastante mal. En la actualidad, la cocina de la posada es rudimentaria y se hace en el patio, en parrillas que flaquean los hornos. El comedor es usado principalmente para bebida, con el “Yelmo” (la taberna al otro lado de la carretera) proporcionando la mejor comida que los visitantes a la villa pueden adquirir fácilmente. Mientras que el Yelmo al Mediodía es el lugar donde escuchar a los alerceños explayarse, la Espada es el centro social sofisticado u punto de encuentro neutral de Alerce Rojo.

PNJs Clave. La propietaria de la Espada Oscilante es Kaylessa Irkell (mujer humana Illuskana **plebeya**). Con unos cuarenta años, es la matriarca de su familia y una agradable y robusta mujer. Está cada vez más preocupada por “lo que está creciendo en la oscuridad” en Alerce Rojo y expresará sus preocupaciones ante cualquier aventurero prometedor que se detengan por allí (ver más adelante “la historia de Kaylessa”). El personal de Kaylessa es todo muy atento y bueno en su trabajo. Sin embargo, dos de ellos tienen amos secretos. Ghileeda (mujer humana Tezhryia **plebeya**), una doncella, informa secretamente a Justran Daehl en el Yelmo para el Culto de la Ola Aplastante. El responsable tuerto del establo Iraun Thelder (hombre humano Tezhryio **Guardia**), que antaño trabajó como mercenario, es un espía del culto del Odio Aullante. Iraun es completamente pasivo; solo informa de lo que se entera durante sus obligaciones normales.

La Historia de Kaylessa. Kaylessa se mostrará amistosa ante cualquier aventurero que parezca que vaya a quedarse en el vecindario, porque cree que cada monstruo al que se le da muerte hace que Alerce Rojo sea más seguro. Si los personajes no se aproximan a ella, Kaylessa les hablará de recientes disturbios cerca de Alerce Rojo. Ha escuchado muchas historias acerca de nieblas que persisten en las Colinas Sombrías incluso a plena luz del día, y repentinas ráfagas de viento caliente que soplan hacia el oeste desde las colinas, donde siempre había soplado un viento frío. Ha habido avistamientos más violentos, como repentinos relámpagos que subían desde las colinas hacia un cielo completamente claro.

“Magia Maligna,” es como Kaylessa los describirá, y aunque admitirá que eso es una opinión compartida con ella, y que personalmente no ha visto nada de esto. Kaylessa también se ha dado cuenta de que algunos Alerceños parecen últimamente asustados y furtivos, y que suelen desviar las preguntas que les hacen. Si se la presiona, nombrará a Mellikho el cantero (área 18) y Luruth curtidor (área 19).

Rumores de Maldad. Entre los huéspedes de la Espada Oscilante se halla el hermano Eardon (hombre semielfo acólito), un seguidor de Lazhander, dios del amanecer. El Hermano Eardon viaja a lo largo de las pequeñas aldeas del Norte, sirviendo como mensajero y sacerdote itinerante. Ha llegado recientemente de Beliard viniendo por Puenteoeste, y puede confirmar que la delegación de Mirabar se hallaba en Beliard hace dos dekhana cuando el partió de allí.

Quedará sorprendido de que los enanos aún no hayan aparecido, que pensaba tenían planeado realizar pronto una parada en Alerce Rojo.

Problemas en Alerce Rojo. Kaylessa tiene una teoría acerca de la fuente de los recientes problemas en Alerce Rojo: está todo relacionado con una malvada presencia cerca de la Roca de la Lanza. Dice que ni el condestable ni los ancianos de la aldea la han ayudado, por lo que ofrecerá a los personajes 50 Po para que investiguen la Roca de la Lanza y se aseguren de que no hay fuerzas malignas allí acechando. (Ver “La Roca de la Lanza” en el capítulo 6).

3. EL YELMO AL MEDIODÍA

Justo al otro lado de la Carretera Larga desde la Posada Espada Oscilante se levanta una destartada taberna de dos pisos. Unas oxidadas rejas de hierro protegen sus sucias y pequeñas ventanas. El nombre de la taberna aparece claramente escrito en grandes letras simples en ambos lados de un carcomido signo de madera. Encima del signo hay un oxidado yelmo cilíndrico con dos ranuras para los ojos (en realidad un barreño de metal puesto boca abajo). En el interior hay una sala común panelada en madera, grande y escasamente iluminada. Una escalera de madera sube al piso superior, el cual está tan escasamente iluminado y panelado en madera tan oscura como la planta baja. En la parte de atrás de la sala común hay una larga barra con tres lámparas de cobre colgando sobre ella, y unas escaleras que conducen a las bodegas. El Yelmo al Mediodía es donde los locales se relajan, chismorrear, flirtean, cuentan chistes y “batallitas” de sus días de trabajo, y se emborrachan. No es



un lugar para una cena refinada. Una docena de camareros sirven en varios turnos en el Yelmo; la mayor parte de las noches, dos cubren la sala común en la planta baja y otro espera a los huéspedes en el piso superior. El personal en el Yelmo no chismorrean, pero dirigirán a cualquier que les pregunte a otros clientes habituales que crean que pueden hablar de un tema en particular. Una ronda afloja la mayor parte de las lenguas. El Yelmo se pone animado de vez en cuando con peleas, pero el personal está preparado para borrachos pendencieros normales. Tras la barra hay tres grandes y muy usados garrotes, y una vieja capa ha sido usada como parihuela improvisada para llevar a los borrachos al exterior (y a veces para lanzarlos por encima de las cabezas de los camorristas que inician peleas para derribarlos).

PNJs Clave. El Yelmo está regentado por el jovial pero perspicaz Garlen Harlathurl (hombre humano Tezhyrio **plebeyo**). Es un cínico amargado por unas empresas mercantiles en Aguas profundas que entraron en bancarrota, pero ha resultado ser un atento y exitoso tabernero. Tiene dos socios: uno que se ha retirado en Aguas Profundas, y el otro es el bodeguero del Yelmo, el rezongón y rotundo Justran Daehl (hombre humano Tezhyrio **bandido**). Justran es en realidad un espía para el Culto de la Ola Aplastante.

Rumores de Maldad. Uno de los parroquianos de la taberna es una guardia de caravana muy borracha y pendenciera llamada Zomith (mujer semiorco **guardia**). Recientemente abandonó una caravana que venía de Beliard a través de Puente Oeste, habiendo llegado a Alerce Rojo hace solo dos días. La caravana continuó hacia el Sur sin Zomith, pero puede confirmar que se peleó con unos guardias Mirabaranos de la delegación desaparecida hace unos quince días. No le importada nada de lo que pueda haber pasado, pero tampoco tiene nada que ver con su desaparición.

Problemas en Alerce Rojo. Stannor Thistlehair (hombre mediano pies ligeros **Plebeyo**) es un carpintero que trabaja en Carromatos de Waelvur (área 16). Stannor es un tipo desagradable y empalagoso, pero si se le soborna (10 po servirían), le dirá a los personajes que ha visto a su jefe Ilmeth Waelvur desaparecer en un túnel oculto en la parte de atrás de su patio de trabajo. También ha visto a otra gente acercarse sigilosamente tras el ocaso y seguir a Ilmeth a donde quiera que sea que vayan, aunque todos los demás vienen ocultos con capuchas o con máscaras.

4. MADRE YALANTHA

Esta destartada casa de huéspedes de tres pisos tiene muchos balcones y escaleras exteriores. Por dentro, el lugar es un páramo de pasillos estrechos con suelos llenos de crujidos que serpentean alrededor de pequeñas habitaciones separadas por estrechas paredes de madera. Sin embargo, la atmósfera es acogedora, y generalmente ruidosa..

PNJs Clave. La Casa de hospedaje es el hogar de su dueña y propietaria, la delgadísima y amante de fumar en pipa “Madre” Yalantha Dreen (mujer humana Tezhyria **plebeya**). Madre Yalantha vive en una atestada habitación en la planta baja en la parte de más atrás del edificio, y la mayor parte de las demás veinte habitaciones están ocupadas por trabajadores temporeros. Sin embargo, suele haber otras cuatro o cinco habitaciones que pueden proporcionar un poco más de espacio a la posada si la necesidad apremia.

Todos los residentes han visto (o dicen haber visto) a “forajidos” acechando por Alerce Rojo durante la noche, sin

mencionar a monstruos que van desde ratas con cabeza de serpientes hasta dragones fantasmales que se desvanecen si alguien si les acerca. (Si estás buscando a PNJs que transmitan los rumores más barrocos y difíciles de creer, los habitantes de la Casa de huéspedes de Madre Yalantha son perfectos).

Problemas en Alerce Rojo. Seis de los huéspedes que están aquí alojados son oteadores del Culto de la Tierra Negra (equivalentes a bandidos). Son los individuos con máscaras de piedra que han estado vigilando la cantera por la noche y los llamados Portadores de la Aflicción que aparecen en el área T7 de la Tumba de las Piedras Movedizas (se apresurarán a ir a los túneles cuando escuchen que los aventureros han descubierto las cámaras ocultas). No admitirán ninguna relación y no son lo suficientemente estúpidos como para haber escondido sus máscaras en la casa de huéspedes.

5. VIAJES SEGUROS DE THELORN

Tres enormes cobertizos se levantan aquí formando un triángulo, rodeados por unos robustos carromatos de madera en diversas fases de construcción. El primero es un taller lleno de atareados trabajadores, el segundo es un área de almacenaje para piezas como ruedas y ejes, y el tercero alberga una docena de carromatos terminados y listos para la venta. El principal fabricante de carros en esta región, el taller de Thelorn está ahora regentado por dos de los nietos del fundador. Es un lugar ocupado, siempre en movimiento en donde se trabaja día y noche (tres turnos de trabajadores) ya que fabricar carros de gran calidad toma bastante tiempo. La calidad de los carros de Thelorn es conocida por toda la región, con el resultado de que los trabajadores aquí tienen que esforzarse para cumplir las órdenes dadas por Thelorn hace mucho tiempo de tener “doce carros listos en stock, listos para entregar”.

Nadie está interesado en charlar durante los turnos de trabajo. Hay una atmósfera orgullosa de trabajo y de no perder el tiempo, y muchos de los trabajadores son expertos que hace un trabajo excepcionar a una velocidad sorprendente. Unos niños vigilantes armados con cacerolas para hacerlas sonar como alarma vigilan los cobertizos a todas horas.

PNJs Clave. El robusto Thorsk Thelorn y el más alto pero más delgado Asdan Thelorn (ambos hombres humanos Illuskanos plebeyos) son aquí los jefes. Son hombres justos y trabajadores que pagan bien para mantener a los buenos trabajadores.

Rumores de Maldad. Si los personajes preguntan a Thorsk acerca de clientes extraños, el ocupado fabricante de carros se acordará de un mercader Amniano que viajaba hacia el Norte por la Carretera larga que se detuvo en el pueblo para hacer unas reparaciones. Sus bienes estaban marcados con un extraño símbolo, como con forma de cuenco. El mercader amniano pagó bien a Thorsk y habló sobre una gran reunión de druidas a la que se dirigía, esperando vender carriles de cerveza y otros productos. Los personajes que pregunten a Thorsk pueden obtener orientación hacia el Salón de la Luna Escarlata (ver capítulo 3).

6. FINOS ARNESES DE CHANSYRL

El penetrante olor de cuero aceitado y curtido llena este atestado taller, y los muros muestran sillas de montar de cuero, riendas, yugos y arneses para bestias de carga de todo tipo. Chaquetas estilizadas, abrigos largos, gorras, botas, polainas, brazaletes, cinturones, bandoleras y armaduras completas de cuero están también disponibles en todos los tamaños. Regentada por la nieta de su fundador, la cual dirige un personal experimentado compuesto por tres

trabajadores a tiempo completo y dos a tiempo parcial. Chansyrl está considerada como la mejor fabricante de arneses en Alerce Rojo por todos los mercaderes y caravaneros. Para algunos esta es la razón por la cual venir a Alerce Rojo. Chansyrl es la suministradora estable para bastantes asentamientos a lo largo y ancho de la Carretera Larga.

PNJs Clave. Phaendra Chansyrl (mujer humana Tezhyria **Batidora**) viste una armadura de cuero repujada y estampada hecha por ella misma como una forma de propaganda. Con los afilados cuchillos, punzones y estiletos que lleva en vainas hechas a medida y enganchadas en brazos y piernas, parece una aventurera. Tiene unos sueños de viajar hacia el Norte y matar dragones, pero está más interesada en construir un imperio mercantil y salir algún día de Alerce Rojo. Phaendra ha escuchado muchas historias de forajidos y avistamientos de monstruos y misteriosos vigilantes con máscaras de piedra divisados de noche, pero los ignora, atendiendo solo a su trabajo. Recomienda bruscamente a los demás que hagan lo mismo.

7. HELVUR TARNLAR, SASTRE

Tarnlar es el único lugar donde comprar ropa de calidad en cien millas a la redonda. Este cuadrado edificio de dos plantas se levanta en la intersección entre la Carretera Larga y la Carretera de los Túmulos. Su letrero está pintado con las imágenes de un lord y una Lady bien vestidos, uno a cada lado del letrero. Unas adornadas barras de hierro forjado protegen las ventanas. Los Tarnlar solían construir carros, pero debido a la competencia, la familia cambió de oficio hace dos generaciones. Los Tarnlar se reinventaron a sí mismos como vendedores de ropa resistente pero a la moda para atraer a los mercaderes y viajeros que usaban la Carretera Larga.

Después de todo, las capas y botas se gastan de la misma forma en que lo hacen las ruedas de carro, y alguien que vaya a caminar durante dekhana en la carretera en el húmedo clima de la primavera o bajo el mordaz frío del invierno pronto llega a valorar mucho las prendas calientes. Las ropas, botas y accesorios son todas finas, cálidas y resistentes, incluso aunque pocos Alerceños puedan permitirse el comprarlas como prendas para todos los días. Los Tarnlar viven en un comfortable apartamento encima de su tienda de ropa.

PNJs Clave. Helvur Tarnlar (hombre humano Tezhyrio **plebeyo**) es un snob según los estándares de Alerce Rojo.

Se mueve con un aire de gentileza, orgullosamente explicando a sus clientes que “así es como los aristócratas visten sus botas en Nuncainvierno” o que “sombrosos como este hacen furor en Lunargétea”, incluso aunque nunca haya estado en esos lugares. Rehúsa especular acerca de sucesos locales, diciendo “los Tarnlar no se dedican a los comadreos!” Sin embargo, Helvur pone a un lado su pretenciosidad y su falta de voluntad para compartir información ante cualquier miembro de la Alianza de los Señores. Dirigirá la mayor parte de las preguntas hacia su mujer, Maegla. Maegla (mujer humana Tezhyria **plebeya**) es el verdadero talento de la familia. Es una avispada mujer de negocios que tiene ojo para las buenas mercancías. También es madre de cuatro valientes y aventureros niños. También ayuda a aquellos que sirven a los intereses de la Alianza de los Señores.

Problemas en Alerce Rojo. Los niños Tarnlar (dos niños y dos niñas, de edades entre siete y diez) están ansiosos por ganarse la amistad y seguir a unos aventureros como forma de escaparse de sus tareas cotidianas. Hace unas cuantas dekhana, los niños Tarnlar estaban recogiendo bayas cerca de la roca de la Lanza cuando se encontraron con un

veterano prospector enano que les advirtió que se alejaran de la Roca de la Lanza porque “hay allí una plaga”. Maegla no tiene ni idea de a lo que se refería, pero los niños pueden proporcionar direcciones hasta el barranco sobre el cual el enano les advirtió (ver “La Roca de la Lanza” en el Capítulo 6).

8. PANADERÍA DE LORREN

Los aromáticos y ordenados hornos y cuencos de mezcla en este edificio están funcionando día y noche. La panadería tiene un signo colgado que consiste en una barra de pan de forma redonda tallada en madera y pintada y del tamaño de un carro pequeño. La Panadería tiene siempre panes redondos frescos y bollos listos para vender. Su especialidad son unos bollos cubiertos de queso con queso con setas fundido proveniente de las granjas cercanas.

PNJs Clave. El delgado y enérgico propietario, Mangobarl Lorren (hombre humano Khondazhano, **Matón**), le encanta chafardear y puede contar muchas historias increíbles.



Pocas son ciertas, y ninguno de los secretos son suyos. Es un aliado indiscreto y ferviente de los Zhentarim y una útil fuente de ayuda sin hacer preguntas para cualquiera de esa facción. Lorren no revelará esta información pero algunos de sus familiares lejanos tienen conexiones con los Zhentarim, y siempre ha estado dispuesto a ayudar a la Red Negra.

Problemas en Alerce Rojo. Mangobarl ha escuchado hablar acerca del susto de Pell Mhandyvver en la Tumba Embrujada (ver el encuentro “La tumba Embrujada” en el Capítulo 6) y fue a mirar por sí mismo. Vio un goblin cerca del lugar y se figuró que un grupo de esas criaturas se había instalado allí y habían preparado un “fantasma” para asustar a los intrusos. Le dirá a cualquier agente Zhentarim que valdría la pena hablar con Minthra Mhandyvver (área 14); y que podría haber escondido algo de tesoro en la tumba, y que no se lo debería dejar en manos de una banda de goblins.

9. HERRERÍA DE TANTUR

Ambos extremos de este edificio manchado de hollín son unos masivos bloques de madera que levantan hasta convertirse en altas y anchas chimeneas. El tintineo de los martillos de la forja resuena hasta muy tarde la mayor parte de las noches. Eldras Tantur (hombre humano Turami **matón**) ha sido el herrero de Alerce Rojo durante una década y media y solo se ha tomado unos pocos días libres del trabajo en todo ese tiempo. Eldras y sus hijos; un fornido hijo y dos fuertes hijas; son herreros habilidosos que pueden forjar casi cualquier cosa que no requiera de aleaciones o tratamientos especiales. Pueden templar espadas y reforzar armadura, y muchas veces reparan herramientas y armas. Los Tantur rara vez salen de su herrería. Trabajan durante todo el día cumpliendo interminables pedidos de aldabones, bisagras, cerraduras, cadenas, así como equipo para carros como clavos, arandelas, bordes de ruedas y cubos para ruedas.

PNJs Clave. Eldras es un hombre de aspecto corriente que prácticamente no se entera de la actual situación y problemas en Alerce Rojo, debido a que rara vez sale de su forja.

Su mujer, Laefra, la cual pide metales vía los mercaderes con los que trata, se entera de muchos de los problemas, pero no dice nada ni a Eldras ni a sus hijos. La vida es mejor sin preocuparse de esos asuntos, piensa ella.

10. FINAS AVES DE CORRAL DE DROUTH

La más grande de las dos tiendas de aves de corral de Alerce Rojo está siempre atareada gracias a las hacendosas granjas locales y al interminable apetito de las comunidades a lo largo de la Carretera Larga. Dos o tres carros de pollos ensartados guardados en barriles con aceite salen todos los días, para ser cocinados en distantes hornos.

El edificio de un solo piso es largo, estrecho y sin elementos distintivos en el exterior, pero el nombre del negocio está pintado por encima de las puertas dobles de entrada (suficientemente grandes como para dejar asar un carromato). En el interior, nubes de plumas flotan en el aire. Jaulas y barriles descansan en el extremo del edificio que da a la calle, seguidos por dos hornos de ladrillos, mesas de despiece largas y manchadas de sangre, y una zona de desplume en la parte trasera. Las plumas son amontonadas en carromatos abiertos y luego son llevadas para ser lavadas para ser luego al final vendidas como relleno para almohadas.

PNJs Clave. La dueña y propietaria Nahaeliya Drouth (mujer humana Tezhyria **plebeya**), ha construido su negocio convirtiéndose en una suministradora de confianza para todas las posadas del valle. Prefiere no saber nada de “los

peligros de la espesura” y “tonterías como la magia oscura”. Nahaeliya heredó el negocio de su padre, el cual era uno de los respetados ancianos de la aldea, pero aún no ha sido sondeada para ser introducida en los Creyentes.

11. JALESSA ORNRA, CARNICERÍA

En la siguiente puerta al lado de Finas Aves de Corral de Drouth se levantan cuatro idénticos edificios de piedra y de un solo piso, levantándose desde la calle en una línea recta. El edificio de delante tiene el signo de una vaca siendo cortada por un cuchillo, sin ningún texto. Este es el lugar de trabajo y tienda de Ornra (mujer humana Illuskana **plebeya**), la carnicera de Alerce Rojo. El segundo edificio es el ahumadero, unido a la tienda por una bodega subterránea donde la carne es almacenada. El tercer edificio tiene a veces la colada colgando de unas cuerdas en el exterior, y es la casa que Jalessa comparte con el condestable de la villa, Harburk Tuthmarill (hombre humano **Tezhyrio veterano**). Alerce Rojo no tiene una cárcel o juzgado. La tienda es la cosa que más se le aproxima. Harburk emplea a cuatro hombres de confianza, los cuales duermen en el cuarto edificio. Los cuatro son ayudantes del condestable (**guardias** humanos), los cuales trabajan también Jalessa curando la carne, luego guardándola en pequeños barriles para su envío o almacenaje.

Harburk y sus hombres de confianza discuten asuntos sobre el cumplimiento de las leyes y el mantenimiento de la paz mientras se ocupan de despedazar las piezas. También se sabe que han colgado a los borrachos de ganchos para la carne hasta que se les ha pasado la cogerza.

PNJs Clave. Harburk y sus hombres de confianza son algunas de las personas más ocupadas en Alerce Rojo, ya que trabajan como carniceros además de hacer los turnos requeridos para mantener la paz en la aldea. De Harburk se sabe que a veces se echa siestas cortas en vez de dormir por la noche.

Harburk todavía no se ha dado cuenta de que tiene cuatro cultos elementales al lado de casa. Sabe que hay grupos secretos y malvados en las Colinas Sombrias; los rumores no pueden andar tan desencaminados; pero no está seguro de lo que ocurre ahí fuera. Unos aventureros que pudieran ir a investigar a donde él no puede serían un regalo enviado por los dioses.

Problemas en Alerce Rojo. Harburk ha escuchado historias sobre bandidos en la Carretera de los Túmulos al Sur de la villa, y conoce varios escondrijos potenciales. No tiene tiempo como para vagabundear por el campo en lo que considera una caza de gamusinos, pero proporcionará a los aventureros ansiosos de emociones orientación hacia uno o dos lugares prometedores. Revisa el encuentro “Osos y Arcos” en el Capítulo 6.

12. FINAS PIEDRAS DE DORNEN

Este sencillo edificio cuadrado está siempre cubierto por una sábana blanca de polvo de roca. Es el lugar de trabajo de la atareada cantera de Dornen, regentada por Elak Dornen (hombre humano Tezhyrio **noble**). El edificio expone muestras de piedra tallada así como “mineral de muestra” extraído de la cantera. Los registros de pedidos y viejos contratos de empleo están ordenadamente guardados en armarios tras un mostrador de madera. Dornen es un duro patrón con unos veinte trabajadores, e insiste en mantener unos cuidadosos registros de las actividades.

PNJs Clave. Los Creyentes no tienen un líder forma., pero si lo tuvieran, este sería Dornen. Es un miembro de mucho tiempo que sirve como voto decisivo en las deliberaciones acerca de a quien introducir en el grupo secreto y sobre cómo usar su influencia colectiva para organizar los negocios

en Alerce Rojo. Es un hombre duro e inflexible y disfruta del poder que gana doblegando a otros Creyentes para que se pongan de su lado.

Problemas en Alerce Rojo. Dornan es un ansioso converso a los mensajes del Sacerdote de la Piedra Negra, Larrakh. Ve como un día que llegará pronto, el que él y los demás Creyentes se hagan abiertamente con el poder. Si se ve molestado por molestos aventureros, Dornan les dirá que ha escuchado historias acerca de un tesoro perdido y de misteriosos villanos acechando en la Cueva de la Roca del Reguero (revisa el encuentro “Tesoro Sangriento” en el Capítulo 6).

13. ARMAS TESTAFÉRREA

Hace tres años, un viejo mercenario y guarda de caravanas llamado Testaférrea decidió asentarse en Alerce Rojo y fundar una tienda de armas y armaduras, tanto nuevas como usadas. A lo largo de una larga carrera de proteger caravanas y grupos de carga de un extremo al otro del Norte, Testaférrea (hombre semiorco **veterano**) decidió que había dinero por hacer manteniendo equipados a los guardias y mercenarios con equipo decente y a precios competitivos.

PNJs Clave. Testaférrea es un semiorco sorprendentemente amigable. Tiene poca habilidad en lo que a reparar armas y armaduras se refiere y a veces arregla equipo usado para revenderlo. Su verdadero talento es un buen ojo para las armas y armaduras ordinarias que pueden aguantar un uso duro y el mal tiempo. Si se le pregunta cuál de sus hachas de batalla es la mejor, Testaférrea ofrecerá una respuesta honesta (y correcta). No es un buen negociante y casi no gana dinero, pero no parece que le preocupe.

14. AVES DE CORRAL DE MHANDYVVER

Este edificio de madera creció en tamaño torpemente durante muchos años, expandiéndose con nuevas alas y anexos de una sola planta de forma desordenada y en todas direcciones. El interior parece un granero o un ático, con vigas y largueros a la vista. Las jaulas con gallinas vivas llenan la mayor parte de esquinas y habitaciones del edificio, dejando solo un estrecho pasillo hasta la parte de atrás, donde viven los Mhandyvver. Sus habitaciones están separadas de los gallineros por un taller con mesas de despiece y una chimenea central. La de Mhandyvver es la menos importante de las dos granjas de ave, pero es la favorita entre los Alerceños. La amable anciana Minthra “Minny” Mhandyvver (mujer humana Tezhryia **plebeya**) y sus tres hijos ya crecidos venden gallinas vivas o asadas y preservadas en aceite, hígados de pollo en vinagre, y huevos tanto frescos como en vinagre.

PNJs Clave. Minny tiene el comportamiento de una amistosa vieja abuela, pero es más lista de lo que parece. Entre otras cosas, sabe que un grupo de ancianos de la villa (incluyendo a Elak Dornen, Ilmeth Waelvur, y Albaeri Mellikho) pertenecen a un club secreto y tiran de muchos de los hilos en la villa. Piensa que los Creyentes son inofensivos, pero compartirá lo que saben si unos aventureros en los que llegue a confiar vienen a pedirle consejo.

Problemas en Alerce Rojo. Recientemente, la aventurera nieta de Minny, Pell, tuvo un escalofriante encuentro con un “fantasma” cerca de una tumba olvidada hace mucho tiempo a una corta distancia de la villa. Minny ha ordenado a la niña que se mantenga lejos, pero se pregunta qué es lo que realmente vio Pell, y cree que alguien debería “asegurarse de que el lugar es seguro”. Las direcciones que Pell proporcione llevarán al encuentro “La Tumba Encantada” en el Capítulo 6.

15. HAELEEYA

Originariamente de Amn, Haeleeya Hanadroum (mujer humana Tezhryia **plebeya**) regenta una casa de balos y tienda de vestidos en su gran y bien terminada casa. Altos barriles plantados con hierbas aromáticas y flores flanquean la entrada, y las ventanas están decoradas con cajas llenas con flores. En el interior hay una habitación muy ordenada que sirve como taller de costura y de arreglos. Más allá, dos juegos de puertas conducen a unas salas de baño de las que salen aromas agradables y una cálida humedad. Al contrario que Tarnlar, más adelante en la calle, Haeleeya sirve a mujeres locales que buscan vestidos para ocasiones especiales; hace pocas prendas para hombres. La casa de baños es un negocio más estable, dado que muchas de las mujeres más mayores en Alerce Rojo visitan los baños regularmente para intercambiar cotilleos.

PNJs Clave. Haeleeya escucha todos los cotilleos compartidos en los baños, pero se guarda sus propias opiniones, a no ser que el que le pregunte esté relacionado con el Enclave Esmeralda. Cuando Haeleeya era joven, se perdió en la espesura. Un explorador del Enclave Esmeralda la rescató, y ha sido amiga de la facción desde entonces.

15. TALLERES DE CARROMATOS DE WAELOWUR

Ilmeth Waelvur (hombre humano Tezhryio bandido) regentea una alternativa más económica a los Viajes Seguros de Thelorn, fabricando y vendiendo ruedas y ejes de recambios para carromatos. El taller es un atestado y desordenado cobertizo rodeado por docenas de carromatos envueltos en lonas bastante raídas. Un tosco signo con letras escritas a mano encima de la puerta proclama que este lugar son los “Talleres de Carromatos de Waelwur”. Ilmeth pasa la mayor parte de su tiempo reparando carromatos y fabricando carros para transportes pesados y trineos para las canteras locales.

En el interior se pueden ver media docena de carromatos en varias etapas de construcción, rodeados por taburetes, escaleras y bancos de trabajo. Unas columnas de madera soportan un ático que es una matriz abierta de tablas de madera, las cuelas sirven de hogar a unos cuantos pájaros y como almacén para montones de ruedas de carro de madera. Ilmeth emplea a media docena de trabajadores, los cuales beben tanto como trabajan. Todo allí es bastante más tosco, pero también más barato que en el negocio de Thelorn.

PNJs Clave. Ilmeth es hombre hosco y dado a la bebida al que no le importan nada los problemas de los demás. Es uno de los Creyentes, y espera usar la influencia del grupo para echar a los Thelorn (sus odiados rivales) fuera del negocio. Una vieja puerta de bodega en la parte de atrás de su atestado patio de trabajo cubre en realidad un túnel que lleva al área T1 en la Tumba de las Piedras Movedizas (ver Capítulo 6).

Problemas en Alerce Rojo. El Mediano Stannor Thistlehair, uno de los trabajadores de este lugar, ha visto a Ilmeth y a los otros Creyentes moviéndose en sigilo cuando se suponía que nadie estaba por allí, pero Stannor no está dispuesto a decir nada si se le pregunta por miedo a que Ilmeth pueda enterarse.

17. GAELKUR

Este edificio de mal aspecto sirve como tienda de objetos de segunda mano de Alerce Rojo, tienda de suministros, barbería y como segunda taberna no oficial para los locales. Dentro hay una tienda atestada llena de clientes que van allí a pasar el rato; la mayor parte de ellos hombres sin prisas en particular; con viejos mechones de pelo cortados cubriendo el rechinante piso de madera. Marlandro Gaelkur (hombre humano Tezhyrio **plebeyo**) es el tendero y barbero. Además de cortar el pelo, trata con productos usados (y a veces robados) sin hacer preguntas.

El verdadero oficio de Gaelkur no es sospechado por los demás Alerceños. Regenta la tienda como tapadera para su negocio de falsificación. Gaelkur chapa monedas baratas (o simples láminas de hierro) con metales más valiosos, y luego las estampa y acuña con diseños de su propia creación.

PNJs Clave. Marlandro es un habilidoso grabador y fue una vez ayudante de un joyero en Puerta de Baldur, fabricando monturas para piedras y anillos completos. Solo falsifica cuando la tienda está cerrada y está a solas, pero la mayor parte de los días y gran parte de todas las noches, algunos Alerceños se acercan para echar unas charlas. Últimamente, cada historia rara o increíble de cosas sospechosas que hayan ocurrido parecen salir en esas conversaciones.

Rumores de Maldad. Larmon Greenboot (hombre humano Tezhyrio plebeyo), un pastor local, puede ser encontrado en Gaelkur. Ha estado contando una y otra vez la historia de que encontró unas misteriosas tumbas recientes en las Colinas Sombrías (ver “Rumores en Alerce Rojo” en el Capítulo 3).

18. TRABAJO DE PIEDRA DE MELLIKHO

En un signo colocado en dos postes en un trozo de césped lleno de hierbas enfrente de esta pequeña casa puede leerse “Trabajo en Piedra de Mellikho”.

El pozo de la cantera comienza justo detrás de la casa, la cual sirve como oficina del negocio y hogar del duelo de la cantera, Albaeri Mellikho (mujer humana Tezhyria plebeya). La propia Mellikho dirige los trabajos en la cantera, amenazando y maldiciendo a los sudorosos canteros que allí trabajan.

Un túnel escondido en el pozo de la cantera lleva al área T9 en la Tumba de las Piedras Movedizas (ver Capítulo 6). Mellikho y el resto de los demás Creyentes saben acerca de la entrada secreta en la cantera, pero los canteros que aquí trabajan no lo saben (está bien oculta y disfrazada como un túnel de almacenaje colapsado y abandonado).

PNJs Clave. Albaeri, un remolino de mujer, barriguda y normalmente bastante, es uno de los Creyentes. Está preocupada porque las piedras movedizas en las cámaras ocultas bajo Alerce Rojo han estado más activas últimamente, pero es reticente a compartir sus preocupaciones con extraños.

Problemas en Alerce Rojo. Cuando los pedidos por sus piedras son emitidos, Mellikho normalmente hace que sus canteros hagan un turno de noche a la luz de las antorchas.

PASTEL DE MIGAS

Para el ciudadano medio de Aguas Profundas, Alerce Rojo es conocida solamente por su coca de migas, una especialidad local. Este muy denostado aunque fuerte plato es útil en el camino: pechugas de pavo y perdiz al horno, nueces y verduras picadas, mezclado todo con un puré de guisantes, todo ello en un hojaldre. No tiene mucho sabor la mayor parte de las veces, pero el pastel de Migas mal hecho sabe horrible.

Durante el último mes o dos, han estado bastante asustados por la aparición de unas misteriosas figuras vestidas de negro vestían máscaras de piedra que les vigilaban en la oscuridad.

Los vigilantes enmascarados en realidad miembros del Culto de la Piedra Negra los cuales trabajan en los almacenes de la villa o en la tienda de arneses; están alojados en la casa de huéspedes de Madre Yalantha. Mellikho está en el plan de asustar a sus propios trabajadores; los Creyentes usan la cantera para reunirse con Larrakh, el sacerdote de la Piedra Negra que se esconde en la Tumba de las Piedras Movedizas.

Si los personajes visitan la cantera y comienzan a hacer preguntas, Albaeri Mellikho aducirá que los rumores de extraños vigilantes nocturnos son exageraciones. Sugerirá que si los personajes están buscando algo con lo que probar su valor, que hay un tesoro legendario del cual se dice que está escondido en la “Cueva de la Roca del Reguero”, y les proporcionará direcciones. (Esto lleva al encuentro “Tesoro Sangriento” en el Capítulo 6). Sabe que la cueva es peligrosa y espera que los personajes acaben allí muertos, poniendo así fin a las incómodas preguntas, pero intentará hacer pasar su sugerencia como un rumor “útil”.

18. TENERÍA DE LURUTH

Este antiguo almacén apesta con un hedor que hace llorar e irrita la garganta y que ahoga todos los demás olores a menos de un tiro de flecha del lugar. Dentro hay soportes para extender las pieles, mesas de corte con afilados cuchillos y trozos de piel curtida, un almacén atrás de cuero ya terminado para la venta y seis enormes barreños abiertos que contienen diferentes líquidos cáusticos y malolientes usados para curtir.

El propietario es Ulhro Luruth (hombre humano Khondazhano **plebeyo**). No puede oler nada, debido a los muchos años de trabajar en la tenería. Él y sus seis leales asistentes viven y trabajan aquí..

PNJs Clave. Luruth es uno de los creyentes. Sabe que se supone que no debe hablar con extraños de la sociedad secreta, pero no es demasiado listo y puede asumir que los que le preguntan saben más de lo que realmente saben.

20. ALMACENES DE BETHENDUR

Cuatro idénticos y bien contruidos almacenes se levantan aquí en un suelo cubierto de grava y cenizas. En el momento en el que alguien pone el pie más allá del signo en el que se lee “Almacenes de Bethendur/ Alquiler por Dekhana, Mes o Año”, y alto y sonriente hombre sale para recibirlo. Este es Aerego Bethendur (hombre humano Tezhyrio **noble**). Es ayudado por tres robustos asistentes y porteadores, los cuales era antes matones a sueldo. Aerego no hace preguntas, por lo que se puede almacenar aquí cualquier cosa. Los objetos almacenados que no se mueven o se salen de sus contenedores son estrictamente dejados, aunque los cajones que comienzan a oler a muerto son sacados al exterior y abiertos. Si contienen cadáveres (raro pero ha ocurrido) Aerego los incinera sin decirle nada al condestable o nadie.

PNJs Clave. Aerego es un Creyente, aunque su asistencia es ocasional y se está comenzando a preguntar qué es exactamente lo que el misterioso sacerdote Larrakh (ver “La Tumba de las Piedras Movedizas” en el Capítulo 6) tiene en mente para Alerce Rojo.

21. EL MERCADO

Este embarrado y muy usado campo está delimitado con cobertizos y anillos de piedra que han sido, de forma obvia, usados para hacer fuegos o quemar basura muchas veces en el pasado. Una vez a la dekhana, se ve atestado con carromatos provenientes de las granjas cercanas. Los granjeros vienen conduciendo desde granjas situadas a millas de distancia para vender todo tipo de productos de temporada, quesos, sidra y vinagre de sidra, y las remolachas del año pasado metidas en jarras con vinagre. Durante los otros nueve días de la Dekhana, solo hay un Alerceño, un semiorco llamado Grund. Grund (hombre semiorco **matón**) es el tonto del pueblo. Se gana la vida haciendo encurtidos al final del campo.

PNJs Clave. Grund es un tipo feliz aunque no muy inteligente. Los otros vendedores cogen de sus barreños de encurtidos, y el alegremente les deja. Es un secundario cómico cuando es encontrado aquí, pero los aventureros se encontrarán con él en circunstancias menos agradables en el área 3 de la Tumba de las Piedras Movedizas (ver capítulo 6).

20. SUMINISTROS DE VALLIVOE

Aparte de la desbordante variedad de puertas, barriles, muebles viejos carcomidos y herramientas apoyadas contra sus muros exteriores, este edificio parece una casa particular.

En un pequeño y descolorido letrero en la puerta delante se lee “Suministros de Vallivoe.” Las habitaciones están atestadas hasta el techo con nuevas mercancías y objetos usados de todo tipo. Endrith Vallivoe (hombre humano Tezhirio **plebeyo**) es un mercader de caravana retirado que vende objetos nuevos y usados: muebles, lámparas, alfombras espejos, armas, escudos, yelmos y un poco de todo lo demás. Casi cualquier cosa puede estar disponible aquí, enterrado bajo pilas de otras cosas, y Vallivoe lleva un inventario bastante fidedigno en la cabeza. Es el único vendedor en la villa que vende libros en blanco y pergaminos.

PNJs Clave. Endrith es un hombre bajito, encorvado y tímido que emplea a un pequeño ejército de niños locales. Ha escuchado muchos de los rumores e informes de avistamiento de monstruos, pero no sabe; ni quiere saber, qué es lo que está sucediendo realmente. Sin embargo, vigila y comparte todo lo que ve y escucha con cualquier Arpista que le haga preguntas. Es un contacto útil, e informador leal, aunque no está realmente hecho para cualquier trabajo arriesgado.

Problemas en Alerce Rojo. Si uno o más de los personajes parece interesado en ayudar a la ciudad con sus recientes problemas, Endrith dirá, “No sé si es relevante, pero escuché a alguien decir que vio un cráneo enganchado a un árbol con una flecha negra, como algún tipo de macabro aviso. Estaba a medio día de camino a lo largo del Camino del Alerce, y luego unas cuatro millas hacia el Este en las Colinas Sombrías”. Si los personajes investigan esta pista, juega el encuentro “Las últimas Risas” en el Capítulo 6.

Rumores de Maldad. Endrith compró un viejo libro de un mercader de paso hace justo unos pocos días. El libro es un manuscrito bellamente detallado escrito en enano. Endrith no puede leer enano, por lo que no sabe qué es lo que hay allí escrito; un personaje que lea los textos podrá decir que es una historia genealógica de los clanes enanos en Mirabar. Si se le pregunta cómo lo encontró, Endrith explicará que se lo compró a un buhonero de paso por la villa. El buhonero le dijo a Endrith que se lo compró a un capitán de una gabarra

de mala reputación en Vado de la Serpe, el cual al parecer se había hecho con una docena de libros parecidos. (Si los personajes investigan, esto les lleva al encuentro “Ratas de Vado de la Serpe”, en el capítulo 3). Endrith está dispuesto a vender el libro por 50 Po, aunque se lo dejará a un Arpista por 25 Po.

ESCÁNDALO Y RECONSTRUCCIÓN

Si juegas la aventura de “La Tumba de las Piedras Movedizas” en el Capítulo 6, la revelación de los Creyentes produce grandes cambios. Incluso si los Creyentes pueden librarse de una investigación por asesinato, la gente de Alerce Rojo se queda escandalizada por descubrir que muchos de sus convecinos más respetados eran parte de una cábala secreta. Este descubrimiento genera un remolino de rumores, cuchicheos y recriminaciones. Los demás ciudadanos de Alerce Rojo se separarán de los Creyentes durante los siguientes meses, y los Creyentes se volverán los unos contra los otros. Muchos de ellos se recluirán. El liderazgo de Alerce Rojo pasará a Harburk, pero está demasiado ocupado con sus labores como condestable. Pasado un mes, Jalessa Ornra se convertirá en Alcaldesa de Alerce Rojo. Es apreciada y tiene sentido común, por lo que los aldeanos se unirán para apoyarla. Los aldeanos se podrán a trabajar para tapar el sumidero y reforzarán las paredes y los techos para evitar futuros desprendimientos.

EXPLORANDO EL VALLE

Al comienzo de la aventura, los personajes jugadores saben que se enfrentan contra una misteriosa amenaza. Algo no está bien en el Valle del Dessarin. Para descubrir que es exactamente lo que amenaza a estas tierras, deben dejar Alerce Rojo y aventurarse en el ancho valle. Gran parte de la acción inicial de la aventura requiere de visitar diferentes lugares y desenterrar pistas que lleven al grupo a los Alcázares Embrujados; y luego a su confrontación con los cultos elementales y el descubrimiento del complejo de templos bajo las Colinas Sombrías.

VIAJANDO

Le puede tomar una dekhana entera a un grupo que se mueva más lentamente, por ejemplo una caravana de mercaderes, el viajar desde Alerce Rojo a Triboar. El Río Dessarin es un obstáculo para cualquier grupo sin un barco, dado que no hay cruces entre el Vado de Hierro y el Puente de Piedra. Cuando los personajes jugadores se pongan de viaje para llegar a otro lugar, o bien saben cómo llegar allí o bien no lo saben. Todos los asentamientos son lugares bien conocidos. Solo toma unos pocos minutos el preguntar para obtener direcciones para llegar a otra aldea. De la misma forma, el Río Dessarin y el Puente de Piedra son hitos bien conocidos. El Capitel de Galerna Emplumada es conocido por todos en Alerce Rojo. El Alcázar de Guardarrío es conocido por algunos en Posada del Constructor de Gabarras y Vado de la Serpe. El Salón de la Cima es conocido por algunos en Beliard y Vado de la Serpe. Los Salones del Hacha de Caza son conocidos por cualquiera en Beliard. Los personajes del área o atraídos por un gancho en particular pueden también saber de estos lugares. Todos los demás lugares son desconocidos, por lo que los personajes deben encontrar dichos lugares. Para leer más sobre viaje por la espesura, revisa el Capítulo 5, “Ambientes de Aventura” de la Guía del Dungeon Master.

ENCUENTROS ALEATORIOS

La mayor parte del Valle del Dessarin es una zona sin civilizar en la que la vida salvaje es abundante y los monstruos abundan.

Frecuencia. Realiza un control por la mañana, mediodía, tarde y medianoche. Tira 1d20; se produce un encuentro con un 18 o más.

Alcance. Comienza un encuentro que sea adecuado para la historia que quieres. No todos los encuentros deben ser un enfrentamiento. Algunos encuentros pueden anunciarse a los personajes antes de producirse o permitir que los personajes lo eviten.

Dificultad. Durante los capítulos 3 y 4, usa la tabla de encuentros aleatorios "Viajes Iniciales". Durante el Capítulo 5, usa la tabla "Viajes Posteriores". En cualquier lugar durante un viaje por el río o muy cerca del Río Dessarin, usa la Tabla "Viajes Fluviales". Tira 1d12+1d8 para determinar con qué se encuentran los personajes.

Asteriscos. Los encuentros marcados con un asterisco tienen una explicación que aparece después de las tablas.

VIAJES INICIALES

Día	Noche	Encuentro
2	-	Aaracroka, Exploradores*
-	2	1d4+1 Hombres Chacal
3	-	Caballeros de Samular*
4	3	Peregrinos
-	4	1d2 Osos Lechuza
5	5	Cazadores de la Tribu del Alce*
6	6	1d3 Ankhegs
7	7	1d3+1 Osgos
8	8	1d4+1 Orcos
9	-	Mineros Enanos*
10	-	Caravana
11	-	Granja*
12	9	Culto del Aire, Exploradores *
13	10	Culto del Agua, Merodeadores *
14	11	Culto de la Tierra, Ladrones*
15	12	Culto de Fuego, Incursores*
16	13	1d4+1 Gnolls
17	-	Pastores*
18	14	1d6+2 Lobos
19	15	1d3 Ogros
-	16	1d2 Gárgolas
-	17	1d3+1 Ghouls
20	18	1d2 Peritones
-	19	1d3 Espectros
-	20	El Caballero Vigilante*

VIAJES FLUVIALES

Tirada	Encuentro
2-3	Exploradores Aaracroka*
4-5	Jinetes Celestes del Culto del Aire*
6-9	Piratas Fluviales*
10-14	Barco*
15-16	1d4 Marrow
17-18	2d4 ghouls
19-20	1 Elemental de Agua

VIAJES POSTERIORES

Día	Noche	Encuentro
2	-	Partida de Guerra Aaracroka*
-	2	2d6 hombres chacal
3	3	1d3 Mantícora
4	4	1d3+1 Trolls
5	5	Cazadores de la Tribu del Alce*
-	6	1d8 Fuegos Fatuos
6	-	Caballeros de Samular*
7	-	Granja*
-	7	1d2 Ghosts y 1d4+2 Ghouls
8	8	1d4+1 Gárgolas
9	9	Jinetes Celestes del Culto del Aire*
10	10	Incursores del Culto del Agua*
11	11	1d6+2 Osgos
12	12	Partida de Guerra del Culto de Fuego*
13	13	Merodeadores del Culto de la Tierra*
14	14	2d4 Ogros
15	-	Caravana*
-	15	1d4+1 Renacidos*
16	16	2d4 Mefits*
17	-	Mineros Enanos*
-	17	1d3 Engendros Vampiro
18	18	1d3 elementales*
19	19	1 Terrarón
20	20	1d2 Gigantes de las Colinas

Aarakocra, Exploradores. Estos 1d4 + 1 **aarakocra** atacarán a cualquiera que parezca ser un cultista elemental. En cualquier otro caso, los aarakocra podrían ser amistosos.

Aarakocra, Partida de Guerra. Una partida de guerra está compuesta por 1d6 + 3 **aarakocra** y un **elemental de aire**. Interactúan como los Exploradores.

Cultos del Aire, Exploradores. Un grupo de exploradores del culto del aire consiste en 1d4+1 **huracanes** con ropajes alados. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas y la descripción de los Ropajes Alados.

Culto del Aire, Jinetes Celestes. Un Caballero de Tormenta Emplumada lidera a 1d4 tejedores celestes. Todos cabalgan buitres gigantes. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas.

Caravana. Una caravana consiste en un mercader y su séquito que se dirigen hacia el siguiente asentamiento. El grupo consiste en 1d4+2 **guardias**, 2d4 **plebeyos** y el líder de caravana (un **espía**).

Mineros Enanos. Una banda de mineros enanos consiste en 1d4+1 Enanos Escudo **Exploradores** y un belicoso líder (un Enano Escudo **matón**).

Culto de la Tierra, Merodeadores. Una banda de merodeadores del Culto de la Tierra está formada por 1d4+1 guardias de la Tierra Negra, un sacerdote de la Tierra negra y 1d4-1 ogros. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas.

Culto de la Tierra, Ladrones. Estos ladrones del culto de la tierra acechan en varios lugares para asaltar a los viajeros. El grupo consiste en 1d4 + 1 **bandidos** y 1d4 **guardias de la Tierra Negra** (Revisa el Capítulo 7).

Elementales. Un pequeño grupo de **elementales** vaga libremente. Tira 1d4 para determinar el tipo de elemental: 1, agua; 2, aire; 3, fuego; 4, tierra.

Cazadores de la Tribu del Alce. Este grupo incluye a un **berserker** y a 1d4+1 **guerreros tribales**. Son hostiles (ver “Las Tribus Uzhgardt” al final de este capítulo).

Culto del Fuego, Incursores. El culto del fuego envía grupos de incursores compuestos por 2d6 **guerreros de la Llama Eterna** y un **sacerdote de la Llama Eterna**. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas.

Culto de Fuego, Partida de Guerra. Una Partida de Guerra del Culto de Fuego consiste en 1d6 **guerreros de la Llama Eterna**, un **sacerdote de la Llama Eterna** y 1d3 **sabuesos infernales**. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas.

Granja. El grupo descubre una granja. Tira un d6 para determinar la raza de la gente que vive allí: 1-3, Humanos Tezhryios; 4, Humanos Illuskanos; 5-6, medianos. En una granja hay 1d6 adultos **plebeyos** y 1d6-1 niños no combatientes. Los residentes pueden proporcionar a los aventureros amistosos comida y cobijo.

Barcaza. La Barcaza de un mercader fluvial lleva 1d4+4 **plebeyos** (los tripulantes), 1d4 **guardias** y un capitán (un **espía**). Están dispuestos a transportar a aventureros que se dirijan en la misma dirección que ellos.

Caballeros de Samular. Esta patrulla armada consiste en 1d4 **veteranos** y 1d4 **guardias**. Proviene del Salón de la Cima y saludarán con un sonoro “Bien Hallados” a los personajes.

Mefits. Varios Mefits viajan en grupo. Tira un d6 para determinar el tipo de mefit: 1, polvo; 2, hielo; 3, magma; 4, fango; 5, humo; 6, vapor.

Peregrinos. Un grupo de peregrinos está formado por 2d6 **plebeyos**, 1d4+1 **guardias**, 1d4 **acólitos** y un **sacerdote** que se dirigen todos a un lugar sagrado o especial. Están contentos por tener compañía.

Piratas Fluviales. Una barcaza transporta a 2d4 **bandidos**, 1d4 **matones** y 1d2 **líderes (exploradores)**.

El Caballero Vigilante. En el pasado, este **horror con armadura** montaba guarda en la sala común de la Posada del Caballero Vigilante en Beliard. Escoge al azar a un personaje, avanzará hasta estar a 5 pies de él o ella, examinando al personaje con cuidado. Si es atacado, responderá retirándose después de perder la mitad de sus puntos de golpe. De otra forma, seguirá al personaje escogido durante 1d3 días, ayudando en combate a su amo temporal. Al final de ese tiempo, el horror con armadura se marchará otra vez.

Culto del Agua, Merodeadores. Una banda de merodeadores del culto del agua consiste en 2d6 **saqueadores del culto del agua**, un **sacerdote de la Ola Aplastante** y 1d2 **sondeadores de las Profundidades**. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas.

Culto del Agua, Incursores. Una banda de incursores del culto del agua consiste en 2d6 **saqueadores del culto del agua**, un **sacerdote de la Ola Aplastante** y un **escalofrío tuerto**. El líder es un Caballero de la Marea Oscura montado en un **cocodrilo gigante**. Revisa el Capítulo 7 para ver las estadísticas de los cultistas.

LUGARES EN EL VALLE

El Valle del Dessarin ha sido un camino muy usado para llegar al corazón del Norte de la Cosa de la Espada durante eras, y ha visto la destrucción provocada por muchas hordas de orcos, el auge y la caída de un reino enano, frecuentes bandas de forajidos y mucho más. Los aventureros que exploren las Colinas Sombrías pueden visitar muchos sitios de interés mientras recorren el valle.

AGUAS PROFUNDAS

La ciudad de los Esplendores es una vibrante ciudad en la Costa de la Espada. Un jinete desde Alerce Rojo puede llegar a Aguas Profundas en siete días, en tres si cambia de caballo a menudo y se atreve a cabalgar de noche. Algunos mercaderes han dicho de Aguas Profundas que es “el mejor centro de suministros del mundo”, con la mayor colección de soberbios artesanos, contactos útiles y potenciales trabajadores que se pueden encontrar en cualquier lugar. Otros advierten que representa un enorme ejército de potenciales enemigos para aquellos que no sean cuidadosos; y todo el mundo está de acuerdo en que sus atestadas calles están llenas de espías.

Las familias nobles de Aguas Profundas y gremios tienen una enorme influencia económica a lo alto y bajo de la Costa de la Espada, pero el poder, dentro de la ciudad propiamente dicha, se encuentra en manos de los Señores Enmascarados de Aguas Profundas; individuos que se reúnen de forma secreta y cuyas identidades son desconocidas en su mayor parte. La cara pública de este cuerpo gobernante es el Señor Público de Aguas Profundas. El actual Señor Público, Laeral Manoargétea, ha mantenido ese cargo durante solo unos pocos meses, y muchos de los nobles de la ciudad así como de maestros cofrades intentan llamar su atención y conspiran para arrebatarle poder e influencia de su cargo, mientras se aprovechan de la transición para deshacerse de rivales no deseados. Este caos político es “la situación de siempre” para la mayor parte de los residentes de la ciudad.

Motivos para Visitar. Los personajes que necesiten objetos raros, el consejo de un sabio y otros servicios que solo pueden encontrar en grandes ciudades podrían decir “nos vamos a Aguas Profundas”.

ALCÁZARES EMBRUJADOS

En la parte sudoeste de las Colinas Sombrías se levantan cuatro alcázares en ruinas construidos hace siglos por una banda de aventureros, los Caballeros del Cuerno Argéteo. De acuerdo con la mayor parte de los habitantes locales, estos castillos de piedras desmoronados están embrujados por fantasmas y los habitantes del valle prudentes evitan acercarse a ellos. En años recientes, cuatro cultos elementales se han hecho con los alcázares. Los cultistas tienen cuidado en mantener a los curiosos lejos de sus muros; o se aseguran de que los visitantes que descubren la verdad se unen al culto o nunca vuelve de su visita.

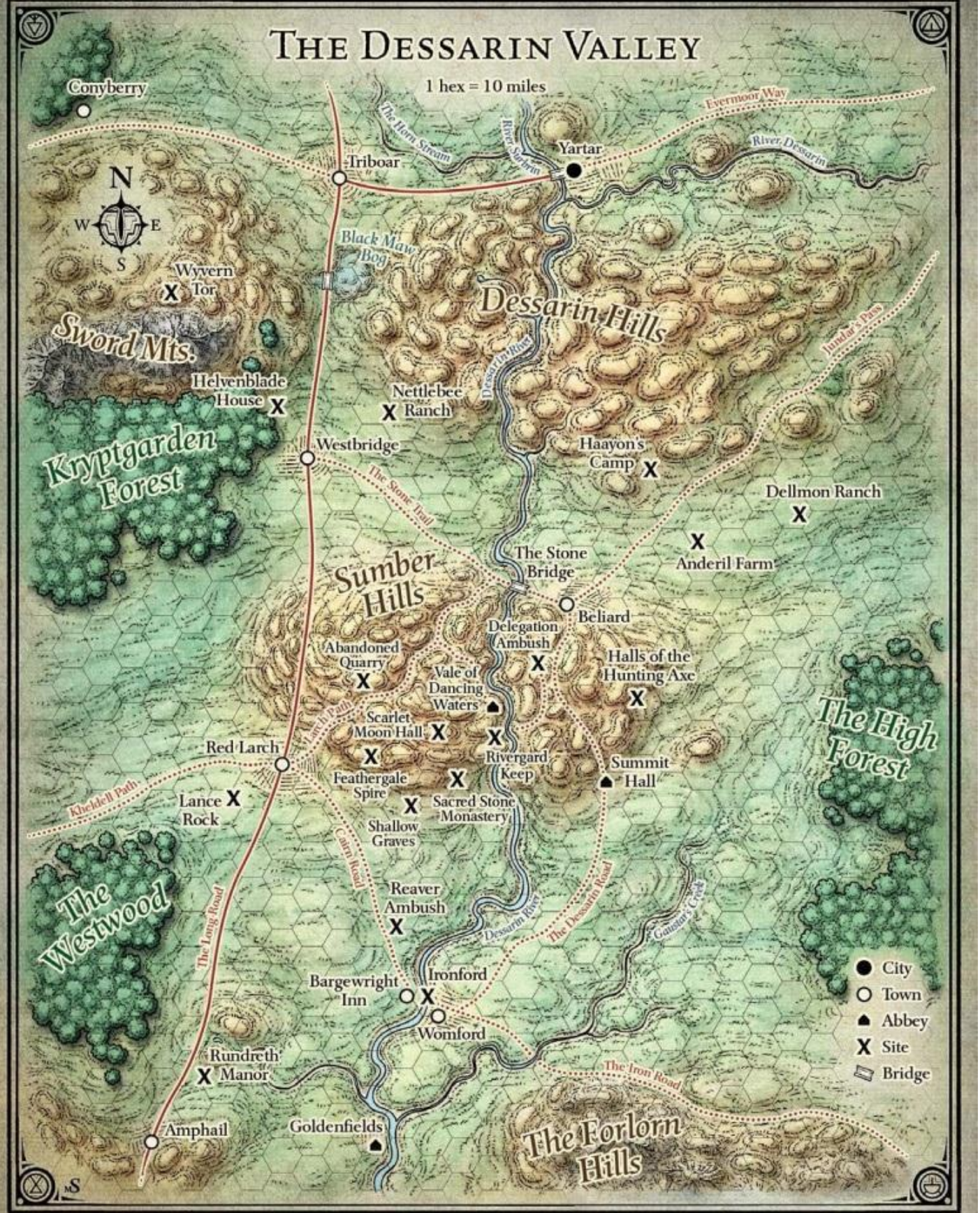
Motivos para Visitar. Estos cuatro lugares son primordiales para la aventura (ver Capítulo 3) y son lugares donde los personajes podrán enfrentarse directamente contra los cultos del Mal Elemental.

CAPITEL DE LA GALERNA EMBLUMADA

Hogar de la fastuosa Sociedad de la Galerna Emplumada, esta alta torre de piedra se levanta en una zona alta, disfrutando de unas espléndidas vistas a lo largo de las Colinas Sombrías. Puede ser vista desde lejos por cualquier que viaje por las colinas y es usada como refugio de retiro por un club de jinetes de hipogrifo de élite compuestos por ricos de Aguas Profundas los cuales se llaman a sí mismos “Caballeros de la Galerna Emplumada”. Estos “caballeros” se revisten con una imagen sofisticada, y son dados a beber, cantar, llevar ropas a la moda y en general festear. El club es una tapadera para el Culto del Odio Aullante. Los guerreros del culto vigilan las zonas cercanas, pero dejan tranquilos a los viajeros que se mueven cerca del capital. Quieren evitar el llamar la atención sobre sus actividades, por ahora.

THE DESSARIN VALLEY

1 hex = 10 miles



MONASTERIO DE LA PIEDRA SAGRADA

Este “alcázar” es en realidad un viejo templo de piedra construido en un valle rocoso en el borde sur de las Colinas Sombrías. Renació recientemente como el Monasterio de la Piedra Sagrada, hogar de unos monjes de clausura dedicados al misterioso “Sendero de la Piedra Sagrada”, del cual los sabios de Faerûn nunca han oído hablar porque es meramente una tapadera para el Culto de la Piedra Negra. El monasterio es el baluarte en la superficie del culto de la tierra negra, y funciona como entrada protegida al Templo de la Piedra Negra, escondido bajo él. Todos los monjes son cultistas de la tierra, los cuales son completamente conscientes de la verdadera naturaleza del monasterio.

SALÓN DE LA LUNA ESCARLATA

En las profundidades de las Colinas Sombrías se levanta el Salón de la Luna Escarlata, el hogar de los druidas del Círculo de la Luna Escarlata. Para la gente del Valle del Dessarin, este es el más misterioso de los Alcázares Embrujados. Está en medio de las Colinas Sombrías, “donde están los peores monstruos”; y como resultado, los cazadores locales, prospectores, herboristas y leñadores rara vez se acercan al lugar. El Salón de la Luna Escarlata es en secreto el Baluarte del Culto de la Llama Eterna, cultistas del fuego elemental que se hacen pasar por druidas mientras buscan nuevos conversos.

ALCAZAR DE GUARDARRIO

Este robusto castillo se levanta en las orillas del río Dessarin. Consiste en un alcázar de piedra y una garita unida por unos muros a una torre y unos muelles en el río.

Guardarrío es el hogar de una banda mercenaria liderada por el “Señor del Castillo” Jolliver MentónTorvo (ver Capítulo 7). La banda está reparando el castillo y reponer los techos es ahora su principal tarea. Reclaman que su intención es hacer del Alcázar de Guardarrío su base para proteger el comercio fluvial de monstruos y bandidos. En realidad, MentónTorvo y sus seguidores son realmente los bandidos, y Guardarrío es en secreto el Baluarte del Culto de la Ola Aplastante.

AMPHAIL

Amphail se levanta al lado de la Carretera Larga, a unos tres días a caballo de Aguas Profundas. La villa es así llamada en honor a Amphail el justo, uno de los primeros señores de la guerra de Aguas Profundas, del cual se dice que acecha en las cercanas colinas bajo la forma de un espíritu, asustando a los monstruos. Aquí se crían y doman caballos, los potentados de aguas profundas mantienen lujosas villas en las colinas y las cosechas son abundantes. Unos bosquecillos de leñocasos y abetos se levantan por doquier. En una esquina de la plaza de la villa se levanta el Gran Shalarn, una estatua de piedra negra de un famoso semental criado en Amphail hace mucho tiempo. Capado por un bromista el caballo levantado de manos a veces es pintado con brillantes colores por locales con ganas de diversión. A los niños se les permite lanzar piedras a los pájaros que se posan sobre él, para mantenerlo libre de deposiciones. Los niños a veces trepan a él y se encaraman de forma precaria a la alta silla de montar, sacudiendo los brazos y dirigiendo ejércitos imaginarios en la batalla. A la distancia de un escupitajo de la estatua está el Jarrón Astado, una acogedora taberna.

Motivos para Visitar. El Gran Shalarn es un lugar popular para dejar mensajes crípticos, o bien bajo los cascotes traseros de la estatua o bien metido entre los mechones de crin esculpidos de su cola.

BELIARD

Unas de las villas más bonitas en el Valle del Dessarin gracias a sus muchos árboles, Beliard es un centro de mercado para los ganaderos locales. Rodea la intersección de la Carretera del Dessarin con el Sendero de Piedra.

Beliard es el hogar de muchos rancheros cuyos rebaños pastan en las colinas, particularmente al este. La villa dispone de un pozo público, así como un estanque donde los caballos o bueyes atados pueden ser llevados al agua para lavarlos, espantar las moscas y dejar que beban.

También es el hogar de una tenería, una herrería, algunos tratantes de caballos que mantienen unos grandes establos y una posada: la venerable, popular y varias veces expandida “El Caballero Vigilante”. La posada fue bautizada originalmente en honor a un Horror con Armadura no operativo que estaba colocado en la sala común, pero el constructo desapareció misteriosamente hace años. El posadero desapareció poco tiempo después.

En los años recientes, guardaespaldas y mercenarios anteriormente activos en Aguas Profundas y en las Tierras Corazón Occidentales se retiraron a Beliard y su presencia hace que los forajidos se lo piensen mucho antes de realizar incursiones sobre la villa propiamente dicha. Dado que mucha gente de la ciudad se ha asentado aquí, persisten los rumores de que hay tesoros ocultos enterrados o de otra forma escondidos por todo Beliard, pero excepto una bolsa de monedas de oro escondida tras unas piedras falsas en una chimenea, nada ha sido encontrado; nada que sea de conocimiento público, al menos.

Motivos para Visitar. Beliard fue el último lugar en el que alguien vio a la delegación desaparecida de Mirabar (ver Capítulo 3).

BOSQUE ALTO

Aunque muy reducido frente a su extensión original, el Bosque Alto es todavía vasto y misterioso. Más grande que muchos reinos, es lo suficientemente grande como para albergar montañas dentro de sus límites. Es el hogar de treants de tamaño gigantesco, ciervos con astas tan anchas como un carromato, osos pardos más grandes que un cobertizo, osos lechuzas lobos y unicornios. Los leñadores y los forajidos solo se atreven a visitar los límites del Bosque Alto. Como todo el mundo sabe, aquellos que se aventuran demasiado dentro del bosque raras veces son vueltos a ver.

En los límites Noroccidentales del Bosque Alto se levanta la Catedral de los Copasombra, una arboleda de gigantesco árboles Copasombra que es un importante centro de reunión del Enclave Esmeralda. Los enemigos del Enclave deben luchar para llegar a ella, pero los miembros pueden encontrar fácilmente ayuda, curación y consejo en la arboleda.

Motivos para Visitar. La Catedral de los Copasombra es una base clave para el Enclave Esmeralda. También, los personajes de la tribu Uzhgardt del Árbol Fantasma llaman al Bosque Alto su hogar.

BOSQUE DEL JARDÍN DE LA CRIPTA

El Bosque del Jardín de la cripta alberga muchas ruinas enanas y la extensa ciudad subterránea conocida ahora como Cripta Sur. Durante siglos, este bosque ha sido el hogar y coto de caza de la dragona verde anciana Claugiyliamatar, más conocida para muchos como la “Vieja Mascahuesos”. Se ganó su apodo por su costumbre de roer antiguas víctimas, y a veces ha sido vista con un cadáver destrozado colgando de su boca. Otros dragones rara vez permanecen durante mucho tiempo en el jardín de la Cripta, porque Claugiyliamatar los ahuyenta.

Cazadores de Puente Oeste solían buscar presas de forma cautelosa a lo largo de los límites orientales del Jardín de la Cripta, pero ahora no se atreven a hacerlo, después de que varias partidas de caza desaparecieran. La caza menor continúa existiendo en abundancia, pero rara vez se ven animales grandes. Lo más probable es que esas criaturas haya sido presa de la Vieja Mascahuesos.

BOSQUE OESTE

Un bosque variado y enmarañado que cubre las laderas orientales de las Montañas de la Espada, estos bosques son el hogar de un santuario a Mielikki, varios campamentos de leñadores que a veces son desalojados por la fuerza durante una estación o unos cuantos meses por ataques de bandidos, y unas cuantas ruinas llenas de hierbas del antiguo reino élfico de Rilithar. Recientemente una banda nómada de barbaros de la Tribu del Alce (ver más adelante “Las Tribus Uzhgardt”) ha venido a Bosque Oeste. Han ahuyentado por la fuerza a los bandidos de los campamentos madereros que están más dentro del bosque y han acampado allí para explorar y cazar en Bosque Oeste.

Motivos para Visitar. La tribu del Alce y los aventureros tienen enemigos comunes: los cultos elementales. Aunque los aventureros lo tendrán difícil para ganarse la confianza de los barbaros, pueden obtener información útil de ellos. Los cazadores de la tribu del Alce conocen bien las Colinas Sombrias, y pueden proporcionar direcciones para llegar a dos de los baluartes del culto: el Alcázar de Guardarrío y el Salón de la Luna Escarlata (aunque no saben el nombre de estos dos lugares).

CAMPAMENTOS DEL CULTO

Dos campamentos del culto están marcados específicamente en el mapa regional. Estos juegan parte en los sucesos y reacciones del culto a lo largo de la aventura.

CAMPAMENTO DE HAAYON

Este es el Campamento de Haayon el Castigador, descrito en la sección “La Furia de los Elementos” en el Capítulo 5. El campamento solo está aquí después de que los personajes hayan derrotados a los profetas de aire y agua o de que los hayan forzado a retirarse de sus respectivos templos.

EMBOSCADA DE LOS SAQUEADORES

Este es el campamento de los saqueadores del culto del agua, descrito en la sección “Investigaciones Iniciales” del capítulo 3. El campamento se halla aquí solo hasta que los personajes derroten a Jolliver MentónTorvo (capítulo 3) o a Gar Rompequillas (Capítulo 4).

CAMPOS AUREOS

Campos Áureos es una enorme abadía granja amurallada dedicada a Khauntea, la diosa de la agricultura. Llamada “el granero del norte”, es la única razón por la cual en Nuncainvierno pueden probar fruta fresca más grande que unas bayas. Aguas Profundas, Secomber, Yartar y lugares más alejados consumen los fiables productos de la abadía: granos cuidadosamente cultivados, y comida secada, salada o preservada en aceite, toda ella guardada en amplias bodegas de almacenamiento, toneles, almiarés o achaparrados silos de grano.

Ahora dirigida por el Abad Ellardin Darovik (hombre humano Tezhyrio **Sacerdote**), Campos Áureos es un bastión del Enclave Esmeralda. Los miembros de esta facción son bienvenidos aquí, de la misma forma en que lo es el clero de Khauntea; muchos de ellos permanecen en este lugar

durante meses para ayudar con el trabajo y la vigilante defensa de la granja contra insectos y plagas, así como vándalos y saqueadores. Aventureros contratados patrullan los muros y las tierras cercanas, montando guardia ante cualquiera que se acerque. Más de cinco mil personas viven y trabajan en Campos Áureos, trabajando más de veinte millas cuadradas de grano en grupos grandes de esforzados jornaleros. Ningún huésped en Campos Áureos sale nunca con hambre, y los sacerdotes granjeros esperan que cualquiera debería salir con “comida para una dekhana o más en el camino, y semillas para el futuro más allá de eso”.

Motivos para Visitar. Darovik es un útil contacto para los personajes con conexiones con el Enclave Esmeralda. Campos Áureos era también un destino por el que la delegación desaparecida debía pasar, pero al que, obviamente, nunca llegó.

CASA DE LA ESPADA DE HELVEN

Al Noroeste de Puente Oeste, se levanta la Casa de la Espada de Helven, la principal hacienda de la casa noble Silmerhelve de Aguas Profundas. Consiste en una Mansión fortificada, unos establos, una casa de huéspedes y dos refugios de caza más separados, todos ellos conectados por caminos que engloban un huerto y un pequeño prado de césped. Una gran reserva de caza, escasamente arbolada, se extiende durante varias millas alrededor de la mansión.

Los Silmerhelve visitan la mansión quizás seis veces al año, y durante el resto del tiempo, la durmiente mansión es dejada a cargo del personal residente. Espada de Helven nunca ha sido atacada por bandidos o asolada; los sirvientes lo achacan a que está protegida por el “fantasma de la familia”. En realidad, un discreto dragón llamado Umsheryoth (**dragón bronceo** adulto masculino) protege la casa y ha sido amigo de los Silmerhelves durante generaciones.

Motivos para Visitar. La Casa de Espada de Helven ofrece un respiro de las maquinaciones de los Cultos Elementales y el “Fantasma de la Familia” podría probar ser un inusual aunque potente aliado.

COLINAS SOMBRIAS

Las colinas Sombrias son unos páramos azotados por el viento cubiertos con hierba seca. Muchas de las colinas tienen la roca expuesta o abruptos acantilados. Aunque las colinas son secas, incontables riachuelos surgen de fuentes subterráneas (normalmente aguas limpias y potables), y luego fluyen hacia abajo para unirse al río Dessarin, el cual corta por la mitad las colinas. La mayor parte de los habitantes de la zona solo piensan en las colinas más salvajes y altas al Oeste del río cuando piensan en las “Colinas Sombrias”, pero es allí donde una vez habían ricas canteras y buena caza. Algunos refugios de caza y alcázares de ricos de Aguas profundas o aventureros permanecen en el área; y en años recientes estos se han convertido en hogar de bandidos y monstruos. Aquellos que excavan en las Colinas Sombrias piedras para la construcción y grava intercambian a veces historias de encontrar gemas y ricas vetas de mineral en las colinas; pero en su mayor parte, estas persistentes historias nunca han sido más que habladurías. En los últimos años, los infames “alcázares embrujados” de la parte occidental de las Colinas Sombrias han sido todos vueltos a ocupar. Los avistamientos de bestias extrañas y amenazadoras figuras también se han incrementado.

Motivos para Visitar. Los personajes viajarán probablemente por todas las Colinas Sombrias en el Capítulo 3 de la aventura mientras van buscando los Alcázares Embrujados.

GRANJAS

Puñados de granjas aisladas están esparcidas por todo el Valle del Dessarin, pero solo unas cuantas que intervienen en las misiones adicionales de la aventura aparecen localizadas en el Mapa Regional. Granjas adicionales aparecen en la tabla de encuentros antes recogidas en este mismo capítulo. Ni siquiera los residentes de hace tiempo del Valle del Dessarin saben exactamente donde están todas las granjas y ranchos independientes, y los personajes que viajen campo a través podrían encontrarse con una granja o un rancho en cualquier lugar. Dado que esas granjas son estructuras permanentes, haz una nota en el mapa regional cuando los personajes descubran una granja al azar. Debería estar en el mismo lugar si el grupo pasa otra vez por allí. Una granja suele consistir en una casa de campo con resistentes postigos en las ventanas y una puerta que se puede atrancar, un establo o dos para los animales, abrevaderos y cultivos o pastos en las cercanías. La mayor parte de los granjeros son plebeyos humanos o medianos. Amablemente reciben a los viajeros (especialmente a los aventureros que parece que estén intentando acabar con forajidos o monstruos) y suelen estar ansiosos de recibir noticias. Los granjeros suelen poder señalar el camino hacia la siguiente aldea o granjas más cercanas (suele haber otra granja a menos de uno o dos hexágonos).

Motivos para Visitar. Si los personajes hablan con granjeros en la parte Este de las Colinas Sombrías, descubrirán que unos incursos vestidos con capas marrones saquearon unas cuantas granjas y se llevaron a sus ocupantes. (Estos cautivos están actualmente presos en las jaulas de esclavos bajo el Monasterio de la Piedra Sagrada). Además, tres granjas; la Granja de Anderil, el Rancho de Dellmon y el rancho de Nettlebee, aparecen en misiones accesorias y aparecen mostrados en el mapa regional.

MANSIÓN RUNDRETH

Encima de una colina que mira a la Carretera Larga a menos de un día de Camino hacia el Noreste desde Amphail se levanta la mansión en ruinas de Rundreth. Esta gran mansión de piedra, ahora sin techo y llena de hierbas, es el hogar de una misteriosa y terrorífica figura conocida a lo largo y a lo ancho como “La Dama Oscura”. Los locales advierten a todos de que se mantengan bien alejados de la ruinas.

La verdad de la historia es que la “Dama Oscura” es en realidad una dragona negra de sombra adulta llamada Nurvureem, la cual ha establecido su guarida en las cavernas por debajo de la mansión. Su forma favorita es la de una bella mujer drow. Es esta forma, Nurvureem atrae a aventureros hasta la mansión para luego acecharlos. A veces posa como su fuera la drow cautiva de un dragón, desesperada por evitar ser devorada y decidida a pagar su liberación a cambio de tesoros.

Los Arpistas han averiguado su secreto, y hacen lo que pueden para extender historias de la Dama Oscura para asustar a los aventureros curiosos o estúpidos. Advierten a los compañeros miembros de la facción de que se acerquen a Nurvureem con extrema precaución. En los recientes meses, Nurvureem ha sido molestada por cultistas elementales en busca de bases potenciales. Dejando sus cuerpos despedazados en los caminos para que todos los vean, espera dejar claro a los cultistas que deberían dejar en paz la Mansión Rundreth.

Motivos para Visitar. Una misión adicional en el Capítulo 6 tiene lugar en la Mansión Rundreth, y los personajes tienen

una posibilidad de encararse con la Dama Oscura y quizás hacer causa común con ella contra los Cultistas.

NUNCAINVIERNO

La ciudad de Nuncainvierno se levanta en la Costa de la Espada, al Oeste y al Norte del Valle del Dessarin. Una vez conocida como la Joya del Norte, Nuncainvierno resultó gravemente dañada cuando el cercano monte Hotenow entró en erupción hace unos cincuenta años. La Ciudad de las Manos Hábiles trabaja furiosamente para reconstruirse como rica ciudad mercantil conocida por sus relojes y otros objetos productos locales soberbiamente fabricados. La reconstrucción de Nuncainvierno está lejos de ser terminada, sin embargo, Secciones enteras de la ciudad todavía yacen como escombros, plagados de malhechores y monstruos, y siniestras facciones intrigan para hacerse con el control del lugar. Nuncainvierno es parte de la liga de ciudades estado conocidas como la Alianza de los Señores. Lord Dagult Neverember gobierna sobre la ciudad, aunque no es el verdadero heredero de la Corona de Nuncainvierno. Apoya los esfuerzos de la Alianza para establecer la civilización por todo el Norte, aunque su principal preocupación es reconstruir la ciudad y su economía. La ruta más directa hacia Nuncainvierno desde el Valle del Dessarin es dirigirse hacia el Este a lo largo del camino desde Triboar hasta la diminuta aldea de Phandalin (unas 14 millas) y luego hacia el Norte otras 110 millas o así a lo largo de la carretera costera. Los jinetes que conocen el camino, viajan ligero y espolean a sus monturas pueden hacer el viaje en tan poco tiempo como unos ocho o nueve días.

Motivos para Visitar. Si los personajes necesitan los servicios y comercio de una gran ciudad y Aguas Profundas no les sirve por alguna razón, entonces Nuncainvierno es la siguiente mejor opción.

POSADA DEL CONSTRUCTOR DE GABARRAS

La que una vez fuera una posada encima de la cima de una colina, este lugar se ha convertido en una comunidad amurallada de destartadas torres y edificios de madera que cubren totalmente una colina que mira hacia la villa de Vado de la Serpe al otro lado del Río.

El lugar apesta a estiércol y a fango sucio. Alberga herreros, tratantes de ganado que compran y venden caballos, mulas y bueyes, fabricantes de ruedas, toneleros y fabricantes de carros. Tiene posadas, establos y almacenes, y dos anillos concéntricos de altos muros con puertas que están firmemente cerradas y atrancadas por la noche (lo individuos pagan enormes tarifas por ser levantados y bajados con sillas colgadas de cuerdas tras la caída del sol, pero no se permite el paso de ninguna otra forma)

Posada del Constructor de Gabarras cayó bajo la influencia de los Zhentarim hace algunos años. Cualquier miembro o aliado de esa facción puede encontrar una discreta bienvenida (y pocas o ninguna tasa) dentro de sus muros. Los Zhentarim espían a todo el mundo, incluso entre sí (o como un mercader lo dijo una vez, “especialmente entre sí”). Posada del Constructor de Gabarras está gobernada por una plutocracia de dueños de los establecimientos, la mayor parte de los cuales están comprados por los Zhentarim. La líder no oficial es Chalaska Muruin (mujer humana Damarana veterano), la educada y de ojos fríos “Espada Mayor” y comandante de los guardias de la puerta. El edificio más grande, la vieja Posada del Constructor de Gabarras, fue recientemente reconstruido para pasar a ser una enorme estructura de piedra con gruesos muros, pasadizos secretos y salas privadas separadas de las habitaciones cercanas con pasadizos ocultos. El posadero Nalaskur Thaelond (hombre



semielfo **espía**) mantiene una atenta vigilancia sobre quien viene y va desde esta posada; es donde los Zhentarim se reúnen para cerrar tratos de comercio ilícito en Aguas Profundas, como bienes de contrabando, venenos y ciertas magias.

Motivos para Visitar. Thaelond es el líder local de los Zhentarim y un contacto clave para los personajes con conexiones con la facción. También es el lugar donde dos misiones secundarias, “La Carretera Larga” y “Nuevos Propietarios”, comienzan (ver capítulo 6).

PUENTE OESTE

Una villa situada al lado de la Carretera Larga entre Alerce Rojo y Triboar, Puente Oeste es el hogar de la Posada de la Cosecha, la cual se levanta en el lado occidental de la Carretera Larga, mirando al camino de carros desde el Puente de Piedra. La posada es regentada por el afable Herivin Dardragon (hombre mediano plebeyo), un mediano de cabellos rizados que colecciona y vende pinturas y estatuillas de gusto cuestionable.

La villa está llena de rumores acerca de la desaparición de Oric y Lathna, hermanos que fueron secuestrados de una granja a corta distancia y fuera de la Villa. (en estos momentos se hallan sirviendo en las cocinas del Alcázar de Guardarrión). Herivin Dardragon está también preocupado por una prospectora enana escudo llamada Wulgreda. No ha pasado por allí en bastante tiempo (se halla prisionera en el Templo de la Tierra Negra).

Motivos para Visitar. Puente Oeste es un blanco para cuando los cultistas decidan vengarse de las acciones de los personajes. Los personajes probablemente vendrán a Puente Oeste después del contraataque del Culto en la sección “Terribles Noticias” en el Capítulo 4, o después del “Concilio de la Desesperanza” en el capítulo 5.

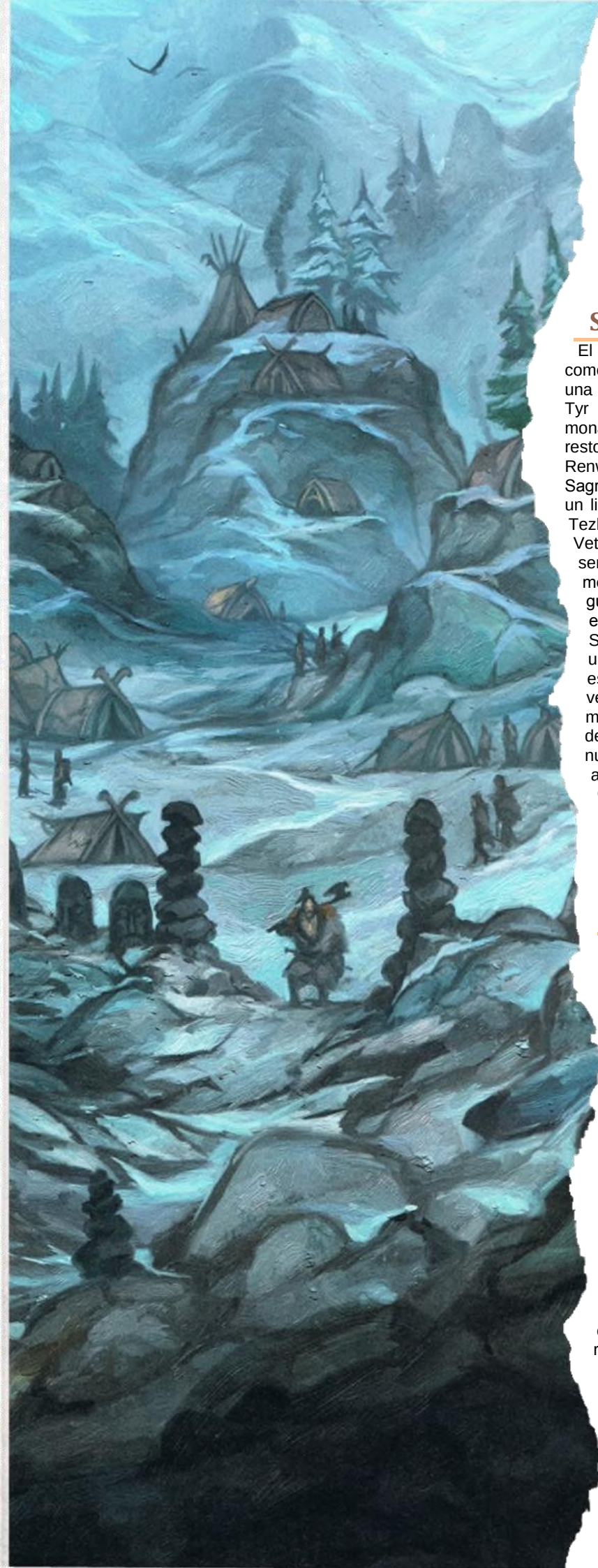
PUENTE DE PIEDRA

Este gigantesco arco de piedra (de dos millas de longitud y cuatrocientos pies de altura) cruza confortablemente las riadas más caudalosas del Río Dessarin. Es un lugar sagrado de peregrinación para muchos enanos. Hace mucho tiempo, el dios enano Morado se apareció encima del Puente de Piedra liderar a los enanos del Clan Estrella Férrea contra una horda de orcos. El fundador de Besilmer, el Rey Torhild Lenguaardiente, murió luchando contra un gigante de las colinas encima del Puente de Piedra (se halla enterrado dentro de los Salones del Hacha de Caza). Construido para conectar esas partes del reino enano de Besilmer en las orillas occidental y oriental del Dessarin, el Puente de Piedra está construido con granito pulido mágicamente fusionado. Solo tiene seis pasos de ancho y carece de barandillas o asideros, por lo que cualquiera por encima de él se ve a merced del viento, particularmente en invierno.

Motivos para Visitar. El puente de piedra es el único cruce sobre el río Dessarin entre Vado de Hierro y Yartar; Los viajeros y las caravanas lo usan frecuentemente (aunque con cautela).

ROCA DE LA LANZA

Un prominente hito cerca de Alerce Rojo, la Roca de la Lanza es un delgado monolito que se levanta a pocas millas al Oeste de la Carretera Larga. Solo tiene 25 pies de altura, pero la tierra cercana es llana y abierta, por lo que puede ser vista desde millas de distancia en un día claro. La Roca de la Lanza es de granito y no se parece a ninguna otra roca de los alrededores, por lo que parece que hubiera sido dejada caer desde el cielo; lo cual así fue. Hace mucho tiempo, la dragona verde anciana conocida como la “Vieja Mascahuesos”, cogió la enorme roca de las montañas de la espada y la dejó caer sobre un dragón rojo rival. Los huesos del dragón rojo hace mucho que desaparecieron, y solo unos



pocos aparte de Claugyliamatar conocen el origen de la piedra.

Motivos para Visitar. Los personajes que investiguen los rumores de una plaga cerca de la Roca de la lanza puede que descubran en las cercanías la guarida de un nigromante (ver “La Roca de la Lanza en el Capítulo 6).

SALÓN DE LA CIMA

El Salón de la Cima fue establecido hace mucho tiempo como monasterio fortificado por los Caballeros de Samular, una orden dedicada a Tyr, Dios de la Justicia. Un paladín de Tyr llamado Samular Carradoon fundó la orden y su monasterio. Una tumba dentro del monasterio contiene los restos de Samular así como la filacteria de su hermano, Renwick Caradoon, el cual vive en el Monasterio de la Piedra Sagrada (ver más arriba “Loas Alcázares Embrujados) como un liche. Lady Ushien Pendón de Tormenta (mujer humana Tezhryia **Caballero** de Tyr) dirige el Salón de la Cima. Veteranos, muchos de ellos llenos de cicatrices y con torvos semblantes, entrenan a los novicios y los instruyen en la moral del “Credo de los Caballeros” (una extensa lista de guías de “En esta situación, un caballero debe hacer esto”). La vida está muy organizada. Los ocupantes del Salón de la Cima cultivan su propia comida y mantienen una eterna vigilancia sobre las tierras cercanas. Siempre están listos para el combate y completamente armados y vestidos para la batalla si son encontrados fuera de sus muros. Los personajes que rastreen a la delegación desaparecida de Mirabar descubrirán que la delegación nunca llegó al Salón de la Cima. Más adelante en la aventura, los personajes afiliados con la Orden del Guantelete pueden recurrir a los Caballeros de Samular para reclutar Guardias para que vigilen los lugares que ya han limpiado o para satisfacer necesidades de soldados de nivel bajo para otras tareas lejos de la “acción principal”.

SALONES DEL HACHA DE CAZA

Estas ruinas infestadas de monstruos fueron una vez una grandiosa e importante ciudad en el reino de los enanos escudo de Besilmer. La vieja ciudad era un pequeño bosque de casas redondas, entrelazadas por jardines y unidas con muros para formar un vasto y extenso edificio. Estaba rodeada por un foso alimentado por fuentes subterráneas; espléndidas estatuas de heroicos enanos se levantaban en pedestales por donde quiera que uno se volviera. Todas las trazas del gigantesco edificio han ahora desaparecido, excepto los cimientos de sus muros más altos y gruesos, los cuales sobresalen, cubiertos de hiedra, como filas de dientes a través de los bosquecillos. Durante siglos, astillas de cristal tintado provenientes de magníficas ventanas que una vez adornaron los salones han encontrado su camino para convertirse en bellas y distintivas botellas de cristal sopladadas localmente. Las historias en el cercano Beliard advierten acerca de criaturas depredadores que acechan en las extensas ruinas. A pesar de exploraciones por bandas de aventureros y enanos resueltos a reclamar y explorar las ruinas, los salones rara vez permanecen vacíos durante mucho tiempo.

Como resultado, los viajeros se mantienen a una prudente distancia de los Salones del Hacha de Caza. Muchos enanos y la mayor parte de los arpistas locales creen que el Rey Torhild, el fundador de Besilmer, yace enterrado con su legendaria Gran Hacha en algún lugar bajo estos salones. (El rumor es verdad). Algunas leyendas enanas van más allá, diciendo que la tumba real fue sellada deliberadamente por enanos y que una terrible maldición caerá sobre cualquiera que perturbe el descanso de Torhild.

Motivos para Visitar. Los personajes tienen una oportunidad de explorar la Tumba de Torhild en la misión accesoria “Los Salones del Hacha de Caza”, descrita en el Capítulo 6.

TRIBOAR

La villa de Triboar se levanta donde la Carretera Larga se encuentra con el Camino de los Páramos Eternos, una ruta de caravanas muy usada que discurre hacia el Este en dirección a la villa de Yartar. Triboar es la principal rival del Yartar, y las dos comunidades compiten por el comercio en el Valle del Dessarin. La actual Lord Protector de la villa es una arpista de buena voluntad y ex aventurera llamada Darathra Shendrel (mujer humana Damarana Caballero) conocida por el excelente vino que produce. Darathra escribe y modifica las leyes locales 8 conocidas como “Los Decretos del Lord”), de los cuales luego se asegura el cumplimiento gracias a “Los Doce”, una docena de veteranos a caballo reclutados de entre la milicia para servir en turnos de una Dekhana. Triboar es un mercado de caballos para una docena de ranchos cercanos que crían caballos de tiro domados, caballos de monta y ponis, así como mulas de carga. Herreros, trabajadores del cuero y fabricantes de carromatos florecen en la villa. Además, un cierto número de guías operan desde Triboar. Llevan a mercaderes y a otros viajeros por todo el Norte de la Cosa de la Espada (normalmente a cambio de precios fijos). Muchos de estos guías son aventureros retirados que conocen bien el Norte. Un semielfo llamado Gervor y sus compañeros desaparecieron recientemente. Los aventureros estaban alojados en la villa, y los locales esperaban su vuelta hace dekhanas. Además, dos mercaderes de Aguas Profundas, Kharloss y Jarlee, deberían también haber llegado. (Gervor está actualmente preso en el área B14 del Templo de la Tierra Negra, mientras que los dos Aguaprofundanos fueron capturados por cultistas del fuego en la Carretera Larga. Están actualmente prisioneros en el área W6 del Coloso de las Lágrimas).

Motivos para Visitar. Cualquier Arpista puede obtener fácilmente refugio y ayuda en el Hogar de los Jabalíes, una logia en los alrededores de la villa. Darathra es un contacto clave para personajes afiliados con los Arpistas. Los Zhentarim tienen también espías en la villa, y sus agentes pueden contactar con los personajes durante el transcurso de la misión accesoria “La Carretera Larga” en el Capítulo 6.

TRIBUS UZHGARDT

La mayor parte de los bárbaros humanos en la vecindad del Valle del Dessarin pertenecen a las diferentes tribus Uzhgardt. Estas toman su nombre de Uzhgard, un gran héroe y caudillo que conquistó gran parte del Norte hace muchos siglos, para luego convertirse en Dios. Cada tribu venera su particular animal totémico y protege sus propios lugares sagrados, conocidos como túmulos ancestrales. Algunos Uzhgard están relativamente asentados y comercian con la gente civilizada de la zona, mientras que otros son agresivos incursores que saquean cualquier caravana o granja con el que se encuentren.

Las tribus principales en la vecindad del Valle del Dessarin incluyen a la del Alce, la del Lobo Gris, la del Grifo y la del árbol Fantasma. Los miembros de las tribus del lobo Gris y del Grifo son conocidos por ser fieros guerreros, pero rara vez se aventuran tan al sur como las Colinas Sombrias.

Los del Árbol Fantasma son una reclusa tribu que recorre el Bosque Alto; los bárbaros son a veces vistos en los valles entre las Colinas Sombrias y el límite del bosque, pero se hallan entre los miembros más pacíficos de las tribus y rara vez molestan a los habitantes de la zona y viajeros que recorren en área.

Los Uzhgard del Alce consideran la mayor parte del Valle del Dessarin como su territorio. Pequeñas bandas de guerreros del Alce recorren el Bosque Oeste, las Colinas Sombrias y las tierras de colinas alrededor de los ríos Dessarin y Surbrin. Dado que son relativamente pocos en número, los barbaros del Alce suelen mantenerse lejos de las ciudades y aldeas de la zona. Sin embargo, a veces atacan a las caravanas escasamente defendidas en remitos senderos y que se hallan lejos de cualquier fuente de ayuda. Los miembros de la tribu no molestan generalmente a la gente trabajadora como granjeros o pastores, aunque a veces roban ovejas si la oportunidad surge.

VALLE DE LAS AGUAS DANZANTES

Llamada Tyn’rrin Wurlur en Enano, este estrecha garganta lleva a un trio de riachuelos hasta el Río Dessarin en una serie de cascadas. El valle se halla en el lado Oeste del río y puede ser encontrado al final de un sendero secreto que lleva hacia el Sur desde el Puente de Piedra.

Hace mucho tiempo, el valle era la sede del palacio de Verano del Rey Torhild Lenguaardiente del Reino enano de Besilmer. Con el tiempo, se convirtió en un lugar sagrado donde los enanos venían a adorar a sus dioses. Algunas leyendas entre la gente robusta dicen que en las bodegas del antiguo palacio se esconden riquezas del antiguo tesoro real de Besilmer. (en realidad, el palacio se derrumbó hace tiempo, pero el santuario permanece). Los recientes avistamientos de monstruos y las bandas de saqueadores en las Colinas Sombrias han alarmado a los sacerdotes enanos escudo que atienden el santuario. Están preocupados que enemigos pueden encontrar el camino hasta el valle secreto.

Motivos para Visitar. La Orden del Guantelete tiene aliados entre los enanos de aquí, y a los personajes se les puede pedir que echen un vistazo a cómo está la situación en la misión accesoria “el Valle de las Aguas Danzantes (ver Capítulo 6).

VADO DE LA SERPE

Esta diminuta villa tiene unos muelles en el río Dessarin para embarcar el grano de su molino. También es la fuente suministros locales y mercado de las granjas cercanas desde las cuales viene el grano. Aparte del molino, la aldea consiste en un puñado de graneros y un puñado todavía más grande de cabañas, algunas de las cuales tienen pequeñas tiendas. De acuerdo con las viejas historias, la aldea se llamaba Vado de Hierro, hasta que un dragón fue muerto en las cercanías. Los viajeros comenzaron a llamar al asentamiento el “Vado de la Sierpe”, un nombre que los aldeanos pronuncian mal en común traduciéndolo incorrectamente Sierpe por “Serpe”.

Vado de la Serpe es un centro de actividad del culto escasamente disimulada gracias a su situación en el río Dessarin. Los piratas fluviales y contrabandistas aliados con el culto toman tierra frecuentemente en los muelles de la aldea. Los rufianes y matones parecen haberse hecho con la aldea. De hecho, algunos locales se han unido a los contrabandistas; tres camorristas llamados Gorm, Herek, y Shadnil se embarcaron hace un mes para unirse a ellos. (Ahora son sirvientes en las cocinas del Alcázar de Guardarrío.)

Los habitantes de Vado de la Serpe atrancan puertas y cierran los postigos de sus ventanas al caer la noche, por miedo el Murciélago del Vado de la Serpe”, un depredador nocturno que atrapa a la gente que pilla en el exterior tras la caída de la noche. Un habitante de la villa llamado Darreth se desvaneció a solo unos pasos de la puerta de su casa hace no llega a una dekhana. (en realidad fue secuestrado por cultistas del agua y se halla ahora cautivo en el área F21 de Templo del Ojo)

Motivos para Visitar. Los personajes que intenten trazar el origen del misterioso libro durante sus investigaciones de la delegación perdida puede que vengan a Vado de la Serpe y traten con las “Ratas de Vado de la Serpe”, de la forma en que se describe en el Capítulo 3.

YARTAR

Esta ciudad fortificada controla el puente más al Norte sobre el río Dessarin. Una ciudadela amurallada en la orilla oeste del río conecta con un puente lo suficientemente ancho como para acomodar dos carromatos con espacio de sobra, conectando el Camino de los Páramos Eternos con Yartar. La carretera lleva hacia el Este hasta Everlund y

Lunargétea, y hacia el Oeste hasta Triboar y al final Aguas Profundas a través de la Carretera Larga. Yartar es próspera y cada vez más poblada, por lo que los edificios han sido derribados y unos edificios más altos (de incluso cuatro plantas) han sido contruidos en algunos lugares. Un Barón del Agua que gobierna de forma vitalicia es el que regenta Yartar. La actual Baronesa del Agua es la astuta y perspicaz Nestra Ruthiol (mujer humana Tezhyria **noble**). Yartar es parte de la Alianza de los Señores, y Ruthiol considera esa membresía como vital para su supervivencia y prosperidad. Sabe que los Arpistas y los Zhentarim están bien establecidos en la ciudad, pero su camino solo se cruza con el de ellos cuanto el bienestar de los Yartarinos está en juego.

Los cultos elementales han comenzado a secuestrar a Yartarinos que no van a ser echados de menos; pobres y borrachos en su mayor parte; los cuales son luego llevados lejos de la ciudad. Estos Yartarinos desaparecidos se hallan actualmente presos en el área A12 del Templo del Odio Aullante (ver Capítulo 4).

Motivos para Visitar. La misión accesoria “Tratos Oscuros en Yartar” (Capítulo 6) trae aquí a los personajes. Más ampliamente, los personajes afiliados a la Alianza de los Señores pueden obtener apoyo fácilmente en Yartar, y los Arpistas y los Zhentarim también pueden obtener ayuda, si sin discretos y saben cómo contactar con un agente en la ciudad.





CAPÍTULO 1: SECRETOS DE LAS COLINAS SOMBRÍAS

LA AVENTURA COMIENZA EN ALERCE Rojo con los personajes investigando la desaparición de una delegación de Mirabar. Los personajes son libres de ir a donde quiera que su información, proporcionada por ti, les lleve. Las pistas les llevan a los Alcázares Embrujados en las Colinas Sombrías. Estas viejas fortalezas se han convertido en fortalezas secretas para el Culto del Mal Elemental.

LA DELEGACIÓN PERDIDA

Desde hace meses, los Cultos del Mal Elemental se han estado estableciendo en el Valle del Dessarin sin atraer mucho la atención.

Hace dos Dekhanas, esto cambió cuando una importante delegación de la ciudad de Mirabar desapareció en las Colinas Sombrías. La delegación viajaba por tierra desde Puente Oeste hacia Beliard, cruzando el Puente de Piedra. Desde Beliard se dirigiría hacia el Sur atravesando las Colinas Sombrías, con destino al Salón de la Cima. Los cultistas de la tierra atacaron al grupo a unas pocas millas del Salón de la Cima. Los cultistas llevaron a los prisioneros de vuelta al Monasterio de la Piedra Sagrada, pagando a los cultistas del agua por el uso de sus barcos fluviales para cruzar el Río Dessarin, que es como los objetos valiosos de la delegación acabaron en Vado de la Serpe (ver "Rumores en Alerce Rojo").

Durante su viaje de vuelta a su base, los cultistas de la tierra tuvieron una escaramuza con cultistas del aire, lo que explica las “Tumbas Recientes” más adelante en este capítulo. Tras su llegada al Monasterio de la Piedra Sagrada, algunos de los miembros de la delegación fueron puestos a trabajar en las minas. Otros fueron enviados abajo al Templo de la Piedra Negra (ver capítulo 4). Otros problemas han salido recientemente a la superficie, incluyendo algunos que podrían afectar directamente a los personajes. Adecua la introducción para que se adapte a las facciones, trasfondos y motivaciones de juego de los personajes.

La Bolsa del Sacerdote. Si comenzaste esta campaña con las aventuras introductorias en el Capítulo 6, recuerda a los personajes acerca de los lingotes comerciales, acuñados en Mirabar, que el grupo encontró en posesión de Larrakh en la Tumba de las Piedras Movedizas.

COMIENZO DE LA AVENTURA

Alerce Rojo es una pequeña aldea en la Carretera Larga, unos pocos días al Norte de Aguas profundas y al Sur de Yartar. Es un lugar de paso para las caravanas que vienen de o van a las ciudades del Norte, con solo una Posada, La Espada Oscilante.

Una importante delegación de la ciudad de Mirabar desapareció en las cercanas Colinas Sombrías. La aldea entera está llena de noticias y rumores acerca de fieros incursores, monstruos errantes, extranjeros sospechosos y un cima fuera de lo normal.

Las cinco facciones saben acerca de la delegación desaparecida y están lo suficientemente preocupadas como para enviar a agentes para que investiguen. Dile en privado a cada jugador porque su facción está preocupada por la delegación perdida. Las razones exactas para cada facción son descritas a continuación:

Arpistas. En la delegación viajaba un renombrado historiador enano escudo llamado Bruldentharr, es cual estaba trasladando su colección de manuscritos a Aguas Profundas. Los Arpistas no quieren que el sabio o sus libros caigan en malas manos.

Alianza de los Señores. Tres importantes diplomáticos en la Alianza lideraban la delegación: un elfo lunar de Lunargéntea llamado Teresiel, un enano escudo de Mirabar llamado Rhundorth, y una mujer noble humana de Aguas profundas llamada Deseyna Majarra. Los diplomáticos son importantes, pero cada uno de ellos transporta una parte de un documento secreto codificado que debe ser recuperado a toda costa.

Enclave Esmeralda. El elfo de la Luna Teresiel viajaba llevando consigo una bolsa con unas semillas mágicas que

debería entregar en la Abadía de Campos Áureos, no muy lejos de Alerce Rojo. Cuando se plantaran estas semillas se suponía que se convertirían en una arboleda mágica..

La Orden del Guantelete. La delegación estaba transportando también el cuerpo de un caballero que murió luchando contra orcos en el Espinazo del Mundo. El caballero iba a ser enterrado en el Salón de la Cima con todos los honores, la Casa Capitular de una orden llamada Los Caballeros de Samular. Se encuentra en la porción sudeste de las Colinas Sombrías.

Los Zhentarim. Los Zhentarim no están particularmente interesados en la delegación desaparecida, pero ven como una interesante oportunidad el poder rescatar a los delegados desaparecidos y así poder ganarse la gratitud de los líderes de Mirabar. Por lo tanto, un personaje Zhentarim quiere probar la buena fe de la Red Negra echando una mano.

Comienzo sin Facciones. Los personajes que no estén integrados en ninguna facción pueden buscar a la delegación perdida por propia iniciativa o pueden estar motivados por sus propias razones. El misterio de una delegación perdida puede parecer que no esté conectado directamente con cualquier objetivo personal que el personaje lleve a la aventura, pero, luego, simplemente podría ser la excusa.

RUMORES EN ALERCE ROJO

Alerce Rojo es descrito con detalle en el Capítulo 2. Los personajes que se tomen un tiempo para hablar con los locales podrían obtener una pista o descubrir algo útil. Los mejores lugares para escuchar los últimos rumores acerca de la delegación perdida son la taberna de la aldea (el Yelmo al Mediodía). La sala común de la Posada de la aldea (la Espada Oscilante), o la tienda de suministros (Gaelkur).

Rumores. Una tarde de hacer preguntas en Alerce Rojo revela los siguientes rumores.

- La Delegación de Mirabar fue vista por última vez en la aldea de Beliard. Esta información proviene de un guardia de caravanas en el Yelmo al Mediodía y de un sacerdote itinerante de Lazhander en la Espada Oscilante que acaba de llegar desde Beliard.
- Una docena de hermosos libros antiguos escritos en lengua enana han aparecido en la carga de un barco fluvial con un capitán de dudosa reputación en Vado de la Serpe. Los personajes escuchan este dato de Endrith Vallivoe, un librero local, el cual compró uno de los libros a un mercader recién llegado desde Vado de la Serpe.
- Cuatro tumbas recientes; unos simples montones de rocas, en realidad, han aparecido en la cúspide de una colina azotada por el viento en las Colinas Sombrías. El pastor Larmon Greenboot las encontró y no tiene ni idea de a quien podrían haber enterrado allí en los últimos días. Larmon suele pasarse por Gaelkur. Puede guiar a los personajes hasta el lugar donde encontró las tumbas, pero insistirá en esperar hasta la mañana.
- Un mercader Amniano que se dirige hacia el Norte por la Carretera Larga se ha detenido en el Taller de Thorsk Thelorn para hacer unas reparaciones en su carro. Pagó bien a Thorsk y habló de una gran reunión de druidas a la que iba esperando vender barriles de cerveza y algunos cachivaches. Si el personaje menciona a Thorsk el Mercader Amniano obtendrán direcciones hacia el Salón de la Luna Escarlata.

AVANCE DE LOS PERSONAJES

Esta aventura asume que los personajes comienzan en el 3º nivel. Algunos de los Alcázares Embrujados son más difíciles que otros. El Capitel de la Galerna Emplumada está diseñado para un grupo de 3º nivel, el Alcázar de Guardarrío funciona mejor para un grupo de 4º nivel, la Piedra Sagrada está diseñado para un grupo de 5º Nivel y el Salón de la Luna Escarlata debería ser un desafío para un grupo de 6 nivel. Cada fortaleza que los personajes superen debería hacerlos subir al menos un nivel.

INVESTIGACIONES INICIALES

Armados con una pista o dos de sus preguntas en Alerce Rojo (y quizás con pistas de sus historias personales), los personajes pueden comenzar su búsqueda. Pregunta a los jugadores donde quieren ir sus personajes y continúa con “Beliard”, “Tumbas Recientes” o “Ratas de Vado de la Serpe” según sea adecuado.

Controlando la Información. Para encontrar un Alcázar Embrujado, el grupo debe seguir una pista siguiendo los sucesos de la aventura, empleando magua de escrutinio, o buscando de forma metódica en las Colinas Sombrías. Algunos o todos los personajes jugadores podría comenzar la aventura con ya alguna información útil en base a los ganchos de aventura del Capítulo 1. Las pistas de estos ganchos incluyen las siguientes:

- **Mejor Servido Frío:** El personaje escucha de los clientes de la taberna en Alerce Rojo que una banda de trovadores llamados los Hados del Viento va a tocar en el Capitel del de la Galerna Emplumada. El Personaje descubre la localización del Capitel de la Galerna Emplumada.
- **Información Peligrosa:** El personaje sabe dónde tiene lugar el encuentro de la Emboscada de los Saqueadores (ver más adelante en este capítulo “Represalias del Culto”) y puede ir allí para intervenir.
- **Rebelde de Galerna Emplumada:** El personaje conoce la localización del Capitel de la Galerna Emplumada.
- **El Loco del Alcázar Embrujado:** El personaje conoce la localización del Alcázar de Guardarrío.
- **La Oferta Sigue en Pie o Mapa Extraño:** El personaje conoce la localización del Monasterio de la Piedra Sagrada.
- **Tipo Sospechosos:** El personaje conoce la localización del Capitel de Galerna Emplumada y sabe que Thurl Merosska puede ser encontrado allí.
- **Encubierto:** El personaje conoce la localización del Alcázar de Guardarrío y sabe que Jolliver Grimjaw está al mando.

Cualquiera en Alerce Rojo puede proporcionar buenas direcciones para llegar al Capitel de la Galerna Emplumada si los personajes preguntan por el lugar. Es un lugar bien conocido. Están bien si los personajes deciden seguir una de estas pistas en vez de investigar acerca de la delegación perdida.

BELIARD

Realiza controles por si se producen encuentros aleatorios durante el viaje a Beliard (ver Capítulo 2).

Huertos de frutales y grandes ranchos de ganado rodean la pequeña aldea de Beliard. Grandes huertos crecen en el lado este de la villa y unos almacenes construidos en piedra a lo largo de la carretera del Dessarin indican el tráfico regular de caravanas que pasa por aquí.

Todo el mundo está hablando de los viajeros de Mirabar y se preguntan qué es lo que habrá ocurrido. Una docena de teorías son las que se comentan, pero la mayoría de ellas no tienen sentido. Si los personajes vadean a través de los rumores en busca de aquellos que realmente hablaron con los Mirabar, desenterrarán las siguientes pistas:

- **Neshor Fleurdin,** propietario de la posada del Caballero Vigilante, habló con los líderes de la delegación y se enteró de que viajarían hacia el Sur por la Carretera del

Dessarín. Iban a viajar al Salón de la Cima para devolver el cuerpo de un caballero muerto en el Norte.

- **Senya,** un camarero en el Caballero vigilante, vio a un extraño monje que llevaba una máscara dorada observando de cerca a los Mirabaranos mientras estaban alojados en el Caballero Vigilante. El monje partió unas horas antes de que la delegación se marchara y no se le ha vuelto a ver desde entonces.
- Un vaquero se encontró con la delegación unas diez millas al sur de la villa, unas cuantas horas después de que partieran. Ese mismo día, más tarde, vio a un grupo de cinco guerreros con armaduras azules y capas blancas volando montados sobre buitres gigantes. Los jinetes voladores dieron una pasada sobre él y giraron hacia el Sur, en la misma dirección que la delegación. Eann, un vaquero que está bebiendo en el Caballero Vigilante, cuenta esta historia a todo aquel que quiera escucharle.

Si el personaje pregunta sobre monstruos voladores o buitres gigantes, ganan un rumor adicional:

- **Halrud Ponden,** el alcalde y agente de la ley de Beliard, parecerá nervioso mientras cuenta una historia acerca de guerreros con armaduras azules y capas blancas que vuelan montados sobre monstruos o buitres gigantes, y que han sido vistos cerca del Capitel de Galerna Emplumada, no muy lejos de Alerce Rojo.

No sacarán nada más acerca del extraño monje en Beliard. Los personajes tendrán que seguir buscando.

LA CARRETERA DEL DESSARIN

Si el grupo sigue el rastro en dirección Sur desde Beliard hacia el Salón de la Cima y el Vado de la Serpe, se encontrarán con el lugar donde la delegación de Mirabar fue atacada. Nadie más lo ha encontrado porque se halla fuera de la carretera. Solo en el último día o dos animales carroñeros se han acercado por el área, porque los restos de auras de magia elemental los han mantenido lejos hasta ahora.

La Carretera del Dessarin lleva hacia el Sur a través de las peladas Colinas Sombrías. No os encontráis este día con otros viajeros, pero veis muchas evidencias de que el camino soporta tráfico, surcos de carromatos y deposiciones de mulas prueban que la gente transita por esta ruta de forma regular. No encontraréis nada hasta que os halláis a unas quince millas al sur de Beliard, cuando divisáis una bandada de cuervos y buitres volando en círculo a una milla o así del sendero.

Si los personajes investigan, se encontrarán los restos de una encarnizada batalla entre el culto de la tierra y la delegación de Mirabar.

En un pequeño valle a una milla o así de la carretera, encontraréis los restos de una batalla. Una docena de soldados muertos, vestidos con sobrevestes negros portando el emblema del hacha roja de Mirabar. La mayor parte parece haber muerto a resultas de heridas, aunque algunos yacen en pequeños cráteres o medios sepultados entre piedras rotas. Unos carromatos saqueados y abandonados yacen en las cercanías. Un puñado de cofres abiertos están tirados en el suelo, cerca de los carros. Dos túmulos de rocas; uno grande y otro pequeño, se levantan en la cima de una cercana colina.

Los personajes nativos del Norte reconocerán el emblema del Hacha como el de Mirabar. Los personajes que no sean del área, lo reconocerán con un control exitoso de Inteligencia CD [Historia]. Un control exitoso de Inteligencia CD 14 [Arcanos] identificará los cráteres y rocas como los efectos de poderosos conjuros elementales de tierra. Ninguno de los delegados de Mirabar está aquí, pero casi todos sus escoltas fueron dados muerte. El túmulo grande contiene los cadáveres de cinco Osgos. Están vestidos con unas armaduras de cuero negras con un extraño símbolo triangular marcado en ellas (el símbolo del culto de la tierra). El túmulo pequeño contiene el cadáver de una mujer humana con ropas de monje, y una extraña máscara dorada con la forma de un rostro de gárgola (una monje de la Piedra Sagrada que resultó muerta durante la lucha). La máscara está hecha de latón chapado y no es particularmente valiosa.

Rastros. Un personaje que estudie rastros en el área y que supere un control de Sabiduría CD 10 [Supervivencia] descubrirá que un gran grupo de unos treinta Osgos y humanoides medianos calzados con botas se dirigió hacia el Oeste hasta las orillas del río Dessarin en mitad de ninguna parte, pero unas marcas en la orilla muestran donde unos cuantos botes atracaron en la orilla.

TUMBAS RECIENTES

El pastor Larmon Greenboot en Alerce Rojo llevará a los personajes hasta este lugar si le preguntan. Los personajes también pueden encontrarse con el lugar mientras viajan por las Colinas Sombrías cerca de Alerce Rojo.

En una colina despojada de vegetación a pocas millas de Alerce Rojo, encontraréis cuatro tumbas recién excavadas. La tierra sacada de los agujeros está apilada muy cerca, aunque unas piedras rápidamente recogidas cubren las tumbas. El débil olor de la muerte flota en el aire, y varios buitres vuelan en círculos por encima de vosotros.

Si Larmon está con el grupo, explicará que lleva a sus ovejas a pastar a un valle cercano, y que pasó por este mismo lugar hace menos de un mes. En su anterior visita las tumbas no estaban. Las encontró hace simplemente unos pocos días y no tiene ni idea de quién ha podido haber sido enterrado aquí; nadie de la gente de Alerce Rojo ha desaparecido y no conoce a nadie más que viva por esta zona. Esta parte de las colinas está deshabitada en su mayor parte.

Ocupantes de las Tumbas. Si los personajes excavan las tumbas, encontrarán el cadáver de un enano vestido con ropas de artesano (un herrero de Mirabar), una guerrera humana vestida con un sobreveste negro con el emblema de un hacha roja (el emblema del ejército de Mirabar), un guerrero humano vestido con una capa negra y una extraña armadura hecha de piedra (un cultista de la tierra), y un humano con una túnica blanca con plumas negras en los hombros (un cultista de la tierra). Todos murieron por heridas de flechas o golpes contundentes, y los cultistas de la tierra que ganaron la batalla enterraron a los muertos de ambos bandos porque creen que al final todo debe ser consumido por la tierra.

Qué más hay en los alrededores? Si alguno de los personajes hace un esfuerzo serio de estudiar el área circundante, encontrará una profusión de rastros, unas cuantas flechas rotas, una jabalina abandonada y una capa gris hecha jirones.

Tenéis una buena vista de las colinas cercanas desde este lugar. A varias millas hacia el Oeste podéis divisar la pequeña figura de Alerce Rojo. Quizás unas dos millas hacia el Norte podéis ver una delgada torre rodeada por grande pájaros. No se ve nada más a vuestro alrededor.

Si se le pregunta, Larmon identificará la torre en la distancia como el Capitel de la Galerna Emplumada. Todo lo que sabe de ese lugar es que unos “Caballeros de Aguas Profundas” vienen aquí de vez en cuando, cabalgando monstruos voladores”. Añadirá “se mantienen a distancia de todos”.

EL SALÓN DE LA CIMA

El grupo podría descubrir que la delegación de Mirabar se dirigía hacia el Salón de la Cima, e iban a viajar directamente hacia allí, sin seguir la Carretera del Dessarin desde Beliard. (Esto es más probable que ocurra si un personaje que pertenezca a la Orden del Guantelete insiste en acudir directamente hacia el Salón de la Cima).

Esta pequeña fortaleza se levanta en la cúspide de una colina en la región más meridional de las Colinas Sombrías. Consiste en un alcázar de piedra rodeado por un muro de quince pies de altura con unas robustas puertas dobles. Unos establos, una torre, unos barracones y unos almacenes están todos protegidos por las murallas. Un pendón con el emblema de una espada y una antorcha cruzadas ondea al viento.

El Salón de la Cima es el hogar de aproximadamente una Docena de Caballeros de Samular, una orden de sufridores adoradores de Tyr que han visto su fe renovada por el retorno de su Dios. Albergan a otra docena de aspirantes en formación, y aproximadamente una quince de sirvientes y artesanos que ayudan a mantener el lugar. El caballero más veterano es una mujer humana de unos sesenta años llamada Ushien Stormbanner, una aliada de la Orden del Guantelete. Ushien está contenta de reunirse con cualquier aventurero que aparezca por su puerta. Le dirá a los personajes que los delegados de Mirabar nunca aparecieron por el Salón de la Cima, y que sus guerreros registraron la zona por no los encontraron. (ambas cosas son ciertas).

La Máscara Dorada. Si cualquiera de los personajes menciona a monjes con máscaras doradas o le enseñan a Lady Ushien la máscara de la monje del túmulo en el lugar de la Carretera del Dessarin, Ushien la reconocerá. Le podrá decir a los personajes que ese tipo de máscaras son portadas por los monjes de la orden de la Piedra Sagrada. No sabe mucho acerca de ellos, pero le puede decir a los personajes que los monjes se han aposentados de unos de los Alcázares Embrujados. Proporcionará direcciones sobre cómo llegar al Monasterio de la Piedra Sagrada.

RATAS DEL VADO DE LA SERPE

Vado de la Serpe es un diminuto asentamiento en las orillas del río Dessarin, justo al Sur del Puente del Vado de Hierro. Un maltrecho muelle se levanta sobre el río, y tres botes están atados a él. Un gran molino se levanta en la orilla, con varios grandes graneros y un puñado de pequeñas cabañas a su alrededor.



La mayor parte de los aldeanos están intimidados por los matones que realizan sus negocios ilícitos con sus botes. Las preguntas como ¿alguien vende libros por aquí? O ¿Dónde podemos encontrar los botes del río? Llevarán al grupo rápidamente hacia los muelles.

Dos de los tres botes están tripulados por **plebeyos**, (marineros fluviales normales). El tercero pertenece a una banda de cultistas del agua: el genasi **Shoalar Quanderil** (ver capítulo 7), su sirviente Pike (un **matón** mediano) y dos **bandidos** leales al genasi. El bote de los cultistas tiene 30 pies de longitud. Los 10 pies de en medio tienen un pequeño puente cerrado, con un castillo de proa delante y una popa abierta detrás. La bodega está llena de provisiones, los sacos marcados con el culto del símbolo del agua.

INTERPRETANDO A SHOALAR

Shoalar parece jovial, pero tiene un sentido del humor mordaz y tiende a reírse de la gente más que con ellos. Si se le pregunta, negará cualquier conocimiento de ningún libro o de los delegados de Mirabar, pero está mintiendo.

Los personajes que se presenten como pícaros o como potenciales reclutas pueden ser capaces de persuadirle para que admita que “llevó a unos cuantos tipos de mala catadura hace unas cuantas dekhanas, y como pagaron no son algo que me preocupe”. Los personajes que lo amenacen o que le resulten sospechosos, desencadenarán un ataque por parte de Shoalar y su tripulación.

TESORO

Shoalar porta una bolsa de cuero en su cinturón con 10 Po, tres pequeñas malaquitas (10 Po cada una) y una poción de curación. Un cofre en el puente contiene cinco tomos escritos en enano (cinco recuentos históricos del reino de antaño de Delzoun), cada uno de los cuales con un valor de 30 Po. Un gran mapa en una mesa en el puente marca la localización del Alcázar de Guardarrío con un símbolo del culto del agua dibujado a mano.

REPRESALIAS DEL CULTO

Los cultos del Mal Elemental no esperarán pasivamente a que una banda de héroes elimine de forma sistemática los baluartes de cada culto en la superficie. Incluso si los personajes destruyen uno de los baluarte de los Alcázares Embrujados y eliminan a todos los posibles testigos, los profetas elementales tendrán atisbos de la amenaza a través de sueños, visiones y portentos. El Ojo Elemental Anciano advertirá a los profetas del peligro y los impulsará a responder.

Tienes cuatro represalias de entre las cuales escoger.: “Colmillos Igneos”, “Emboscada de los Saqueadores”, “Jinetes Celestes” y “Temblores”. Deja que el interés de los personajes y tu propio sentido del ritmo dicten que represalia usar.

- Si un personaje tiene el gancho de Aventura de Información Peligrosa (ver Capítulo 1), juega “Emboscada de los Saqueadores” cuando el personaje decida viajar al lugar del ataque y detenerlo.
- Escoge una represalia para jugar después de que los personajes visiten la primera localización (Beliard, la Carretera del Dessarin, las Tumbas Recientes, el Salón de la Cima o Vado de la Serpe). “Jinetes Celestes” y “Emboscada de los Saqueadores” son buenas opciones porque llevan a los Alcázares Embrujados de nivel más bajo (el Capitel de la Galerna Emplumada y el Alcázar de Guardarrío respectivamente).
- Escoge una segunda represalia para jugar cuando los personajes hayan visitado el primero de los Alcázares Embrujados. Esta es una buena oportunidad para dirigir a los personajes hacia el alcázar del agua o el del aire; el que no hayan explorado aún.
- Escoge una tercera represalia para jugar cuando los personajes visiten el tercero de los Alcázares Embrujados.

COLMILLOS IGNEOS

El culto de fuego está menos interesado en mantener las apariencias que los demás cultos elementales. Cuando Vanifer o sus lugartenientes reciban aviso de que una banda de aventureros está intentando acabar con el culto, enviará

una manada de tres **sabuesos infernales** en pos del grupo. Los sabuesos solo necesitan coger el olor de los personajes a través de su sangre u objetos desechados. Este encuentro puede producirse en donde quiera que los personajes estén en ese momento, ya sea viajando entre lugar o posiblemente cuando estén aparentemente a salvo dentro de una posada.

Si los personajes se encuentran a los sabuesos infernales en campo abierto, los sabuesos aparecerán a una corta distancia tras los personajes, siguiendo su rastro y ladrando con impaciencia. Si los personajes están descansando en una posada, se verán interrumpidos por gritos y ladridos provenientes de la sala común de la posada, donde la manada entrará a través de las ventanas y aterrorizará al personal. (este encuentro es mejor si los personajes están en ese momento comiendo en la propia sala). Los monstruos perseguirán de forma obstinada a los personajes y lucharán hasta que uno de los sabuesos caiga muerto y un segundo sabueso vea sus puntos de golpe reducidos a la mitad, momento en el que los sabuesos supervivientes huirán. Un misterioso símbolo en forma de cuenco (el símbolo del culto de fuego), marcará los collares de hierro de los sabuesos infernales. Thorsk Thelorn en Alerce Rojo puede conectar el símbolo con una misteriosa reunión de druidas en la Colinas Sombrías de la cual ha oído hablar a un mercader de paso y les podrá proporcionar direcciones hasta el Salón de la Luna Escarlata.

EMBOSCADA DE LOS SAQUEADORES

Si los personajes se han enterado de este ataque a través del gancho del gancho de aventura, sabrán que una banda de incursores planea atacar una caravana en el camino entre Alerce Rojo y el puente del Vado de Hierro, a unas pocas millas de la Posada del Constructor de Gabarras. Pueden encontrar a los villanos acampados justo fuera de la vista desde el camino. De otra forma, los personajes pueden tener este encuentro en cualquier momento que viajen a lo largo de una de las carreteras o senderos del área.

Un pequeño fuego para cocinar arde en mitad de este campamento improvisado. Media docena de ajadas tiendas y cajones de provisiones están esparcidos por la zona, junto con unos soportes donde unos trozos de pescado ahumado se están secando. Varios guerreros humanos de fiero aspecto están delante de sus tiendas, preparando su equipo o hablando en voz baja.

El campamento está ocupado por un **Sacerdote de la Ola Aplastante**, dos **Saqueadores de la Ola Aplastante** y cinco **bandidos** (las estadísticas para el sacerdote y los saqueadores aparecen en el Capítulo 7). Si los personajes tienen la ventaja de conocer el lugar con antelación y se acercan sigilosamente a los villanos, pueden lograr sorprender a los cultistas del agua. De otra forma, los cultistas asumirá que cualquier extraño que se acerque es un enemigo y lo atacarán. Si todos los miembros de la Ola Aplastante resultan muertos, los bandidos supervivientes intentarán huir o rendirse.

DESARROLLO

Los cultistas de la Ola Aplastante capturados rehusarán hablar, pero los bandidos capturados no son tan fanáticamente leales al culto.

Los bandidos revelarán que se han unido a los “mercenarios” en el Alcázar de Guardarrío y ahora trabajan

para Jolliver Grimjaw. Le pueden decir a los personajes como encontrar el alcázar.

JINETES CELESTES

Los héroes entrometidos que vayan haciendo extrañas preguntas en las aldeas cercanas atraerán la atención del Culto del Odio Aullante. Los cultistas del aire enviarán a un grupo de incursores aéreos para eliminar a los personajes o al menos darles un buen susto. Este encuentro puede ocurrir en cualquier momento que los personajes se hallen lejos de un asentamiento.

Un extraño grito ululante proveniente desde arriba llama vuestra atención. Divisáis un trio de enormes formas aladas dirigiéndose hacia vosotros—buitres gigantes! Cada pájaro porta en sus espaldas a un guerrero con una armadura de color azul pálido y una sucia capa blanca.

Los atacantes incluyen a un **Caballero de Galerna Emplumada** y a dos **Iniciados del Odio Aullante** (ver las estadísticas de ambos en el Capítulo 7), cada uno de los cuales montado en un buitre gigante. Los jinetes prefieren mantener la distancia y realizar ataques con proyectiles. También protegen a sus monturas. Si un buitre se ve reducido a la mitad o menos de sus puntos de golpe, su jinete desistirá y se retirará. Si dos de los jinetes son muertos o se retiran, el tercero huirá.

TESORO

Ninguno de los jinetes lleva tesoro, pero uno de ellos lleva un mapa metido en una de sus botas (el villano que los personaje derrotan será el que porte el mapa, los personajes deberían encontrarlo). El mapa muestra un tosco diseño del Valle del Dessarin y marca un lugar llamado “El Capitel” a unas pocas millas al Este de Alerce Rojo. También muestra un extraño símbolo parecido a una flecha en ese mismo lugar (el símbolo del culto del aire).

TEMBLORES

Cuando los personajes exploren las Colinas Sombrías, experimentarán de primera mano los extraños fenómenos y peligrosos monstruos que plagan el área. Usa esta represalia en cualquier momento en el que los personajes estén viajando entre aldeas o buscando por las Colinas en busca de lugares de interés.

Estáis andando a lo largo del desolado paisaje cuando escucháis un rumor sordo y distante. Un momento más tarde, el suelo bajo vuestros pies comienza a temblar. El temblor es lo suficientemente fuerte como para empezar pequeños desprendimientos en las piedras de las laderas y para mover los arbustos, pero pronto termina. Un momento más tarde, unas horribles criaturas insectoides tan grandes como caballos comienzan a salir del suelo!

Los monstruos insectiles son **ankhegs**, hambrientos de carne. Las criaturas no han sido enviadas específicamente por el culto de la tierra para atacar al grupo, pero la malvada influencia local del culto hace que sucesos como los temblores y los ataques de ankhegs hayan pasado a ser algo común en el valle del Dessarin.

EL ALCAZAR DE GALERNA

EMPLUMADA

En el Valle de los Suspiros se levanta el Capitel de la Galerna Emplumada, el Alcázar Embrujado habitado por la Sociedad de Galerna Emplumada, unos entusiastas de las monturas aladas provenientes de Aguas Profundas con pretensiones de nobleza. Se llaman a sí mismos los Caballeros de Galerna Emplumada. En secreto, los Caballeros están dedicados a Yan-C-Bin. Ocuparon el Alcázar cuando el culto del aire se estableció en las ruinas enanas bajo las Colinas Sombrías. Los caballeros sirven al culto como vigías, mensajeros, espías y como primera línea de defensa.

APROXIMACIÓN AL CAPITEL

Cuando los personajes visiten el área, usa el ambiente único y el clima para añadir atmósfera. Durante el día un cielo azul se alza sobre la torre, y unas ráfagas de viento la sacuden desde todas partes. Durante la noche, el viento se calma hasta ser una brisa, y una ligera niebla se posa sobre el cañón. El capitel parece entonces flotar entre las estrellas sobre un mar de nubes. Las cimas de las colinas se levantan sobre la niebla como islas en ese mar. Puedes describir inicialmente el alcázar de la forma siguiente:

El Capitel de Galerna Emplumada se levanta de una columna de roca hacia las alturas: el punto más alto en millas a la redonda. Construida de blanca roca caliza y embellecida con mármol, la torre parece una brillante espada que quiere atravesar el cielo.

El portón mira hacia el precipicio en el lado contrario, su puente levadizo el único medio de entrada aparente. Unas ventanas anchas y altas se abren en el nivel inferior de la torre, ausentes solo en el lado de la puerta.

Un círculo de establos abiertos rodean los cimientos de la torre, donde estos se encuentran con la roca. Sobre cada establo, la escultura de un hipogrifo en vuelo salta desde la base de la torre.

Bajo el capitel, hacia el este, un ancho y ventoso camón gime ululante entre las colinas.

Un empinado sendero lleva hasta el puente levadizo sobre el Foso de Galerna Emplumada y hasta la entrada principal del Alcázar (área S2).

Los personajes que se aproximen desde el suelo del cañón (el Cañón de los Suspiros, descrito más adelante en este capítulo) pueden escalar la columna de piedra sobre la cual se levanta el Capitel. Hay 400 pies desde la base de la columna hasta el nivel más inferior del Capitel (Área S1), y cada nivel del capitel se haya a 20 pies por encima del siguiente más bajo. Los personajes que vayan volando pueden entrar en el Capitel desde el pináculo o a través de una de las ventanas en los jardines del patio.

Dos **Caballeros de Galerna Emplumada** (ver Capítulo 7) patrullan el pináculo (área S11) en todo momento, alzando el vuelo sobre **buitres gigantes** para encontrarse con cualquier atacante. Un caballero se halla estacionado en el salón delantero (área S2) junto con dos **Iniciados del Odio Aullante** (ver Capítulo 7). Durante el día, los caballeros en el pináculo tienen un excelente punto de vigilancia. Es probable que sepan de la llegada de los personajes antes de que el grupo llegue.

La reacción de los caballeros dependerá de cómo el grupo escoja acercarse al Capitel. Los visitantes pacíficos que se

acerquen abiertamente serán bienvenidos. Aquellos que se acerquen sigilosamente o que asalten el capitel se encontrarán con las defensas al completo del Alcázar.

RASGOS DEL CAPITEL

El capitel reconstruido tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es anotada en las áreas en las que sea aplicable.

Techos. Los techos tienen 18 pies de altura.

Defensores. El capitel está descrito tal y como está cuando los personajes llegan. En ese momento cuatro **Caballeros de Galerna Emplumada** y sus monturas **Buitres Gigantes** están lejos hasta el festín de esa tarde (ver sección “la Misión de los Caballeros”).

Puertas. Las puertas interiores están hechas de madera con bandas de hierro. La mayor parte no tienen cerradura, pero pueden ser atrancadas. Se requiere de un control de fuerza CD 20 para romper una puerta atrancada.

Suelos. Todos los suelos están hechos con piedra blanca.

Iluminación. Debido a sus muchas ventanas, el Capitel de Galerna Emplumada está brillantemente iluminado durante el día y débilmente iluminado durante la noche. Cuando se cierran los postigos reforzados, la luz se vuelve débil durante el día y hay completa oscuridad durante la noche.

Cerraduras. Cualquier cerradura requiere del uso de herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15 para poder ser abierta.

Tesoro. Los **Caballeros de Galerna Emplumada** mantienen sus riquezas guardadas en los cofres de sus celdas. Cada caballero posee también 2d10 Po en monedas variadas y objetos valiosos menores.

Ventanas. Unas grandes ventanas en el nivel principal dejan pasar la luz y el aire a la torre. Tienen 3 pies de altura desde el nivel del suelo y 8 pies de anchura. Unas ventanas más pequeñas de aproximadamente la mitad del tamaño de las anteriores, se abren en los niveles 2 y 3. Unos postigos reforzados con hierro permiten que las ventanas sean cerradas y atrancadas. Una ventana atrancada se trata como si fuera una puerta.

FOSO DE GALERNA EEMPLUMADA

Una brecha de veinte pies separa la repisa donde termina el camino del puente levadizo levantado del Capitel de Galerna Emplumada. El espacio entre el borde del precipicio y la entrada cae varios cientos de pies hasta el fondo del cañón. Cerca de la repisa, una campana de latón cuelga de un poste de madera.

Al resonar la campana, una mujer humana **Caballero de Galerna Emplumada** (ver Capítulo 7) llamada Savra Belabranta abrirá una pequeña ventana cerca de la puerta, dará la bienvenida a los personajes y preguntará cortésmente que es lo que los lleva aquí. Savra bajará el puente levadizo para permitir la entrada a visitantes amistosos. Si los personajes la acompañan, ve a “La Misión de los Caballeros”.

S1. NIVEL DE LOS ESTABLOS

Un recibidor circular rodea el espacio de una escalera de caracol. El recibidor está lleno de suministros y balas de paja. Partiendo del recibidor hay doce establos con los suelos cubiertos de paja. Un arnés, fusta de monta y una silla cuelgan en cada establo. Unas puertas batientes de madera cierra ambos extremos de cada establo, una llevando a la torre desde el establo y la otra llevando desde el establo hacia el cielo abierto.

La sala redonda en el centro del Capitel sirve como un almacén. Está lleno de suministros. Cualquier pieza de equipo del *Manual del Jugador* que quieras que los personajes tengan puede ser encontrada aquí. Los caballeros están dispuestos a vender objetos con un incremento del precio de un diez por ciento.

Cuando los personajes lleguen, cuatro **hipogrifos** y dos **buitres gigantes** ocupan los establos, cada uno de ellos en su propio establo y un **Caballero de Galerna Emplumada** (ver Capítulo 7) monta guardia y cuida a las criaturas. Los hipogrifos y los buitres son agresivos ante cualquiera que entre en sus establos salvo que un caballero acompañe a los recién llegados. Los disfraces de Caballero pueden engañar a las criaturas, pero solo a cierta distancia. Los postigos en las puertas del establo están colocados en varios puntos de las puertas, por lo que se requieren dos acciones para abrir cada puerta.

S2. SALÓN DELANTERO

La entrada es un salón de piedra blanca de treinta pies de largo. En el extremo opuesto del salón hay dos puertas de doce pies de altura como las de la puerta de entrada. Una águila tallada en un gigantesco tronco cuelga del otro extremo del techo, colgada sobre unas fuertes cadenas. Unas estrechas alas de metal sobresalen de sus costados. Su cabeza también ha sido rematada con acero.

Una **Caballero de Galerna Emplumada** (Savra cuando los personajes lleguen por primera vez) y dos **Iniciados del Odio Aullante** mantienen guardia en el Salón delantero. Revisa el Capítulo 7 para ver sus estadísticas.

Entrada Amistosa. Si Savra ha permitido a los personajes la entrada, les dirá que han llegado en un excelente momento. Los invitará a unirse al festín de los caballeros esa tarde, conmemorando el décimo año de la Sociedad de Galerna Emplumada. Savra llevará al grupo a través de la torre para presentarles a su capitán, Thurl Merosska, en el área S11.

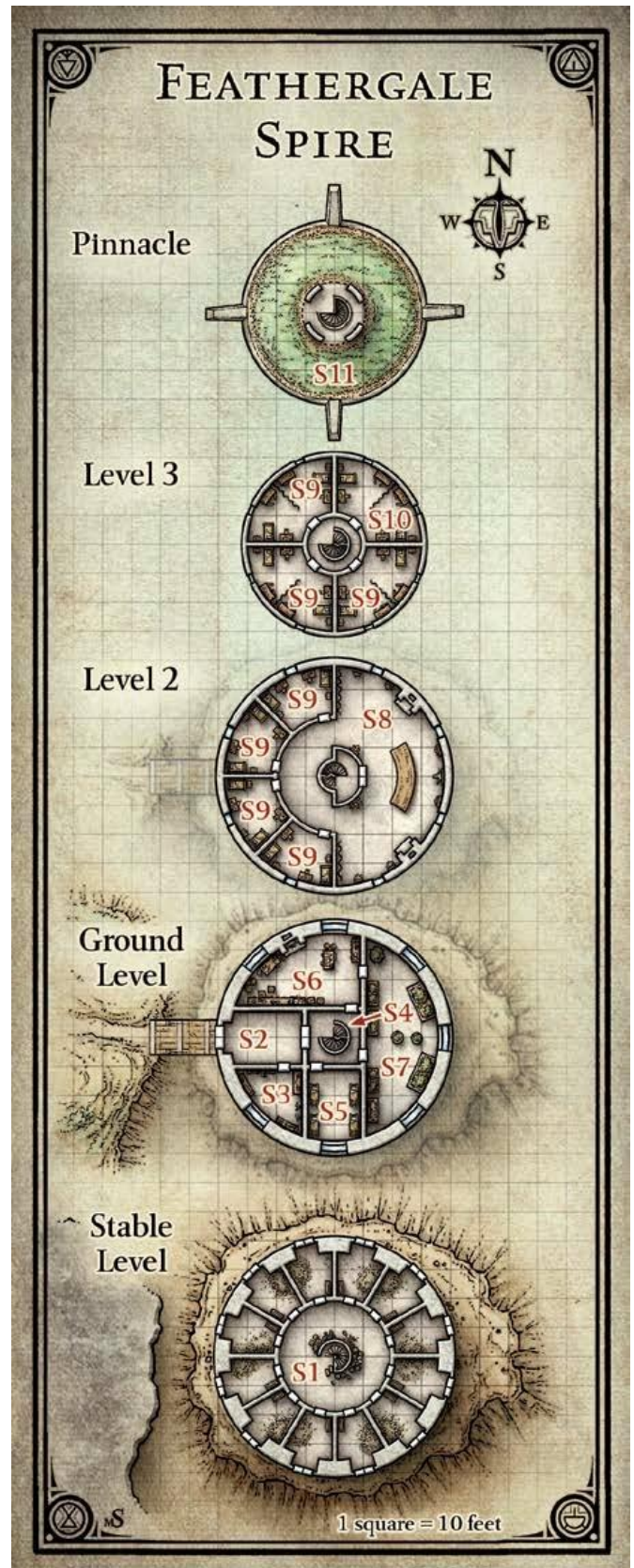
El Águila. El águila funciona como un ariete. Si es liberada usando una palanca cerca de las puertas al área S4, el ariete atacará un área que comienza en las puertas al área S4, extendiéndose a lo largo de 30 pies de largo y 5 pies de anchura por el centro del salón. Cada criatura en esta área debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 3d6 puntos de daño contundente. Aquellos que fallen la tirada por 5 puntos o más serán además barridos con el ariete, empujados fuera del salón hasta el puente levadizo, y derribados al suelo. El águila se vuelve a reactivar cuando vuelve, volviéndose a colocar en posición y volviendo a colocar la palanca de activación en su posición inicial.

S3. ARMERÍA

Los caballeros de Galerna Emplumada almacenan armas y armaduras aquí, bajo llave. Los soportes de armas albergan actualmente cuatro espadas largas, cuatro cotas de escamas, cuatro yelmos, cuatro arcos largos y cuatro aljabas con veinte flechas cada una.

S4. ESCALERAS CENTRALES

Una escalera de caracol sube por el centro de la torre con descansillos en cada piso. Las escaleras tienen un pasamanos en el borde exterior.



S5. DORMITORIO DE LOS INICIADOS

Los Indicados del Odio Aullante, sacerdotes, Huracanas y Tejedores del Cielo duermen en esta sala en cuatro camastros con literas. La mayor parte de los cultistas pasan el día en otras partes del capitel.

S6. COCINA

En esta cocina, los sacos están amontonados contra los muros, y un pequeño montón de vegetales está extendido sobre la mesa. Un enorme caldero humeante se levanta en el centro. Dos tablas de madera y dos cuchillos cuelgan en un soporte al lado de un horno de ladrillo. Cuatro estantes alberga una docena de barras de pan.

Cuatro **Iniciados del Odio Aullante** (ver Capítulo 7) están de pie inhalando el vapor que sale de él. Los iniciados están intentando “inhalar- y convertirse en- vapor”. Estos cultistas sirven como cocineros.

S7. SOLARIUM

Una brillante habitación ocupa la parte oriental de este piso. Flores y plantas de muchas variedades crecen en un laberinto de macetas. Unas hiedras rojas y púrpuras crecen en cestos colgados del techo. Unos humanos con túnicas riegan las plantas

Tres Iniciados del Odio Aullante y un Huracán (ver Capítulo 7 para las estadísticas de ambos) cuidan las plantas, contemplan o entrenan en esta sala. Barios barriles de agua pura están colocados en las paredes de esta sala.

S8. GRAN SALÓN

Este gran salón ocupa la mitad del diámetro de la torre. Entre las enormes ventanas, unos tapices muestran escena de galantes caballeros montando sobre hipogrifos, luchando contra dragones y participando en justas en medio de las nubes. En lo alto de los muros están las cabezas montadas de grifos, wyverns, osos lechuza y mantícoras. Una larga mesa curvada preparada para un banquete se extiende entre las dos chimeneas de la sala.

Cuando los personajes lleguen por primera vez, dos Caballeros de Galerna Emplumada (ver Capítulo 7), que no están ocupados en otros quehaceres o que están descansando pueden ser encontrados aquí. Por la noche, los sirvientes de la torre duermen aquí después de que los Caballeros se hayan retirado para dormir.

S9. CELDAS DE LOS CABALLEROS

Esta sala contiene dos camas, una chimenea, un aseo, dos cofres y un pequeño tapiz en uno de los muros

Cada cofre de un caballero contiene objetos valiosos por valor de un d100 Po y una capa emplumada.

S10. APOSENTO DE MEROSSKA

Esta sala contiene una cama, una chimenea, un aseo, un escritorio y un pequeño tapiz colgado de uno de los muros.

Encima del escritorio, en una funda de cuero cilíndrica, hay una carta a Thurl Merosska de Aerisi Kalinoth, escrita por su juglar Windharrow. En ella se lee lo siguiente:

Merosska,

Estamos complacidas de escuchar acerca del resultado de tu enfrentamiento con el Culto de la Tierra Negra y os congratulamos por la captura de uno de sus prisioneros. Esta mujer noble de Aguas Profundas tiene una interesante historia que contar, y disfrutaremos interrogándola. Mantened una vigilancia cercana sobre el Monasterio de la Piedra Sagrada. Queremos saber que es lo próximo que nuestro enemigo está planeando próximamente.

*Vuestra amada reina
Aerisi Kalinoth*

TESORO

Además de sus ropas y efectos personales, el cofre contiene 320 Po en un saco, una *Poción de Heroísmo*, un pergamino de *Vínculo con la Bestia* y un pergamino de *Escritura Celeste* (ver Apéndice B para las descripciones de ambos conjuros).

S11. PINÁCULO

En la Cúspide de la torre, las escaleras terminan en un mirador redondo de piedra que continúa hacia arriba en un minarete rematado en una aguja. Más allá de este espacio, un pequeño césped crece encima de la torre. Cuatro caminos pavimentados con piedras blancas señalan las direcciones del compás, cada uno de ellos terminando en una almena de piedra. En el borde del pináculo hay un catalejo montado en un trípode, apuntado hacia abajo.

Desde este punto de vigilancia ventajoso, los Caballeros de Galerna Emplumada disfrutan de una vista suprema de todo lo que ocurre en el vecino cañón y más allá en las vecinas Colinas Sombrías.

Dos **Caballeros de Galerna Emplumada** (ver Capítulo 7) y sus **buitres gigantes** están estacionados aquí. Cada hora, uno de ellos patrulla el aire alrededor del Capitel. El otro patrulla la torre. Vigilan ante cualquier peligro y a los demás caballeros enviados a realizar tareas. Cuando los personajes lleguen por primera vez al Capitel, **Thurl Merosska** (ver Capítulo 7) estará también aquí, mirando hacia el Oeste en dirección a Alerce Rojo.

Santuario al Mal Elemental. Aquí en un alto espacio abierto, los cultistas se reúnen para adorar a Yan-C-Bin. Sacrifican a sus enemigos, primero marcándolos con el signo de Yan-C-Bin y luego lanzándolos al vacío desde el pináculo. En el Valle de los Suspiros, área C2, los carroñeros acaban rápidamente con cualquier evidencia de las oscuras acciones de los caballeros.

Catalejo. Aquellos que miren a través del catalejo sin moverlo primero, verán una figura encapuzada entrar en la puerta oculta del Barranco de la Punta de Cuchillo (área C3).

LA MISIÓN DE LOS CABALLEROS

Savra Belabranta escoltará a los personajes a través del capitel y hasta el pináculo donde Thurl Merosska vigila el territorio. Describe brevemente cualquier otra habitación o habitante de la torre que los personajes observen durante su ascenso. Cuando los personajes lleguen al pináculo, lee el siguiente texto:

El comandante de los Caballeros de Galerna Emplumada es un hombre humano de complexión robusta al principio de la cincuentena. Unos diseños de plumas labrados adornan las placas de su armadura, y su lujosa capa es un manto emplumado. Se alisa sus canosos cabellos, y luego os realiza una reverencia como si le fuera un cortesano.

“Bienvenido al Capitel de Galerna Emplumada, lugar de retiro de la Sociedad de Galerna Emplumada. Yo soy Thurl Merosska, el lord comandante.”

Thurl Merosska ofrecerá a hospitalidad de la torre, invitando a los personajes a un festín en honor el décimo aniversario de la sociedad. Merosska será especialmente respetuoso ante nobles, caballeros, miembros de la Alianza de los Señores, y miembros de la Orden del Guantelete.

Si los personajes desean entrevistarse con Merosska, pueden hacerlo. Puede que responda a preguntas acerca de los siguientes asuntos:

- La Sociedad de Galerna Emplumada, un grupo de “élite” de entusiastas de las monturas voladoras de Aguas Profundas
- Los orígenes del Capitel de Galerna Emplumada (ver Capítulo 2)
- Cumplir los deberes de uno para con el reino
- La Caza y la cetrería
- Hipogrifos, buitres gigantes y otras monturas aéreas

Si los personajes mencionan a los cultos elementales, lee el siguiente texto:

El rostro de Thurl se oscurece. “Un gran mal acecha en estas colinas,” dice. “Unos depravados cultistas liderados por terribles monstruos. Pero hablemos de estos asuntos después de que el festín haya calentado nuestra sangre.”

Thurl permitirá a los personajes descansar en la torre hasta que sea el momento de comenzar el festín. Si los personajes se unen al festín, lee el siguiente texto:

Vestidos con unos finos atavíos de brocado de terciopelo, los caballeros festejan sentados en una mesa curvada en el gran salón, donde unas chimeneas gemelas arden. Thurl Merosska se siente en la cabecera de la mesa.

“Honrados huéspedes,” dice. “Contadnos acerca de vuestras aventuras en las Colinas Sombrías. Dejado que os ayudamos en cualquier forma que podamos.”

Los caballeros usarán el festín para descubrir cosas acerca de los personajes y de cuanto saben acerca de los cultos elementales. Aplaudiendo su valentía y ofreciendo brindis, los caballeros escucharán las historias de los personajes y compartirán anécdotas.

Cuando decidas que es el momento, lee lo siguiente:

Las puertas del gran salón se abren de un portazo y un centinela del pináculo entra gritando, “Mantícora! Se está moviendo!”

Al oír este anuncio, los Caballeros de Galerna Emplumada se levantan a la vez, el festín delante de ellos sin terminar. “Deberíamos aprovechar esta oportunidad para acabar con el monstruo”, dice Thurl. De sus dedos retira un anillo de oro con unos labrados en forma de pluma y un granate engarzado y lo levanta, diciendo, “un premio para el que me traiga la cabeza de la bestia!”

Merosska pedirá a los personajes que se unan a cuatro de sus caballeros en la caza de la Mantícora- Ofrecer dejarles unos hipogrifos. Si los personajes aceptan, ve a la sección “Cada de la Mantícora”. Aquellos que declinen la invitación podrán quedarse en el Capitel de Galerna Emplumada, o explorar la torre.

LA CAZA DE LA MANTÍCORA

Cuatro Caballeros de Galerna Emplumada se unen a los personajes para la caza. Para empezar, lee el siguiente texto:

Cuatro Caballeros de Galerna Emplumada se reúnen en el pináculo, cada uno de ellos montado sobre un buitre gigante. La luna ilumina el neblinoso cañón por debajo del Capitel de Galerna Emplumada. En la distancia, un único retazo de oscuridad se mueve, entrando y saliendo de la niebla. La sombra se hunde por debajo del banco de nubes, desapareciendo otra vez de la vista.

TESORO

El anillo de Thurl tiene un valor de 250 Po. Thurl también porta 3d10 po y 2d6 pp en una bolsa.

VISIBILIDAD

La visibilidad se ve reducida a 100 pies dentro del cañón debido a la niebla y a la oscuridad de la noche. La Mantícora, los hipogrifos y los buitres gigantes conocen lo suficiente el cañón como para evitar el chocarse contra las paredes de los precipicios.

CAZANDO A LA MANTÍCORA

Los caballeros montan sobre buitres gigantes y permanecen juntos formando un grupo. Los personajes pueden unirse al grupo de los caballeros, formar su propio grupo o dividirse en varios grupos. Un personaje o caballero que se mueva más de 100 pies de la posición de su grupo se convierte en un grupo separado.

Encontrando a la Mantícora. Al final de cada minuto dedicado a divisar a la Mantícora, haz que cada grupo de cazadores dentro del cañón tire un d20, añadiendo un 1 por cada personaje o caballero dentro del grupo. Cualquier grupo que consiga una tirada de 18 o más pasa a colocarse a menos de 100 pies de la mantícora. Cualquier grupo que encuentre a la Mantícora puede enfrentarse a ella en combate. Si los caballeros encuentran primero a la Mantícora, harán sonar sus cuernos de caza de tal forma que los demás grupos puedan localizar la posición de los caballeros y unirse a la batalla en 1d6 rounds.

Luchando contra la Mantícora. Los buitres gigantes y los hipogrifos vuelan más rápido que la Mantícora y esta lo sabe. Una vez haya sido encontrada, la Mantícora luchará hasta que no queden blancos a los que atacará, usando su acción cada round para realizar tres ataques a distancia con las púas de su cola. Si no hay personajes presentes, asume que

un caballero es herido, y que los puntos de golpe de la Mantícora se ven reducidos en 8 durante cada round de combate. Un caballero que resulte herido abandonará la caza. Cuando no queden más caballeros, estos quedarán fuera de la acción. Si la mantícora no tiene a nadie cerca a quien atacar, la batalla terminará y partirá volando.

Los grupos restantes pueden intentar seguir buscándola. La mantícora tiene veinticuatro púas en la cola. Cuando se le acaben las púas, no hará otra cosa que intentar alejarse volando de sus perseguidores. Al final de cada uno de estos turnos, haz que todos los caballeros y personajes en el combate realicen un control de Sabiduría CD 13 (Percepción). Si todos los controles fallan, la Mantícora conseguirá alejarse, aunque los grupos pueden intentar buscarla otra vez.

Perder a la Mantícora. Si pasan 10 minutos consecutivos y ni los personajes o los caballeros encuentran a la mantícora, esta vuelve a su guarida (área V9).

CONCLUSIÓN

Tras la caza de la Mantícora, se abren unos cuantos caminos para continuar la historia.

El Destino del Grupo. Thurl decidirá qué hacer con el grupo. Si han sido educados, Thurl les mostrará la localización del Monasterio de la Piedra Sagrada.

Sospecha que los reclusos monjes podrían albergar intenciones malvadas y querría que los personajes los investigaran. Si los personajes han sido descorteses o han probado ser enemigos de todos los cultos elementales, los caballeros intentarán acabar con el grupo esa misma noche, más tarde. Luchar contra todos los caballeros y cultistas a la vez es un encuentro mortal, pero los villanos intentarán capturar primero a los personajes, y luego arrojarlos desde el pináculo del capitel (área S11). Los aaracroka del área V8 acudirían en ayuda de los personajes en ese caso.

Si los personajes derrotan a sus atacantes, los caballeros supervivientes huirán montados en hipogrifos y buitres gigantes. Llevarán a sus perseguidores más allá del nido de los grifos en el área V7. Los cultistas supervivientes se retirarán al Templo del Odio Aullante vía el Barranco de la Punta del Cuchillo (área V3).

La Revelación de Savra. Si un personaje impresiona favorablemente a Savra y el grupo se halla en buenas relaciones que los caballeros, Savra buscará una oportunidad para hablar con ese personaje a solas. Complacida por las hazañas de los personajes, Savra le confiará que los Caballeros de Galerna Emplumada tienen la secreta misión de dominar el elemento aire para aniquilar a los enemigos de Aguas profundas. Savra ofrecerá organizar una reunión con Thurl para que reclute a ese personaje en los Caballeros de Galerna Emplumada. Al hacerlo, revelará inadvertidamente parte del secreto de los caballeros.

Adoctrinada por el culto del aire, el corazón y la mente de Savra pertenecen a Yan-C-Bin. Si los personajes derrotan al culto y destruyen Windvane, Savra se verá liberada de la influencia del príncipe del aire y recobrará sus sentidos.

EL VALLE DE LOS SUSPIROS

El valle de los Suspiros es en realidad un ancho cañón que consiste en una profunda garganta a través de la cual fluye un pequeño río. Las columnas de roca se levantan del suelo del cañón y cuando el viento sopla a través de estas estructuras naturales produce un sonido siseante, y a veces ululante.

RASGOS

Fauna. Las cabras salvajes son comunes en el cañón.

Niebla. Durante la noche, la niebla llena el cañón, limitando la visibilidad a 100 pies. Más allá de esta distancia las criaturas y objetos tienen cobertura media.



Iluminación. El cañón está brillantemente iluminado durante el día, y la luz durante la noche varía de entre penumbra u oscuridad.

Paredes. Las paredes del cañón tienen entre 200 y 400 pies de altura.

V1. CAPITEL DE GALERNA EMPLUMADA

Ver la sección “Capitel de Galerna Emplumada”.

V2. ROCAS DE LOS MUERTOS

Un **buitre gigante** masca los macabros restos en las rocas. El Buitre Gigante solo ataca a los personajes si es provocado. Seis **Halcones Sangrientos** vuelan en círculo, atacando a cualquier otra criatura que se acerque al cadáver.

Pasada Media hora, el buitre se marchará y los halcones sangrientos se posarán.

Entre los restos de carroña hay unos cuantos huesos hechos pedazos. Un control de inteligencia CD 15 [Investigar] revelará que los huesos pertenecían a una criatura humanoide. Si el control es superado por 5 puntos o más, los personajes descubrirán restos oxidados y fragmentos de huesos que indicarán que muchos más humanoides han muerte en este lugar.

V3. BARRANCO PUNTA DE CUCHILLO

Una estrecha fisura en el muro del cañón lleva a un barranco lleno de matorrales y hierbas. Una rápida brisa atraviesa la figura. Al final del barranco, una oscura y escondida grieta se abre en la pared.

Tallada en la grieta al final del barranco hay una escalera que baja hacia el Templo del Odio Aullante (ver Capítulo 4). Tres **Huracanes** (ver Capítulo 7) montan guardia en la entrada ante cualquier intruso.

V4. RIO PERDIDO

Un río recorre el cañón, serpenteando alrededor de altas columnas y a través de la base de una meseta. Unos espinosos arbustos verdes crecen en sus orillas.

Un **Líder de la Manada Gnoll** y tres **Gnolls** forrajean entre las grandes rocas al oeste del río. Durante el día, cuando el cielo está despejado, usarán sus arcos largos para disparar contra los personajes. Durante la noche, se refugiarán entre las rocas, comiendo peces cogidos del río.

TESORO

El Líder de Manada Gnoll porta un dedo humano amputado con un anillo de oro (valor de 25 Po) todavía sobre él..

V5. MESETA AULLANTE

Esta alta meseta rocosa le levanta en el centro del cañón.

Un río corta a través del fondo del cañón, pasando a través hasta el otro lado. El viento de la meseta sopla y gime, alterándose el sonido en función de la fuerza y dirección del viento.



Una criatura encima de la Meseta Aullante puede ver el cañón entero, pero no las tierras circundantes.

V6. RIO PERDIDO

El río que recorre el cañón serpentea hasta correr cerca de la pared este del cañón. Hacia el oeste, el suelo está cubierto de columnas de rocas y arbustos bajos de todo tipo.

Cuatro **gnolls** y cuatro **hienas** forrajean aquí. Durante el día, cuando el cielo está despejado, los gnolls usarán sus arcos largos para disparar contra blancos distantes.

V7. NIDO DE GRIFOS

Una pareja de **grifos** ocupa una cueva en el precipicio a 150 pies de altura respecto del suelo del cañón. Los grifos atacarán a cualquier caballo o hipogrifo que se acerque a la guarida. Matarán a la montura y escaparán con el cadáver.

Esta cueva huele a animal y a paja húmeda. Un nido de paja y ramas sigue la curvatura de los muros de la cueva.

El nido alberga dos huevos de grifo, cada uno de los cuales con un valor de hasta 2,000 Po. Por cada día sin dieciséis horas de incubación, cada huevo tiene un diez por ciento de que el embrión muera.

V8. CAMPAMENTO AARAKOCRA

En una depresión en una cresta cerca del suelo del cañón, cinco **aarakocra** ha establecido un puesto de guardia oculto con matorrales.

Han visto a peregrinos sospechosos marchando hacia y desde el barranco de Punta de Cuchillo (área V3) y contemplado el sacrificio más reciente realizado en el Capitel de Galerna Emplumada. Seguros de que las fuerzas del Mal Elemental han enraizado en el cañón, ahora están debatiendo que curso de acción tomar. Estarán dispuestos a ayudar a los personajes que muestren un interés en enfrentarse contra las fuerzas maléficas en el cañón, y puede que interfieran con cualquier intento de los Caballeros de Galerna Emplumada de sacrificar a personajes capturados.

V9. GUARIDA DE LA MANTÍCORA

Un pozo llena el centro de esta profunda cueva, nacido de una fuente natural bajo la roca, y que luego fluye fuera de la cueva hacia el río. Unas largas estalactitas cuelgan encima del pozo, rodeando una columna natural en el centro. El agua gotea de las estalactitas hasta el pozo, resonando por la cueva. Algunos de los desechos aquí presentes parecen como restos de un antiguo campamento, incluyendo cuatro viejos cajones.

Dos mantícoras tienen aquí su guarida. Solo hay una Manticora presente en un momento dado, con la otra habiendo salido de caza. Si una Manticora murió durante el evento “La Caza de la Manticora”, la otra estará aquí presente.

TESORO

Los huesos de seis orcos cubren el suelo, junto con signos de que los orcos acamparon aquí durante muchos días. Hay monedas esparcidas por la poza y sus alrededores por un total de 60 pc, 26 pp, y 14 po. Los orcos también habían acumulado cuatro cajones llenos de objetos producto de sus saqueos, los cuales incluyen bandejas, candelabros y rollos de seda por valor de 50 Po en total.

ALCAZAR DE GUARDARRÍO

Un pequeño pero fuertemente construido castillo en las orillas del Río Dessarin, el Alcázar de Guardarrío es uno de los Alcázares Embrujados de las Colinas Sombrias. Un serio capitán mercenario llamado Jolliver Grimjaw y su banda de soldados de fortuna ocupan el alcázar. Están reparando el viejo castillo y protegiendo el comercio que pasa por el río de los ataques de monstruos y bandidos, o eso es lo que dicen. En realidad, el Alcázar de Guardarrío es el baluarte en secreto del Culto de la Ola Aplastante. Grimjaw y sus seguidores son los mismos forajidos de los cuales dicen que están defendiendo a los comerciantes.

INVESTIGANDO GUARDARRIO

Grimjaw y su banda trabajan con contrabandistas para mover objetos robados por el río. Organizan ataques contra los barcos fluviales que rehúsan pagar tasas de protección, y reclutan activamente a matones y monstruos para que se unan al culto de la Ola Aplastante.

Cuando los personajes lleguen a Guardarrío, lee el siguiente texto:

Un pequeño Castillo mira al gran río Dessarin, el cual tiene una buena media milla de ancho en este punto. Un portalón y un castillo se levantan encima de un farallón no muy alto, pero los muros están contruidos hasta llegar al borde del río. En la orilla, otra torre baja protege una ensenada para botes donde unos barcos están amarrados.

El alcázar parece viejo y destartelado, pero unas nuevas vigas y tejas sugieren que se están realizando reparaciones. Un pendón blanco con un guantelete azul flamea encima del alcázar. El portón delantero está cerrado.

Lo que pueda ocurrir a continuación dependerá de donde estén los personajes y como se aproximen.

APROXIMACIÓN PACÍFICA

Si los personajes se acercan abiertamente y piden educadamente el acceso por cualquier razón creíble, los cultistas les darán la bienvenida. Los personajes que hagan uso de algún dato interno del culto (pedir ver a Gar Rompequillas o a Reash, o pedir el enrolarse con Grimjaw) serán considerados como huéspedes importantes o como espías que saben demasiado. Si los personajes no hacen uso de tales conocimientos o no proporcionan ninguna excusa razonable para que se les de el acceso, serán rechazados.

Cuatro **bandidos** escoltarán a los personajes que entren de forma pacífica a través de la puerta (área K1). Si los personajes entraron a través de la puerta del Agua (área K11), tres **Saqueadores de la Ola Aplastante** (capítulo 7) proporcionarán la escolta. La escolta llevará al grupo hasta el Gran Salón (área K16), donde Grimjaw se entrevistará con los personajes para descubrir quiénes son en realidad.

APROXIMACIÓN AGRESIVA

Grimjaw y sus sicarios no esperan un ataque. Los personajes que entren sigilosamente serán atacados por cualquiera con el que se encuentre. Queda a tu criterio el si personajes con inventiva puedan usar la diplomacia para evitar una respuesta agresiva directa en un encuentro así.

RASGOS DEL ALCAZAR

Los cultistas del agua están ocupados reparando Guardarrío, pero partes del complejo permanecen inaccesibles. Por ejemplo, la torre norte y la torre del agua están llenas de escombros. Los siguientes rasgos son comunes a todo el alcázar. Cualquier excepción aparece descrita en las áreas en las que sean aplicables.

Troneras. En los muros del castillo, hay troneras a 9 pies sobre el nivel del suelo, de 8 pulgadas de ancho y 4 de alto.

Techos. La mayor parte de los techos están a 12 pies de altura.

Defensores. Jolliver Grimjaw es conocido como “Jolly” para sus seguidores. Lidera a bandidos, los cuales trabajan por dinero, en vez de por ideología, y a los cultistas del agua. Solo algunos de los sirvientes plebeyos no son leales a Grimjaw y al culto.

Puertas. Las puertas interiores están hechas de madera. Se requiere de un control exitoso de fuerza CD 10 para derribar una puerta cerrada. Las puertas exteriores están reforzadas con bandas de hierro y pueden ser atrancadas. Esas puertas requieren de un control exitoso de fuerza CD 20 para poder ser derribadas.

Iluminación. Durante el día, las ventanas y troneras del castillo proporcionan una iluminación brillante para todos los

espacios interiores. Durante la noche, los espacios interiores están brillantemente iluminados con pequeñas lámparas de aceite.

Cerraduras. Una cerradura requiere de herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15 para poder ser forzada.

Tesoro. Cada guerrero en el alcázar porta 2d10 - 2 po en monedas variadas y objetos valiosos menores.

Muros. Los muros tienen 15 pies de altura por encima del nivel del suelo por fuera de los muros y 10 pies de altura en el interior. Un parapeto almenado mira hacia el exterior. Un **bandido** monta guardia en cada una de las cuatro secciones del muro, moviéndose de un lado a otro.

LEVANTANDO LA ALARMA

Si los personajes son pillados haciendo algo sospechosos, los cultistas cercanos intentarán levantar la alarma. Cuando la alarma es levantada, ocurren los siguientes sucesos:

- Los ocupantes del castillo atrancan todas las puertas exteriores.
- Los bandidos en el área K8 se mueven hasta lo alto de los muros, añadiendo a dos bandidos más en cada sección del muro.
- Los Saqueadores de la Ola Aplastante en el área K8 se dirigen directamente hacia el lugar donde se ha levantado la alarma, llegando 1 minuto después de que se levante la alarma.
- Pasados 10 minutos, Grimjaw y los saqueadores del área 20 abandonarán el alcázar y buscarán a los intrusos por el castillo.

K1. PORTÓN PRINCIPAL

La entrada principal del Alcázar tiene una garita de dos pisos unida a una torre redonda. Unas aspillares miran al exterior justo fuera de las puertas. Las puertas en sí mismas son unas puertas dobles fabricadas con gruesos maderos reforzados con bandas de hierro.

La puerta está atrancada desde el interior. No puede ser derribada con nada menor que un ariete de asedio. La barra puede ser levantada desde dentro del pasadizo de la garita (área K2) o levantada con una cadena de hierro desde el piso superior de la garita (área K3).

Un bandido monta guardia en el muro justo al norte de la garita. Si divisa al grupo aproximándose, avisará a los cultista en las área K2 y K3.

Si los personajes se acercan abiertamente a las puertas y llaman la atención, lee el siguiente texto:

Unos sonidos de tintineo y unas voces ahogadas se escuchan desde el interior de la garita. Entonces un guerrero humano aparece en la tronera directamente por encima de las puertas. No podéis ver mucho de él, pero lleva un justillo de cuero y tiene una barba negra.
¿Quiénes sois y qué queréis?

La persona en la tronera es Holger, un matón que manda en la garita. Holger ordenancista muy estricto y no le cae bien a nadie. Holger decide si abrir las puertas, decirle a los personajes que se vayan u ordenar a sus hombres que abran fuego. Si Holger admite a los personajes, ordenará a cuatro bandidos (dos del área K2 y dos del área K3) que los reciban en las puertas y que los escolten al interior.

Si la lucha se desata aquí, los personajes que estén delante de las puertas, se verán expuestos al fuego de proyectiles desde las troneras en el área K3 y desde el parapeto por encima del muro. Si los bandidos en el área K2 no pueden disparar contra los intrusos, subirán las escaleras hasta el área K3 y se moverán hasta el parapeto para unirse a la batalla.

DESARROLLO

Si los personajes matan a algunos o a todos los guardias de la garita (áreas K2 y K3) y luego se alejan de Guardarrío, los guardias muertos se verán reemplazados por tropas de las áreas K8 o K20.

Si esos guardias también resultan muertos, le tomará a Grimjaw 1d4 + 1 días el obtener refuerzos y reemplazar a los guardias de la puerta.

Durante este periodo de tiempo, el Portón Principal permanecerá atrancado pero sin vigilancia.

K2. GARITA

Las puertas se abren a un pasadizo de treinta pies de largo que lleva hacia el este. Un rastrillo bloquea el paso en el otro extremo del pasadizo, pero se puede ver el patio del castillo al otro lado. Una tronera en el muro sur del pasadizo proporciona a los defensores una forma de disparar contra los intrusos que lleguen hasta aquí.

Los personajes que examinen específicamente el techo verán las troneras (ver área K3). De otra forma, hará falta un control exitoso de Sabiduría CD 15 [Percepción] para divisar las troneras en el techo.

INTERIOR DE LA GARITA

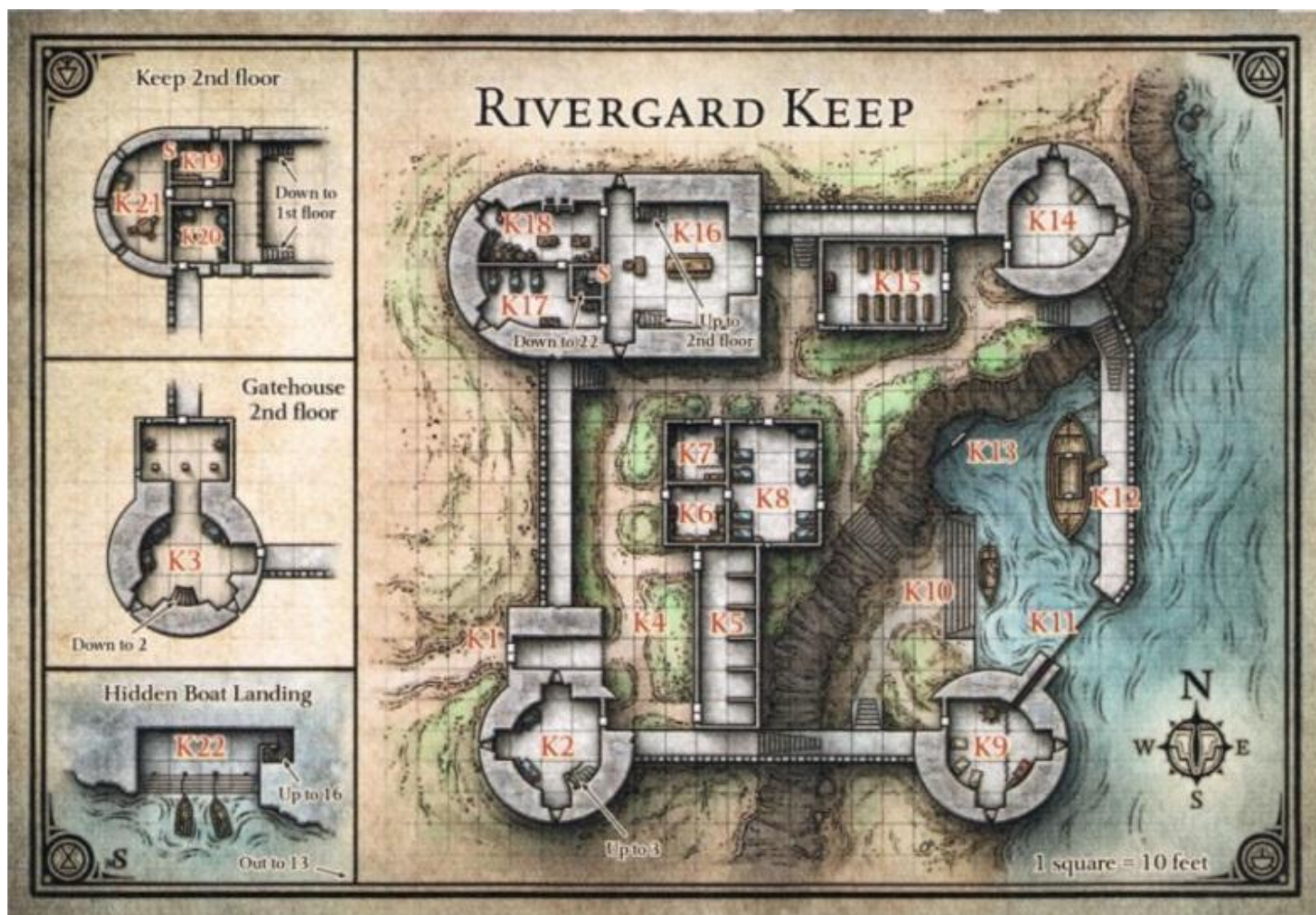
Si los personajes encuentran una forma de entrar en la torre redonda al sur del pasadizo de la garita, lee el siguiente texto:

Esta es la planta baja de la torre de la garita. Una puerta lleva hacia el este, y unas escaleras suben hacia el piso de arriba. Las troneras en esta sala ofrecen una vista de la zona fuera del castillo y del pasadizo de la puerta hacia el norte. Dos catres con literas están colocados al lado de los muros.

El interior de la torre sirve como barracones para cuatro bandidos. Si la garita es atacada, tres se mueven a las troneras, mientras que el cuarto se mueve al área K4 y hace sonar la alarma. Las escaleras llevan al área K3.

K3. PISO SUPERIOR DE LA GARITA

Esta habitación por encima de la garita del castillo dispone de unas puertas que llevan a la parte de arriba de los muros hacia el Norte y hacia el Oeste. Unas escaleras llevan hacia el piso de abajo. Un mecanismo con una cadena en la mitad norte de la habitación eleva o baja la barra de las puertas. Otro controla el rastrillo. Tres agujeros en el suelo, cada uno de un pie cuadrado, mira hacia abajo sobre el pasadizo que está por debajo.



Esta área sirve como barracones y puesto defensivos. Holger, un matón, manda en la garita. Otros tres bandidos tienen aquí sus catres. Los mecanismos de las cadenas son fáciles de operar. Un personaje debe usar tres acciones para cerrar o abrir la puerta o para subir o bajar el rastrillo. Los bandidos estacionados aquí operan los mecanismos para dejar entrar o salir a la gente del castillo. Las escaleras en esta sala descienden al área K2. Las puertas llevan a los parapetos en los lados Oeste y Sur del Castillo.

TESORO

Holger ha acumulado un poco de tesoro, en su mayor parte "multando" a los soldados bajo su mando por infracciones Menores. Bajo su catre guarda un cofre cerrado (mantiene la llave cogida de una cadena en su cuello). El cofre contiene 150 pp, 40 po, una *poción de curación*, y una *poción de disminución*.

K3. PATIO DEL CASTILLO

El área justo dentro de la puerta del castillo consiste en un pequeño patio de tierra pelada y unos pequeños hierbajos. Un establo se levanta al este y el patio principal del castillo se abre más al Norte. El alcázar ocupa la esquina norte del patio del castillo. Unas escaleras de piedra llevan a la parte de arriba de los muros.

Mientras los personajes se mueven por el patio del castillo, es fácil ver (y ser visto) a cualquiera de los cuatro bandidos por encima de los parapetos. No prestarán atención a la

gente dentro de los muros que actúe como si se supusiera que tienen que estar allí.

Acantilado. Un empinado acantilado de piedra y rocas sueltas en el borde este del patio del castillo lleva hacia abajo a la dársena de botes. Tallada en el acantilado hay una escalera de 20 pies de largo.

Encuentros Aleatorios. Los personajes que se queden durante un rato en el patio del castillo es probable que se encuentren con varios habitantes de Guardarrío que van a realizar sus tareas. Haz una tirada de encuentros aleatorios una vez cada 5 minutos durante el día o cada 15 minutos durante la noche. Tira un d20; si el resultado es de 18 o más, se produce un control aleatorio. Para determinar el encuentro, tira un d6 y consulta la siguiente tabla:

d6	Encuentro
1	1d3 plebeyos (ver área K17)
2	1d4 bandidos (ver área K8)
3	1d3 Saqueadores de la Ola Aplastante (ver área K20)
4	1d3 ratas gigantes
5	Drosnin y sus guardias (ver área K15)
6	Reash y sus guardias (ver área K9)

Los plebeyos son colaboradores, especialmente si se dan cuenta de que el plan de los personajes es el de enfrentarse a los cultistas de la Ola Aplastante. Si piensan que son cultistas, los plebeyos se apresurarán sin mirarlos a los ojos. Todos los demás grupos se encaráarán con los personajes si parece que estos no pertenecen a este lugar.

K5. ESTABLO EN RUINAS

Estos viejos establos están en mal estado. La mayor parte del tejado se ha derrumbado y unos escombros medio podridos llenan el interior. Seis pesebres de caballos llenan el interior.

Los cultistas no se han molestado aún en reparar los establos, ya que tienen poca necesidad de monturas en este lugar.

K6. ARMERÍA

Unos soportes de armas a lo largo de los muros albergan lanzas. Unos barriles llenos de viotes de ballesta y flechas se levantan cerca de las puertas. Unos cofres abiertos en mitad de la habitación contienen cotas de cuero. Los objetos más inusuales en esta armería son los escudos; están hechos de cobre batido y tienen la forma de caparazones de cangrejo.

La habitación contiene veinte lanzas, diez espadas cortas, cinco cimitarras, cinco ballestas ligeras, cuatrocientos viotes, doscientas flechas, quince cotas de cuero y ocho escudos con la forma de caparazones de cangrejo.

K7. BAÑOS

Dos grandes bañeras de madera ocupan el centro de esta habitación y una hilera de cortinas a lo largo del muro oeste proporcionan privacidad a varias letrinas.

K8. BARRACONES

Nueve catres con literas llenan estos barracones, cada uno de ellos con un par de taquillas metidas por debajo. Unas puertas dan salida al Norte, al Oeste y al Este.

Esta área es el hogar de doce **bandidos** y cuatro **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver capítulo 7). En cualquier momento dado, cuatro de los bandidos monta guardia como centinelas en los muros exteriores, y dos de los Saqueadores de la Ola Aplastante están de servicio en el área K16. Los restantes ocho bandidos y dos saqueadores haraganean aquí. Pasan la mayor parte de su tiempo jugando a las cartas, durmiendo, cuidando si equipo, practicando en el patio justo fuera o discutiendo entre sí acerca de trivialidades.

Por la noche, la mayor parte de estos guerreros están dormidos en sus catres, pero los cultistas colocan un guardia en esta sala durante la noche. Al menos dos bandidos permanecen despiertos y armados en todo momento. Los cultistas permanecen dormidos durante el primer turno de cualquier combate que se produzca aquí, luego despiertan y se arman durante el segundo turno.

DESARROLLO

Si los personajes convencen a Grimjaw de que han venido aquí para unirse, se les asignarán catres en esta sala (solo dos catres están sin usar, por lo que los personajes tendrían que compartir). Hay poca camaradería en los barracones; la mayor parte de estos cultistas son hosclos, jactanciosos o tienen mal carácter, y se aprovecharán de cualquier nuevo recluta.

K9. TORRE DEL AGUA

El piso superior de esta torre parece desierto, pero la planta baja está todavía siendo usada. Unas cortinas que cuelgan a través de la mitad este de la habitación cubren los aposentos privados de alguien, y varias balas de paja yacen en el suelo cerca de la puerta. Un cabestrante puede verse al lado del muro norte, con una pesada cadena desapareciendo por una tubería en el noreste. El río resuena justo bajo las troneras de la torre.

Tres **Saqueadores de la Ola Aplastante** y un **Sondeador de las Profundidades** llamado Reash (ver capítulo 7 para las estadísticas de ambos) ocupan esta torre. Reash está al mando y es el que habla. Es un tipo de cara hosca con un bigote caído y modales arrogantes. Reash sospechará inmediatamente de cualquier extraño. Reash usa el área tras las cortinas como sus aposentos personales, mientras que los Saqueadores se las arreglan con las balas de paja para dormir. Los aposentos privados del Sondeador de las Profundidades albergan un camastro de madera plegable y unas alforjas colocadas en una mesa (ver "Tesoro" a continuación).

Cabestrante y Cadena. El cabestrante sube o baja la cadena que boquea la puerta del agua del castillo. (área K11). Solo se requiere de una persona para operar el cabestrante, pero bajar la cadena para permitir que pase un barco requiere que un personaje use tres acciones girando el cabestrante.

TESORO

Reash lleva una llave de la reja en el área K13. Su alforja de cuero contiene 70 po, 12 pp, y seis ágatas (por valor de 10 po cada una).

K10. DÁRSENA

El muro este del alcázar se mete en el río, formando una dársena de buen tamaño en la cual flotan un puñado de botes. Una amplia brecha en el muro sudeste proporciona acceso al río, aunque está bloqueada por una pesada cadena. Un acantilado de roca y tierra de veinte pies de altura separa la dársena y una torre cercana del resto de los terrenos del castillo. Hacia el norte, un ancho torrente fluye de una boca de cueva que desemboca en la dársena de botes.

Una reja de hierro bloquea el acceso la cueva. Unos botes llenos de botín y bienes robados descargan aquí de sus bodegas. El barco amarrado en la dársena está vacío en estos momentos. El agua en la dársena tiene aproximadamente 15 pies de profundidad, aunque se hace menos profunda cerca de la orilla.

K11. PUERTA DEL AGUA

El muro este del alcázar ha sido construido encima del río, formando un largo muelle que rodea una dársena de botes. Una pesada cadena que emerge de la torre al sur se extiende a través de la entrada.

La pesada cadena es levantada y bajada mediante el cabestrante en el área K9 y proporciona a los defensores de Guardarrío la capacidad de impedir que los botes entre o salgan. Un personaje que nade puede pasar fácilmente por encima o por debajo de la cadena; solo bloquea el paso de los botes. El centinela, un Bandido apostado en la sección de muro que da al río, dará el alto a los personajes que se aproximen con barco. Luego gritará a Reash en el área K9, el cual se moverá hasta la tronera de su torre para ver qué está ocurriendo.

Un humano con lacios cabellos negros os mira desde la tronera en la torre que da al río. Tiene un bigote caído y una seria expresión. “¿Qué es lo que queréis?” Pregunta.

Reash decide si admitir o no al grupo. Si lo hace, hará que los saqueadores en el área K9 bajen la cadena y le ordenará a los personajes que amarren su barco en el área K10. Luego enviará a los saqueadores a que escolten a los personajes.

K12. BARCO AMARRADO

Un gran barco está amarrado en el lado interior del muro este del alcázar, flotando en la dársena de botes. Una escalera de cuerda lleva desde el muro al barco, unos seis pies por debajo. Unas escotillas llevan a los camarotes del barco desde la proa y la popa de este.

Este es el Doncella del Río. El capitán genasi de agua del barco, **Shoalar Quanderil** (ver capítulo 7) y su sirviente mediano llamado Pike (un **matón**) ocupan el camarote del barco. Dos **bandidos** sirven como resto de la tripulación se quedan en un atestado camarote en la proa, al cual se accede por una escotilla. Shoalar es un cultista de alto rango de la Ola Aplastante, y está bien informado acerca de los sucesos en las villas cercanas. A no ser que los personajes vengan al principio de la campaña a Guardarrío, es probable que los reconozca por historias de sus hazañas. Usa tu criterio. Si Shoalar reconoce a los personajes, escogerá una de las siguientes opciones:

- Se hará el tonto, invitará a los personajes a beber y a jugar unas cartas, luego le hará una señal a su tripulación para que ataque por sorpresa.
- Se hará el tonto, dirigirá a los personajes al Salón de la Luna Escarlata y enviará a un bandido para advertir a Jolliver Grimjaw.
- Atacará inmediatamente.

Si la lucha va mal, Shoalar huirá saltando al río.

Si Shoalar ya está muerto. Si los personajes ya derrotaron a Shoalar (ver la sección “Ratas de Vado de la Serpe”, antes en este mismo capítulo), el genasi y su sirviente mediano no estarán aquí. El patrón del barco será un **capitán bandido**.

TESORO

Un cofre cerrado en el camarote contiene 190 pp y 95 po. Shoalar porta una bolsa en su cinturón con 10 po, tres pequeñas malaquitas por valor de 10 Po cada una y una *Poción de Curación*. Además, la bodega (bajo la popa) está llena de objetos robados: barriles de cerveza, pescado salado y doce montones de pieles curadas (castor y marta) por valor de 40 Po cada uno.

K13. TORRENTE OSCURO

El lado norte de la dársena da a un empinado acantilado de roca. De la base del acantilado, una corriente subterránea desemboca en la dársena de botes. El torrente tiene casi treinta pies de ancho y el techo de la cueva tiene, en el centro, casi seis pies de altura por encima de la superficie. Una reja de hierro bloquea el paso a la boca de la cueva.

La reja tiene una sección sobre goznes, cerrada por una cerradura simple. Reash (área K9) y Jolliver Grimjaw (área K16) tienen una llave. El torrente tiene 10 pies de profundidad y lleva a una dársena de botes oculta bajo el alcázar (área K22).

K14. TORRE NORTE

Esta torre se levanta en lo alto del acantilado, mirando al Río Dessarin y al puerto del castillo. Unas sucias pieles y huesos desechados cubren el suelo de esta torre. Un hedor a animal flota en el aire.

La mayor parte de los no humanos reclutados por el culto son enviados abajo al Templo de la Ola Aplastante (ver Capítulo 4). Sin embargo, Jolliver Grimjaw opina que no tenía suficiente gente para proteger Guardarrío ante un ataque, por lo que emplea a tres **osgos** para reforzar la guarnición. Los osgos están aburridos y ansiosos de pelear. Atacarán a cualquiera al que no reconozcan, sin que les importe si hieren o matan a nuevos reclutas.

K15. CAPILLA

La capilla del alcázar contiene unos simples bancos de madera que miran hacia un gran altar en el lado oeste de la habitación. Ningún ídolo sugiere que deidad se venera aquí. Un tosco símbolo ha sido pintado en el muro encima del altar, parecido a una X con una barra horizontal uniendo los palos de debajo de la x. Varias balas de paja yacen cerca de la puerta de la capilla.

El intendente de la capilla es Drosnin, una **Sacerdote de la Ola Aplastante**. Dos **Saqueadores de la Ola Aplastante** sirven como sus guardaespaldas e involuntarios acólitos.



(Ver capítulo 7 para revisar las estadísticas de los cultistas). Son entusiastas conversos al culto, pero preferirían salir de incursión o luchar que quedarse en la capilla escuchando a Drosnin parlotear del imparable poder de la Ola Aplastante. El símbolo pintado sobre el altar es el símbolo del culto de la Ola Aplastante. Drosnin asume que cualquier extraño que entre en su capilla ha sido ordenado para que venga para ser adoctrinado. La técnica favorita de Drosnin es una entusiasta e incansable oratoria. Mientras los personajes no la ataque se lanzará a un largo sermón sobre la “verdad de las aguas profundas” y las “grandes revelaciones por venir”. Los dos saqueadores pondrán mala cara, pero Drosnin continuará hablando y hablando si casi pararse a respirar. Una vez empiece, Drosnin no parará de hablar durante dos horas antes de despedir a los personajes. Si estos intentan irse antes de que termine, ordenará a los saqueadores que les impidan marcharse. Atacará si los personajes la ignora. Si una lucha se desata aquí, Drosnin defenderá la capilla hasta la muerte. Una vez caiga, cualquier Saqueador superviviente se retirará al área K14 o K16 para dar la alarma

K16. GRAN SALÓN

El Gran Salón se convierte en un salón de banquetes, sala de entrenamiento o sala del trono según la ocasión lo requiera. Esta Sala es el gran salón del Alcázar. Tiene dos pisos de altura, con escaleras de piedra en ambos lados de la sala, que llevan arriba hasta un balcón de piedra en el lado oeste de la sala. Unas pesadas puertas dobles llevan en el este hacia el patio del castillo, mientras que otras dos puertas interiores conducen hacia el oeste. Unas troneras se abren hacia el Norte y el Sur.

En el Lado oeste de la sal, bajo el balcón, hay una gran silla de madera tras una ancha mesa llena de papales y bandejas desechadas. Una segunda mesa, esta larga y equipada con bancos, está colocada en mitad y a lo largo del salón. Los muros están pintados en verde y azul, decorados con tapices raídos que muestran imágenes náuticas.

Jolliver Grimjaw realiza aquí la mayor parte de sus asuntos. Es un Hombre jabalí, aunque permanece en forma humana durante cualquier audiencia con extraños en Guardarrío.

Grimjaw suele, normalmente, permanecer hasta tarde en el salón, cuando sale para cazar en los alrededores del río en forma de jabalí. Vuelve antes del amanecer y duerme en sus aposentos (área K21).

En el Gran Salón es atendido por una **Sondeador de las Profundidades** llamada Urshnora y dos **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver capítulo 7 para las estadísticas ambos).

Se comienza un combate, Grimjaw prefiere combatir en su forma híbrida. Si la batalla va mal, intentará huir a través de la puerta secreta (ver “Puerta Secreta” a continuación).

Informes. Grimjaw tiene poca paciencia para el trabajo administrativo. Varios informes de bandidos y contrabandistas de la zona están mezclados en las pilas de papel de encima de la mesa, junto con notas rutinarias acerca de los suministros en Guardarrío, barcos que navegan por el río y manifiestos sacados de barcos que han sido robados. Los bandidos informas exactamente lo que capturan, pero los lugares son descritos de forma imprecisa: por ejemplo “carromato lleno de harina, cerca de B”, o “40 piezas de plata, viajero cerca de V”. Las abreviaturas representan aldeas de la zona, Beliard y Vado de la Serpe.

Uno de estos informes describe el tráfico de caravanas en Alerce Rojo. Hace mención acerca de un “grupo de alborotadores”, junto con una descripción de razas y profesiones de los miembros del grupo. La carta no está firmada, pero la inusual letra mezcla letras es mayúsculas y minúsculas. Revisa la sección “La Carta del Espía” en el capítulo 4 si los personajes siguen investigando.

Puerta Secreta. Una puerta secreta tras el asiento de Grimjaw puede ser encontrada con un control exitoso de Inteligencia CD 10 [Investigar]. La puerta esconde una escalera en vertical que desciende hacia el área K22.

AUDIENCIA CON GRIMJAW

Jolliver Grimjaw is hosco, suspicaz y sério. Hace preguntas muy directa, como “¿Quiénes sois?” o “¿por qué estáis aquí? Si un personaje intenta adularle o contar una historia muy adornada, Grimjaw le dirá al parlanchín personaje que cierre la boca y le dirá a otro personaje que responda.

Tras escuchar a los personajes, Grimjaw decidirá entre las siguientes opciones:

- Si los personajes no parecen ser conscientes de la existencia del culto y le importuna, hará que echen a los personajes de Guardarrío.
- Si los personajes no parecen ser conscientes de la existencia del culto pero ofrecen buenas razones para permanecer en Guardarrío, Grimjaw ofrecerá a los personajes quedarse durante tanto tiempo que lo necesiten ofreciéndoles unos catres en el área K8.
- Si el grupo parece saber algo, pero parece débil o peligroso, Grimjaw ordenará a los cultistas que ataquen.
- Si el grupo parece saber algo y parece ser importante (pueden ser útiles como reclutas), Grimjaw ofrecerá a los personajes quedarse durante tanto tiempo que lo necesiten ofreciéndoles unos catres en el área K8.

Si los personajes fueron escoltados al Salón de Grimjaw desde una de las puertas, sus escoltas también estarán presentes durante la charla con Grimjaw.

DESARROLLO

Si los personajes abandonan Guardarrío tras matar a Grimjaw o forzarlo a huir, cualquier cultista restante abandonará el alcázar durante los siguientes días. La mayor parte de ellos se dispersará hacia los campamentos de bandidos o contrabandistas dispersos por el Valle del Dessarin. Los iniciados del culto se retirarán al Templo de la Ola Aplastante (ver capítulo 4). Grimjaw porta una llave de la Reja de Hierro en el área K13.

K17. APOSENTO DE LOS SIRVIENTES

Este sencillo dormitorio contiene seis catres y una pequeña mesa y sillas de madera así como dos grandes bañeras de madera y varias cercas de sábanas y ropa sucias.

Esta sala alberga a los sirvientes que trabajan en las cocinas y se encargan de labores por todo el castillo. Tres **plebeyos** humanos (Anyá, Berd, y Nayreen) trabajan aquí. Son todos nativos de Vado de la Serpe que fueron secuestrados por el culto de la Ola Aplastante y llevados aquí para que se encargaran de la limpieza, la cocina la lavandería y el apoyo a los guerreros del culto. Los tres están ansiosos por escapar y marcha hacia casa, pero no se atreven a intentarlo. Grimjaw ya ha azotado hasta la muerte a otros dos sirvientes por intentar escapar. Los sirvientes saben de la existencia en el área K16, pero no saben a dónde conduce.

K18. COCINAS

Dos grandes hogares en el muro norte contienen calderos llenos de humeante estofado. Unas sillas y mesas de trabajo con una vieja y deslustrada cubertería se levantan en mitad de la habitación. Sacos, barriletes y toneles están apilados por todo el muro sur, con quesos y pescado seco cuelgan del techo.

Cinco **plebeyos** humanos trabajan aquí. Dos de ellos (Lathna y Oric) son cautivos que no quieren estar aquí, pero los otros tres (Gorm, Herek, y Shadnil) son unos maleantes de Vado de la Serpe. No son lo suficientemente duros como para ser Guerreros de la Ola Aplastante, por lo que se les ha encargado el servicio en las cocinas. Si unos intrusos entran en las cocinas, los bandidos en ciernes intentarán dar la alerta.

TESORO

Los sacos contienen harina, la docena de barriles contienen cerveza (valor de 10 Po por barril) y los toneles contienen carne salada.

K19. VIEJA BIBLIOTECA

Unas viejas estanterías cubren los muros de esta sala, pero están en su mayor parte vacías. Una vieja estantería ha sido limpiada y en ella se han colocado una selección de tomos. Un único camastro descansa bajo la estrecha ventana al final de la sala, cerca de un pequeño escritorio, una silla de madera y un cofre. El suelo parece húmedo.

Esta sala fue una vez la biblioteca y despacho del señor del castillo, pero Grimjaw no tiene un interés particular en leer o entretenerse. Ahora sirve como los aposentos de Urshnora, la cual puede ser normalmente encontrada en el área K16. Urshnora es una **Sondeador de las Profundidades** (ver capítulo 7). Odia a Reash (área K9) el cual corresponde también con la mala disposición de Urshnora.

Puerta Secreta. Una de las estanterías alberga una puerta secreta. Un control de Inteligencia CD 10 [Investigar] revela la puerta, la cual conecta con el área K21.

TESORO

Urshnora mantiene un pequeño cofre de madera al lado de su cama. El cofre contiene 80 pp, 30 pp, una bolsita de seda con cuatro jaspes de 70 Po cada uno, un pergamino de Celeridad, y un pergamino de Muro Acuático (ver Apéndice B)).

Los libros, una docena en total, tiene un valor de 25 Po cada uno. La mayor parte de ellos hablan sobre temas náuticos, párrafos de cuadernos de bitácora de barcos y similares.

K20. SALA DE GUARDIA DEL ALCAZAR

Cuatro camastros están apoyados contra los muros de esta sala de guardia. Hacia el Sur, una tronera mira al patio del castillo, y una puerta se abre a los parapetos del castillo. Otra puerta conduce hacia el Norte.

La sala de guardia sirve como barracones para seis **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver capítulo 7). En cualquier momento, dos están de servicio en el área K16, mientras que los otros cuatro descansan aquí. Durante la noche, al menos un saqueador permanece despierto en todo momento. Si lo saqueadores de esta sala escuchan ruidos de lucha en las área K19 o K21, se moverán rápidamente para investigar y tratar con cualquier amenaza.

K21. SALA DE GUARDIA DEL ALCAZAR

Una gran habitación semicircular ocupa la mitad occidental de este piso del castillo. Tres estrechas ventanas miran hacia el exterior del castillo fuera de los muros de este. Los muebles de la habitación son muy sencillos, incluyendo un camastro de aspecto incómodo, una pequeña mesa de madera y un puñado de sillas de aspecto sencillo. Varios grandes cofres ocupan la esquina sur de la sala.

Jolliver Grimjaw no requiere de comodidades, pero aprecia mucho sus riquezas. Las mejores piezas de batín obtenidas en las incursiones y robos de su banda acaban aquí, donde puede verlas y tocarlas cuando lo desee. Grimjaw es un hombre jabalí, y solo duerme unas pocas horas cada mañana en su habitación. Si se le enfrenta aquí, Grimjaw luchará furiosamente para defender su tesoro, gritando de ira y pidiendo ayuda. Cualquier cultista cercano (ver áreas K19 y K20) responderá a su llamada. Si los personajes son descubiertos en esta sala cuando Grimjaw no está aquí, serán inmediatamente atacados, ya que esta sala está fuera de límites para todos excepto Grimjaw.

Puerta Secreta. Una puerta secreta que lleva a la Biblioteca (área K19) está oculta en la esquina noreste de la sala. Un control de Inteligencia CD 10 [Investigar] revela la puerta.

TESORO

El botín de Grimjaw consiste en 600 pp, 450 pe, y una bolsita con quince azuritas de color azul (valor 10 Po cada una).

K20. DÁRSENA SECRETA

La escalera secreta en el área K15 desciende 20 pies hasta esta dársena, la cual se halla al lado de un torrente subterráneo que fluye hacia el Este hasta llegar al área K13.

Al final de las escaleras, encontráis una sala iluminada con antorchas donde dos botes son movidos por una corriente subterránea. La corriente fluye hacia la iluminada salida en dirección este y viene desde el oeste a través de un pasadizo sumido en la oscuridad.

Seis **ghouls** acechan en el agua justo más allá de la dársena de botes. Tienen órdenes de asegurarse de que solo los cultistas acceden al Templo de la Ola Aplastante, el cual se encuentra más de dos millas corriente arriba. Los ghouls atacarán a cualquiera que comience a remar río arriba y no se coloque en la proa del bote y haga con las manos el signo de la Ola Aplastante. Avistar a los ghouls en las oscuras aguas requiere de un control exitoso de Sabiduría CD 17 [Percepción]. Los seis ghouls usaran su primera acción de cualquier combate uniendo sus esfuerzos para hacer volcar un bote y tirar al agua a sus pasajeros. Hacerlo así permite a tres de los ghouls usar sus acciones para intentar controles de Fuerza mientras que los otros tres usarán su acción para realizar la acción de Ayudar a otro. Si cualquier ghoull tiene éxito en un control de Fuerza CD 20, el bote volcará. Algunos pueden continuar intentando hacer girar el bote más adelante en la batalla.

CONCLUSIÓN

La corriente subterránea serpentea durante más de dos millas a través de cavernas oscuras, llevan hasta una laguna subterránea en los alrededores de la ciudad enana de Tyar-Besil. Los personajes poder ir fácilmente remando en un pequeño botes desde la dársena secreta (área K22) hasta la dársena de la orilla del lago en el Templo de la Ola Aplastante (ver capítulo 4).

MONASTERIO DE LA PIEDRA SAGRADA

El tercero de los Alcázares Embrujados de las Colinas Sombrias, el Monasterio de la Piedra Sagrada, es donde el liche Renwick Caradon escogió establecer su hogar, desanimando a otros monstruos que se aposentaran en las cercanías. El anterior alcázar ha renacido como el Monasterio de la Piedra Sagrada, nuevo hogar de una orden de misteriosos monjes (en realidad cultistas de la tierra disfrazados), los cuales pasan sus días en medio de meditación y rigurosos ejercicios de autodisciplina.

Pocos en la zona han escuchado hablar de la orden de la Piedra Sagrada. Nadie en la región conoce la verdad: el monasterio sirve ahora como cuarteles en la superficie del culto de la Tierra Negra y protege el acceso a las impías bóvedas del templo de la Tierra Negra, en las profundidades.

INVESTIGANDO EL MONASTERIO

Al contrario que los estillosos Caballeros de Galerna Emplumada o los agresivos incursores del Alcázar de Guardarrío, los monjes de la Piedra Sagrada mantienen un perfil bajo. Discretamente reclutan monstruos o secuestran a viajeros o a mineros solitarios para que trabajen como esclavos en sus minas, pero son cuidadosos en acabar con

cualquier testigo. Hasta el momento nadie sospecha que esos “monjes ermitaños” se hallan detrás de los problemas. De hecho, tan pocos viajeros se acercan por aquí que los Monjes de la Piedra Sagrada rara vez se molestan en mantener a sus aliados monstruosos fuera de la vista o en engañar a los intrusos indiscretos.

LOS VISITANTES NO SON BIENVENIDOS

Cualquiera que sea la historia que cuenten los personajes, los monjes de la Piedra Sagrada no se la tragarán. Un grupo de extraños que aparezca en la puerta será rechazado. A los visitantes insistentes se les dirá “la Abadesa no permite que los visitantes perturben nuestras meditaciones”, y al final serán atacados si rehúsan irse. Si los personajes preguntan acerca de la delegación de Mirabar, los monjes en la puerta dirán, “No están aquí” y dirán al grupo que se marche. Los personajes suspicaces podrán percibir que los monjes se echan miradas de complicidad si superan un control de Sabiduría CD 10 [Intuición].

¿RECLUTAS O MIEMBROS?

Los monjes de la Piedra Sagrada pueden ser persuadidos para dejar entrar a los personajes si estos dicen que están aquí para unirse al culto o si dicen que ya trabajan para el culto. Preguntar por Hellenrae, Marlos Urnrayle, o Miraj Vizann sirve como prueba, así como lo hace también el mostrar o decir algo que llame al interés de los cultistas de la Tierra Negra. Si son admitidos, los personajes son escoltados con Qarbo para que el decida qué hacer con ellos (ver “Audencia con Qarbo” en el área M9).

DISFRACES

Los monjes de la Piedra Sagrada llevan normalmente túnicas con capucha y máscaras de gárgola hechas de latón que cubren sus rostros. Si los personajes adquieren estos artículos, pueden ponerse las ropas de los monjes y disfrazarse. Los personajes disfrazados como monjes de la Piedra Sagrada pueden moverse por el Monasterio sin ser interpelados siempre que eviten hablar demasiado. Las gárgolas en las áreas M8 y M14 no atacarán a personajes vestidos con ropajes y máscaras de la Piedra Sagrada. Otros villanos y monstruos ignorarán a los personajes disfrazados a no ser que actúen de forma sospechosa.

INFILTRACIÓN O COMBATE

Los habitantes del monasterio saben exactamente quien se supone que debe estar en un lugar y quién no. Los aventureros que no vayan disfrazados y que merodeen por los salones sin escolta serán inmediatamente identificados como intrusos y atacados. Los cultistas no tienen una respuesta organizada ante un ataque. La mayor parte de los habitantes del monasterio son fanáticos, inclinados a mantener la posición y a luchar contra los intrusos en vez de intentar escapar y dar la alarma. Sin embargo, los cultistas responderán agresivamente ante los sonidos de lucha. Cuando una lucha comience en un área, controla las áreas adyacentes para ver si otros monstruos o villanos están cerca. Luego decide si esos oponentes se unirán a un combate. Esto puede llevar a encuentros de combate mortales para los personajes, dado que nuevos oponentes pueden acercarse para unirse a una lucha todavía en progreso o llegar mientras los personajes intentan descansar después de una dura batalla.

RASGOS DEL MONASTERIO

La mayor parte del Monasterio de la Piedra Sagrada parece estar en buenas condiciones excepto la parte este del edificio (áreas M16 y M17) con sus paredes desmoronadas y con montones de piedras. Los siguientes rasgos son comunes al monasterio. Cualquier excepción aparece anotada en cualquier área en la que sea aplicable.

Techos. Los techos en el monasterio está a 12 pies de altura. Las minas tienen los techos a 8 pies en la mayor parte de lugares.

Defensores. La mayor parte de los habitantes del monasterio son cultistas. Otros como los orogs, son mercenarios. El liche Renwick (área M16) no tiene nada que ver con el culto.

Puertas. Las puertas interiores están hechas de madera. Se requiere de un control de Fuerza CD 10 para derribar una puerta cerrada. Las puertas exteriores están reforzadas con bandas de hierro y normalmente están cerradas. Una puerta así requiere de un control exitoso de Fuerza CD 15 para poder ser derribadas.

Iluminación. Durante el día, las ventanas proporcionan una luz brillante en la mayor parte de espacios interiores. Durante la noche no se enciende ninguna luz. Las minas también están sin iluminar.

Cerraduras. Una cerradura requiere de uso de herramientas de ladrón y un control de Destreza CD 15 para poder ser abierta.

Tesoro. Los monjes de la Piedra Sagrada son ascetas y no recogen tesoro. Sus máscaras de latón carecen de valor. Para los habitantes más mundanos del monasterio (como los duergar), cada uno de ellos porta 2d10 po en monedas variadas y objetos de poco valor.

Muros. El tejado del monasterio está a unos 25 pies por encima del suelo, pero los muros tiene zonas de paredes desconchadas y con piedras mal encajadas, por lo que son relativamente fáciles de trepar. El muro que rodea el jardín (área M14) tiene 10 pies de altura.

Ventanas. Las ventanas del monasterio son altas y estrechas, casi como troneras. El alfeizar de cada ventana se levanta a 10 pies del suelo en el exterior.

M1. PASADIZO DE PIEDRA

Cuando los personajes lleguen al monasterio de la Piedra Sagrada, lee el siguiente texto:

Un camino lleva a un desfiladero cada vez más estrecho entre muros de piedra caliza esculpidos por el viento. Al final, los muros están tan cerca que podéis extender los brazos y tocar ambos lados, pero luego el estrecho espacio se ensancha hasta abrirse a un cañón oculto en el corazón de las colinas. Un extenso monasterio con oscuras y estrechas ventanas y techo de tejas roas se levanta en mitad de este anfiteatro natural, rodeado por muros de piedra caliza por todos lados. Más adelante, unas desgastadas escaleras de piedra llevan hasta las puertas cerradas del monasterio. Las sencillas puertas están hechas con gruesos maderos reforzados con bandas de hierro. Un polvoriento camino rodea el edificio.

Si los personajes exploran alrededor del edificio, añade lo siguiente:

Una pequeña puerta, quizás una entrada accesoria, se abre en el lado noroeste del monasterio. En el Lado noreste, un muro bajo rodea un jardín de buen tamaño con una puerta cerrada. La parte este del monasterio se halla en muy mal estado; las paredes están medio desmoronadas, y las ventanas han sido tapiadas con piedras. Una pequeña puerta lateral se abre cerca de esa sección, en la parte sudeste del edificio.

M2. SALÓN DE BASALTO

Durante la noche no hay nadie aquí, pero durante el día, dos **Monjes de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7) están estacionados aquí. Si los monjes están presentes y el grupo toca o conversa en voz alta, lee lo siguiente:

Un pequeño panel en la parte de delante de la puerta del monasterio se abre, y alguien vistiendo una máscara dorada se asoma. La máscara ha sido fabricada con la forma de una risueña gárgola, pero la mano que abre el panel parece humana. De debajo de la máscara surge una voz femenina: “¿Sí? ¿Qué deseáis?”

Los monjes escucharán la historia de los visitantes, luego denegarán el acceso al grupo a no ser que los personajes den argumentos convincentes acerca de su importancia. Si las puertas son abiertas, los personajes pueden entrar sin anunciarse. En este caso, encontrarán a dos monjes vestidos con túnicas marrones esperando impasibles en el salón. Los monjes preguntarán qué es lo que desean y la conversación procederá más o menos de igual forma. Una vez los personajes pasen por la puerta, lee lo siguiente.

Este austero salón ha sido construido con bloques irregulares de basalto que forman columnas a lo largo de los muros. Las puertas de la entrada delantera del monasterio miran al Sur, mientras que otras puertas se abren al Este y al Oeste. Un patio interior se abre justo al Norte de esta sala, visible a través de un par de estrechas ventanas.

Los monjes atacarán sin mediar palabra si alguien intentar dejar la sala a través de las puerta del este o del oeste si no llevan escolta. Si los monjes quedan convencidos de que los personajes son potenciales reclutas o que tienen tareas importantes relacionadas con el culto, uno de los monjes conducirá al grupo al área M9 para que se reúna con Qarbo.

DESARROLLO

Si los personajes atacan el monasterio y luego vuelve, los guardas aquí serán reemplazados por dos **minotauros** enviados desde el Templo de la Tierra Negra, supervisados por un **monje de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7).

M3. DORMITORIO SUR

Esta sala ha sido organizada como unos barracones de incómodo aspecto. Diez delgados cochones han sido enrollados al lado de las paredes, al lado de diez ordenados montones de ropa plegada; túnicas lisas marones y sandalias. Dos de los montones de ropa incluyen también máscaras doradas con la forma de burlones rostros de gárgola. No hay ningún otro mueble. Una única ventana mira hacia el sur en dirección al cañón.

Nadie dentro del monasterio prestará atención a cualquiera que esté merodeando por el exterior, aunque unos personajes que causen una conmoción podrían atraer la atención de cultistas cuyas ventanas miren en la dirección correcta. Todas las puertas exteriores se cierran tras el ocaso.

Esta sala acoge a diez **Monjes de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7). Durante el día, la sala queda vacía mientras los monjes acuden a sus tareas en otros lugares. Durante la noche, seis monjes duermen en esta habitación, dos permanecen despiertos y dos trabajan en el área M17. Estos dos monjes permanecen despiertos para asegurarse de que nadie se acerca a coger comida en la cocina o alcohol en la destilería, o se comporta de cualquier otra forma inapropiada para un monje. Si se produce un combate, los monjes dormidos se despertarán y levantarán durante su primer turno. Cada uno de ellos puede actuar normalmente durante su segundo turno. Durante el día, cuatro monjes (los que estaban de turno de noche) estarán durmiendo aquí.

M4. HABITACIÓN DE HUÉSPEDES

La puerta de esta habitación estará normalmente cerrada. Qarbo tiene la llave. Estará o bien en el área M9 durante el día, o durmiendo aquí durante la noche.

Ocho simples catres están apoyados contra las paredes de esta sala, cada uno de ellos con un pequeño baúl a los pies de la cama. Una pequeña mesa y varias sillas de madera se levantan en mitad de la habitación cerca de un brasero de hierro. Cinco de los catres están vacíos, pero tres están cómodamente equipados con sábanas, mantas y almohadas.

En los días es los que los habitantes del monasterio ofrecía cobijo a los viajeros, esta sala servía como habitación de huéspedes del monasterio. Pocos vienen ahora, por lo que el **sacerdote de la Tierra Negra** Qarbo usa este espacio como aposentos.

Qarbo mantiene a dos **guardias de la Tierra Negra** a su servicio para que le sirvan como guardaespaldas. Ver capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas. Qarbo descansa aquí desde medianoche hasta poco después del alba. Pasa el resto de su tiempo en el área M9, el Santuario de Piedra. Cuando Qarbo y sus guardias están aquí, cierran la puerta y duermen.

TESORO

Un cofre de hierro cerrado bajo el catre de Qarbo contiene 120 po, 90 pe, vestimentos sacerdotales bordados en oro por valor de 40 po, una bolsita de cuero con dos brazaletes de oro por valor de 20 Po cada uno, un pergamino de *Atar a la Tierra*, un pergamino de *Presa Telúrica de Maximilian* y un pergamino de *Transmutar Roca* (ver el Apéndice B para la descripción de estos conjuros). Qarbo lleva la llave del cofre así como la llave de las puertas cerradas del área M21.



M5. DORMITORIO OESTE

Un pesado postigo de madera cubre la ventana de esta habitación, haciendo que en su interior esté todo muy oscuro. Hace también mucho calor debido a un gran brasero de hierro con un fuego bien provisto. Diez colchonetas de aspecto poco cómodo yacen en el suelo entre ordenados montones de armas y armaduras.

Esta habitación alberga a seis **duergar** y cuatro **Monjes de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7). Durante el día, los monjes trabajan en el dojo (área M15) y la cocina (área M7), mientras que los duergar descansan aquí. Por la noche, los duergar patrulla el área cerca del monasterio y se aventuran en las minas mientras los monjes descansan. Estos mercenarios duergar ven el Culto de la Tierra Negra como una buena apuesta. Toleran a los monjes porque estos no hablan mucho y normalmente los dejan en paz.

M6. REFECTORIO

Cuatro mesas de madera con bancos se levantan en el centro de esta sala, y unos estantes llenos de cubertería sencilla y platos de madera cubren los muros. Hacia el Oeste, dos ventanas miran al cañón más allá de los muros del monasterio. Dos puertas llevan desde esta sala hacia el Norte y una hacia el Sur.

Los cultistas pasan poco tiempo en esta sala común. Pasan la mayor parte de su tiempo entrenando o en otras partes del monasterio. Cuando no están trabajando, descansan en sus aposentos. Al alba y al ocaso, los cultistas de la Piedra Sagrada (excepto los guardianes de la puerta del área 2) se reúnen en esta sala durante media hora para comer juntos en silencio. A la hora de la comida, doce **Monjes de la Piedra Sagrada** comen aquí, junto con **Hellenrae**, el **sacerdote de la Tierra Negra** Qarbo, y los dos **guardias de la Tierra Negra** que protegen a Qarbo. Los demás habitantes del monasterio (los duergar del área M5 y los orog del área 18) prefieren no comer con el resto de los habitantes. Ver capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas.

M7. COCINA

La puerta que lleva hacia fuera se cierra tras el ocaso. Durante el día, los monjes que trabajan en la cocina salen con frecuencia, recogiendo hierbas o tirando la basura.

Unos carbones al rojo arden en dos chimeneas de ladrillo en mitad de esta sala, y el olor del pan recién hecho llena el ambiente. Sacos de harina, barriles con pescado salado, cajones con vegetales secos y ruedas de queso ocupan las paredes, junto con unas gastadas mesas de trabajo y una colección de cubertería, toda ella diferente. Una puerta hacia el oeste lleva a un espacio de lavado donde hay tres grandes pilas de madera. Una puerta hacia el norte lleva al exterior del monasterio, mientras que otra puerta lleva hacia el Sur.

Los monjes de la Piedra Sagrada hacen turnos para trabajar en la cocina. Sin importar el momento del día, cuatro **Monjes de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7) trabajan aquí. Si es tarde (o pronto), estarán haciendo pan, limpiando la vajilla o preparando comida. La comida no es muy sabrosa, pero hay en abundancia y llena el estómago. Las provisiones básicas son almacenadas al lado de las paredes. La sala inmediatamente al oeste es unos baños y sala de lavado con tres grandes pilas de madera.

M8. PATIO DE ARENISCA

Este área está abierta al exterior. Los personajes en el tejado del monasterio pueden entrar aquí en el edificio.

Este largo y estrecho patio ha sido pavimentado con rojizas piedras de arenisca. Hacia el norte está el templo o santuario principal del monasterio, sus puertas paneleadas con cobre marcadas con un símbolo triangular. Unas puertas se abren también en los extremos este y oeste del patio, mientras que se pueden ver varias estrechas ventanas en el muro sur.

Unas estatuas de gárgolas guardan la puerta, cada una de ellas mirando hacia el patio con una expresión feróz.

Las dos estatuas más cerca de la puerta del templo son en realidad dos gárgolas, escondidas a plena vista. No reaccionarán a no ser que personajes que no pertenezcan al culto intenten entrar en el santuario al Norte (área M9). Las gárgolas no interferirán con nadie que lleve una túnica y máscara de la Piedra Sagrada con cualquiera que vaya escoltado por individuos vestidos de esa forma. El símbolo en la puerta hacia el Norte es el símbolo de la tierra elemental.

M9. SANTUARIO DE PIEDRA

Las escaleras en mitad de esta sala descienden hasta el área M21 en las minas bajo el monasterio.

Cuatro grandes columnas de roca natural dominan este santuario. Una amplia escalera desciende hacia la oscuridad en el centro de la sala, delante de un altar con forma de losa. Unas grandes puertas paneleadas en cobre se alzan en mitad del muro sur, mientras que unas más pequeñas se abren al este y al oeste. Dos estrechas ventanas en el muro norte dejan pasar algo de luz. Sobre el altar un símbolo triangular ha sido grabado en los bloques de piedra del muro.

Cualquiera que mire en la esquina noreste verá una pequeña palanca de bronce (ver esa sección). Los cultistas de la Tierra Negra reclamaron como propio el salón principal del viejo templo, y ahora este santuario sirve como lugar sagrado para los miembros del culto que ocupan este baluarte, y como campo de pruebas para aquellos que desean unirse. Cuando no está en el área 4, el **Sacerdote de la Tierra Negra** Qarbo preside aquí, protegido por dos **guardias de la Tierra Negra** (ver capítulo 7 para las

estadísticas de ambos). Atacarán a cualquier intruso que aparezca sin escolta.

Altar. Una inspección cercana del altar que unas viejas runas y emblemas en su superficie han sido recientemente borrados a golpe de cincel. Un personaje que examine las marcas puede intentar realizar un control de inteligencia CD 15 [Religión] para identificar las marcas borradas (un enano tiene éxito automáticamente). Las runas muestran que el templo, en el pasado, estuvo una vez dedicado a Moradin.

Palanca de Bronce. La palanca activa la trampa de las escaleras colapsables descrita en el área 21, y también libera a la Masa sombría en esa sala.

AUDIENCIA CON QARBO

Qarbo es el lugarteniente del monasterio, pero a la abadesa Hellenrae no le gusta tratar con los visitantes. Por lo tanto, recae en Qarbo el deber de interrogar a cualquier visitante o recluta. Si los personajes le son presentados (quizás porque digan que desean unirse al culto), Qarbo los interrogará para determinar cuán dedicados están al culto. Qarbo es cruel y más que un poco maniático en su comportamiento. Sonreirá maquiavélicamente mientras interroga a los personajes, como si se estuviera riendo de un chiste que solo él entiende. Preguntará cosas como ¿Cuál ha sido vuestro fallo más grande? Y ¿Por qué creéis que sois dignos de ser sirvientes de la tierra eterna? No hay respuestas correctas o incorrectas; el sacerdote solo quiere ver cómo reaccionan los personajes.

Después de escuchar a los personajes, Qarbo escogerá una de las siguientes opciones:

- Si el grupo parece preparado para unirse al culto, Qarbo explicará que deben pasar por un periodo de autoconocimiento y reflexión. Llamará a un par de Monjes de la Piedra Sagrada del área 7, los cuales se llevarán todo el equipo y ropas de los personajes y les proporcionarán túnicas de monje de la Piedra Sagrada. Si los personajes acceden a esto, serán separados y se les asignarán colchonetas en las áreas M3 y M5. Durante los siguientes días se les asignarán labores rutinarias en las cocinas y serán vigilados de cerca.
- Si el grupo parece decidido a hablar con personajes importantes del culto (por ejemplo, Miraj Vizann), Qarbo les asignará con reticencia un espacio en la habitación de huéspedes (área M4) y enviará un mensaje al Templo de la Tierra Negra. En un día o dos, los personajes serán llamados al templo (ver capítulo 4). Los Monjes de la Piedra Sagrada proporcionarán un guía para mostrarles el camino.
- Si el grupo se pone violento o no parece ser de valor potencial para el culto, Qarbo fingirá aceptar y les dirá que pueden “continuar hacia abajo”, indicando las escaleras que llevan hacia el área M21. Cuando la mayor parte del grupo esté sobre los escalones, tirará de la palanca y dejará caer al grupo al área M21, liberando también a la iracunda Masa Sombría en esa área. Qarbo está ansioso de dejar que la Masa Sombría en el área M21 disfrute, por lo que preferirá la tercera opción. Si los personajes sobreviven a la experiencia, rápidamente explicará que “han pasado la prueba” y los aceptará en el culto o dirá que transmitirá su oferta a sus líderes en el templo.

El austero santuario no alberga tesoros, pero Qarbo porta la llave del cofre en el área M4 y la de la puerta que llevan al área M21.

M10. ESCRIPTORIUM

Unos escritorios se levantan bajo las ventanas de esta gran sala de trabajo. Tomos polvorientos, pilas de pergaminos y tarros de tinta atestan cada escritorio.

Durante el día, cuatro Monjes de la Piedra Sagrada (ver capítulo 7) trabajan en esta sala. Durante la noche, vuelven a sus aposentos. Los libros y pergaminos que los monjes están copiando provienen de una pequeña colección que Marlos Urnrayle amasó durante su vida como aristócrata humano. Los tomos incluyen textos académicos acerca de los planos elementales, textos sagrados que se refieren a deidades terrestres o poderes elementales (la mayor parte de ellos poco conocidos) y tratados filosóficos sobre negación del yo y el nihilismo como la respuesta ante un mundo fallido e ilógico.

El Diario de Marlos. Los personajes que naden a través de los “pensamientos banales” y “secretos” que componen la mayor parte de los textos, descubrirán un diario personal de Marlos Urnrayle. De este texto, los personajes pueden descubrir lo siguiente:

- Marlos Urnrayle es el Profeta de la Tierra;
- Se vio atraído a un lugar llamado “El Templo del Ojo” por poderosas visiones. Allí encontró a “Colmillo de Hierro, el sagrado instrumento del poder de la tierra”, y lo reclamó;
- Marlos estableció el Templo de la Tierra Negra en las ruinas de un salón enano abandonado hace mucho tiempo que existe bajo el Monasterio de la Piedra Sagrada;
- Cuida algo llamado “La geoda negra”, y cuando esté preparada la “Montaña Siempre Creciente” vendrá y reformará estas tierras a su propia imagen.”

TESORO

Entre los libros y pergaminos hay un pergamino de Diablo del Polvo y un pergamino de Erupción Telúrica (ver Apéndice B para las descripciones de ambos conjuros. Los monjes los apartaron, percibiendo que eran mágicos y no podían ser copiados. Los personajes que se tomen el tiempo para clasificar los libros encontrarán que hay veinte que tienen valor para gentes fuera del culto. Tienen un valor de 25 Po cada uno.

M11. ESCALERAS

Unas escaleras de piedra descienden diez pies hasta un rellano, giran y continúan descendiendo hasta llegar más allá de vuestra vista. Varios grandes cubos están apilados en el rellano. Hacia el Norte, una escalera desciende diez pies hasta llegar a una puerta.

Las escaleras en el lado oeste descienden hasta el área M18 en las minas por debajo del monasterio. La escalera en el Norte descienden hasta una puerta que se abre al jardín (área M144). Los cubos son para recoger agua del pozo en el área M18, una de las tareas diarias para los monjes.



M12. APOSENTOS DE LA ABADESA

La puerta de esta sala está cerrada durante la noche. Hellenrae no desea ser molestada.

Esta gran habitación contiene una mesa de madera con cuatro sillas, varios tapices de macramé en los muros y un único camastro en una baja repisa de piedra colocada contra la pared oeste. Hacia el norte, una ventana cerrada con rejas mira a un patio ajardinado.

Hellenrae (ver capítulo 7), la Abadesa de Piedra, reside aquí. Pasa poco tiempo en sus aposentos durante el día, prefiriendo ejercitarse y meditar en el dojo (área M15). Durante la noche se retira a esta habitación, pero duerme solo durante poco rato; incluso en mitad de la noche hay una probabilidad del cincuenta por ciento de que está completamente despierta. Si unos intrusos se enfrentan aquí contra ella, Hellenrae atacará inmediatamente. Si es molestada por individuos que parezca ser nuevos reclutas o huéspedes del culto, cortésmente les informará de que Qarbo puede atender sus necesidades y les ordenará que se retiren.

Ventana Barrada. La ventana que mira al jardín parece estar sólidamente barrada para prevenir intrusiones. Sin embargo, un pasador bajo el alfeizar libera las barras y permite que se pueda abrir, de tal forma que alguien delgado pueda deslizarse por la ventana y dejarse caer al jardín (área M14). Hellenrae huirá por esta ruta si se ve acorralada y cree que no pueda derrotar a sus enemigos.

TESORO

Hellenrae tiene poco interés en las posesiones materiales, pero entiende que otros si lo hace. El monasterio también necesita fondos de vez en cuando. Un cofre al lado del escritorio contiene 800 pp, 65 ppl, y 12 turquesas de 10 Po cada una, envueltas en un trozo de cuero. La llave al área M13 cuelga de un gancho en la pared al lado de la puerta. Hellenrae lleva alrededor del cuello la llave del área M24.

M13. DESTILERÍA

La puerta de esta sala está cerrada durante la noche.

Pilas de leña han sido ordenadamente apiladas contra una de las paredes, y cuatro grandes alambiques de cobre fijados a soportes de hierro se levantan sobre cuatro hogueras de hierro. Unos tubos de cobre van de un alambique a otro. Varios toneles de madera se levantan en el lado Sur y en estanterías botellas selladas con cera roja.

Los Monjes de la Piedra Sagrada tienen pocos usos para el brandy, pero Hellenrae acepta que actividades inocuas como producir licor podrían ayudar a ocultar la verdadera naturaleza de los estudios y filosofía del culto de la Tierra Negra. Durante el día dos **Monjes de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7) trabajan aquí cuidando los fuegos.

Brandy de la Piedra Sagrada. Hay sesenta y cinco botellas de brandy recientemente embotellado en las estanterías. Es fuerte pero no muy bueno; el licor no ha sido adecuadamente aromatizado o envejecido. Arde con fuerza si es encendido.

M14. JARDÍN DE PIEDRA

La puerta del jardín que lleva al exterior está cerrada normalmente. Hellenrae y Qarbo tienen llaves de esta puerta.

Un jardín amurallado está resguardado bajo el muro norte del monasterio. El jardín está pobremente mantenido, aunque se ha hecho algún esfuerzo para limpiar algunos caminos a través de las hierbas.

Una puerta en el jardín lleva al exterior. Tres puertas se abren dentro del monasterio en los lados sureste, sur y oeste del jardín. Las estatuas repartidas por el jardín parecen particularmente realistas.

Las estatuas son el resultado del trabajo de Marlos Urnrayle. Rara vez visita el monasterio, pero vivió aquí cuando estableció por primera vez el culto de la tierra en el área.

Dos de estas estatuas en el jardín son en realidad **gárgolas**. Los monstruos ignoran a los cultistas, pero atacarán libremente a cualquier intruso que merodee por el área.

M15. Dojo

Unas esterillas de paja cubren el suelo de este gran área de ejercicios, y unos soportes de madera a lo largo de las paredes sostienen bastones, armas de asta y otras armas variadas asociadas con las artes marciales. Unas puertas se abren hacia el Norte y hacia el Este. Un símbolo triangula ha sido grabado en el centro del muro oeste de la sala.

Hellenrae (ver capítulo 7), la Abadesa de piedra, pasa gran parte del día aquí, ejercitándose con sus monjes o dirigiéndolos en su meditación. En cualquier momento, cuatro **Monjes de la Piedra Sagrada** (ver capítulo 7) practican con ella. La instrucción de Hellenrae consiste en analizar a sus alumnos hasta dejarlos sin sentido, por lo que los dos monjes están a la mitad de sus puntos de golpe normales.

Si se ve enfrentada contra individuos de los que cree que son nuevos reclutas, Hellenrae los llamará y probará personalmente en combate cuerpo a cuerpo. Escogerá a un personaje a la vez contra el cual enfrentarse. Si su contrincante escogido declina, Hellenrae atacará igualmente. Terminará la lucha cuando la víctima haya caído por debajo de la mitad de sus puntos de golpe o cuando ella lo haga. Si varios personajes la atacan a la vez, se dará cuanta inmediatamente de que esto ya no es una sesión de práctica y hará lo que pueda para acabar o al menos incapacitar al máximo de oponentes que pueda. Sus apaleados Monjes de la Piedra Sagrada se unirán a la pelea.

Si los personajes de alguna forma consiguen hacer que Hellenrae esté lo suficientemente cómoda como para hablar, (una tarea difícil) explicará que ve el monasterio de la Piedra Sagrada como un trampolín para el templo de la Tierra Negra. Es su trabajo usar la disciplina y el trabajo arduo para hacer de los recién llegados dingos servidores de la tierra elemental. Habla de Marlos Urnrayle con un brillante fervor y contará la historia de sus visiones y esfuerzos (ver "El diario de Marlos" en el área M10).

Garrotes y bastones ordinarios llenan los soportes de armas de madera. El signo en el muro es el símbolo del culto de la tierra. Hellenrae lleva la llave que abre la cerradura del área M24 en un cordel colgado del cuello.

M16. TORRE DE RENWICK

La puerta del área M14 hasta el área M1 ha sido cerrada por un conjuro de *Cerradura arcana* (lanzado por el Liche Renwick), al igual que la puerta que lleva desde el pasadizo hacia el sudeste. Unas escaleras hacia el norte llevan hacia abajo hasta el área M20.

Esta parte más vieja del monasterio ha sido equipada como laboratorio, con mesas de trabajo ocupada por aparatos alquímicos y estanterías llenas de extraños objetos y jarras de cristal llenas de polvo. Las ventanas han sido tapiadas y las telarañas cuelgas espesas en las esquinas del techo. Una antigua figura revisa un pesado tomo abierto en un pequeño escritorio, tomando notas en hojas de pergamino cubiertas de símbolos arcanos.

Esta porción del monasterio sirve como aposentos del ocupante por mayor tiempo del Monasterio de la Piedra Sagrada, un **liche** llamado Renwick Caradoon. El liche no es un miembro del culto de la Tierra Negra, y no le importan el resto de habitantes del monasterio, así no ser que estos interrumpen sus estudios.

Hace cientos de años, Renwick fue un héroe de cierto renombre y hermano de Samular Caradoon, el fundador de los Caballeros de Samular. Los dos lucharon valientemente en la Segunda Guerra de los Troll. El ansia de saber arcano de Renwick le hizo prepararse al final para convertirse en liche, pero solo se convirtió en liche porque su hermano le dio a beber una poción de liche en el campo de batalla en vez de dejar que muriera. El culto de la Tierra Negra intentó naturalmente hacer de Renwick un aliado, pero esto lo ignoró. Hellenrae y sus monjes se esfuerzan en dejarlo tranquilo para que se dedique a sus propios asuntos.

INTERPRETANDO A RENWICK

Renwick no atacará a los intrusos. Si cree que los personajes son cultistas de la tierra negra, dirá "ya os he dicho que no. Marchaos". Si se ve enfrentado a personajes que cree que no son cultistas, dirá: "No soy vuestro enemigo. Ahora marchaos". Si los personajes lo provocan, proporcionará un claro aviso: "En un momento llenaré esta habitación con gases venenosos. Deberías salir ya". Si se le ataca sin darle tiempo, Renwick usará "detener el tiempo" y luego lanzará Nube Asesina antes de realizar su turno (el liche tiene preparado Detener el tiempo en vez de Palabra de Poder, Matar. Su lista de conjuros es, en lo demás idéntica a la del liche presentado en el Manual de Monstruos). Si los personajes reconocen a Renwick (quizás de las historias contadas en el Salón de la Cima) y le recuerdan sus días de heroicidades, Renwick puede ser llevado a ofrecer ayuda. No quiere luchar contra los cultistas, ya que ya no tiene deseo alguno de matar, pero si se le convence para que ofrezca

ayuda, le proporcionará un regalo a cualquier paladín o guerrero de alineamiento bueno en el grupo: un amuleto de salud. También prometerá impedir que los cultistas reocupen el monasterio después de que el grupo los ahuyente, y puede ser que decida desprenderse de algunas de las pociones y pergaminos descritos en la siguiente sección.

TESORO

Los recuerdos y tomos esotéricos de Renwick no son muy valiosos tienen poco poder mágico. Durante siglos ha estado más interesado en la filosofía de la magia, no en conjuros o artefactos más poderosos. Sin embargo, esparcidos entre los recuerdos hay una *poción de curación mayor*, una *poción de fuerza de gigante de las colinas*, un *pergamino de invisibilidad* y un pergamino de *Enjambre de Bolas de Nieve de Snilloc* (ver Apéndice B).

M17. APOSENTOS DEL LICHE

Una magnífica cama con dosel cubierta por unas sábanas hechas jirones y varios sofás llenos de agujeros por las polillas sugieren que esta habitación fue una vez el dormitorio de alguien importante.

Cuando Renwick se estableció por primera vez en el viejo monasterio, reclamó esta habitación aunque no tiene necesidad de los adornos. Si decide ayudar a los personajes, les permitirá usar su habitación para que descansen de forma segura.

La Filacteria de Renwick. Renwick dejó su filacteria en un lugar al que ni siquiera él puede llegar fácilmente: una tumba bajo el Salón de la Cima. Si fuera derrotado en combate, se reformaría allí; y vería si se puede marchar con el cadáver de su hermano en el sarcófago vacío en el área M20.

M18. SALA DE GUARDIA DE LAS MINAS

Las escaleras cerca de esta habitación llevan hasta el área M11 en la planta baja del monasterio.

Un gran pozo se levanta en una esquina de esta habitación, equipado con una polea y un mecanismo con cubos para recoger agua. Unas puertas entran en esta habitación desde el Norte, el Oeste y el Sur. Unos montones de paja aparecen apilados en las esquinas de la habitación incluyendo uno muy grande y maloliente.

Esta cámara sirve como barracones de los guardias subterráneos de la Piedra Sagrada: tres **orogs** y un **ogro**. El líder de los orogs es un viejo veterano lleno de cicatrices llamado Jurth, el cual reclama el título de “comandante”. El ogro, fofo y simplón llamado Babas, intenta de forma patética complacer a Jurth abusando de los indefensos esclavos a los que esta banda vigila. Cuando aparezcan extraños, Jurth y su banda no atacarán inmediatamente. Por el contrario, el ogro gruñirá “El Santo y Señá”. Esperará a que uno de los personajes haga el símbolo del culto de tierra con las manos: un simple triángulo formado uniendo los índices y pulgares de ambas manos. Si los personajes no pueden adivinar el santo y seña o engañarlo para que los dejen pasar, Jurth y sus seguidores atacarán.

TESORO

Jurth ha acumulado una gran cantidad de botín de los indefensos cautivos que acaban en las garras del culto. Esconde este botín en una bolsa de cuero escondida bajo una losa suelta debajo del montón de paja sobre el que duerme. La bolsa contiene 90 po, y 40 pe. Jurth también lleva las llaves de las puertas de las áreas M19 y M21.

DESARROLLO

Si los personajes matan a este grupo de monstruos y dejan el Dungeon sin derrotar a Hellenrae, en 1d3 días reemplazará estos guardias con seis **duergar**. Los duergar también llegarán si los personajes matan a Jurth en un encuentro aleatorio en las minas (área M22).

M19. JAULAS DE LOS ESCLAVOS

Al final del túnel, tras habitaciones parecidas a celdas han sido excavadas en la roca. Unas barras de hierro cierran cada una de ellas, con una cadena y un candado manteniendo cerrada la puerta. Unos cuantos prisioneros se acurrucan en unos miserables montones de paja.

Las puertas de las celdas que llevan a cada uno de estos calabozos están cerradas con llave. Jurth (en el área M18) tiene la llave. Derribar la puerta de una de las celdas requiere de un control exitoso de Fuerza CD 20. Las celdas albergan a un total de diecisiete **plebeyos**. La mayor parte de ellos son campesinos humanos, conductores de caravanas, mercaderes o miembros de las tribus. Sin embargo, uno de ellos es el sabio enano Bruldenthar, uno de los miembros desaparecidos de la delegación de Mirabar. Los prisioneros del culto, los cuales han estado trabajando en las minas, rogarán a los personajes para que los liberen de sus calabozos y los saquen del monasterio. Saben que Jurth tiene las llaves de los calabozos y que puede ser encontrado en la sala de guardia hacia el Norte (área M18). Si se les pregunta, contarán historias de incursores vestidos con capuchas marrones entrando en las aldeas y llevándose los para que trabajaran en las minas. Extrañamente, la mina no contiene minerales valiosos.

La Historia de Bruldenthar. Bruldenthar confirmará que unos cultistas de la tierra emboscaron a la delegación de Mirabar al sur de Beliard, acabando con la mayor parte de sus guardias. Los cultistas de la tierra fueron llevados al otro lado del Río Dessarin por unos piratas que recibieron los adorados libros del sabio como pago. Unos bandidos montados sobre buitres gigantes emboscaron luego a los cultistas de la tierra en algún lugar de las Colinas Sombrías.

Los bandidos capturaron a la delegada Deseyna Norvael.

Bruldenthar y el resto fueron llevados al Monasterio de la Piedra Sagrada. El Sabio fue puesto a trabajar, pero los delegados Rhundorth y Teresiel fueron llevados abajo y su destino es incierto.

M20. LA CRIPTA EMBRUJADA

Las puertas que llevan a esta área están hechas de viejas planchas de bronce. No están cerradas pero las puertas se han encajado (control de Fuerza CD 10 para poder abrirlas a la fuerza). Las escaleras hacia el Sudeste llevan hasta el área M16, y la puerta aquí está cerrada con una *Cerradura Arcana*.

Esta cámara abovedada es obviamente una antigua cripta. Unos nichos a lo largo de los muros albergan docenas de viejos esqueletos, algunos de ellos con harapos de sus mortajas todavía pegados a sus cuerpos.

No todos los monstruos bajo el monasterio pertenecen al culto de la Tierra Negra. La cripta es una parte del Dungeon reclamada por el liche Renwick, el cual puede ser encontrado normalmente trabajando en su taller (área M16). El liche se retirará aquí para evitar enfrentarse a adversarios decididos. Seis zombis guardan este lugar tumbados entre los restos de los sacerdotes y monjes, muertos hace mucho tiempo, que construyeron el monasterio. Las criaturas obedecen a Renwick, el cual les ordenó que defendieran la cripta contra todas las criaturas vivas.

La Tumba Vacía de Samular. En el extremo este de la cripta se alza un magnífico pero vacío sarcófago, tallado con la imagen de un caballero humano de aspecto noble con una larga barba blanca. En una inscripción tallada en la parte delantera del sarcófago puede leerse: "Aquí yace Samular Caradoon, Defensor del Norte." El liche preparó la tumba hace mucho tiempo, previendo el día en el que pudiera hacerse con el cadáver de su hermano (actualmente enterrado con los Caballeros de Samular en el Salón de la Cima).

TESORO

La mayor parte de los viejos clérigos y monjes fueron enterrados de forma modesta, pero un esqueleto en el muro norte lleva un anillo de plata montado con pequeños rubíes (600 Po) y un *Anillo de Resistencia al Fuego*.

M21. SALA DE LA PIEDRA SEDIENTA

Las puertas que llevan a esta habitación están hechas con planchas de hierro y cerradas con una fuerte aunque sencilla cerradura (control de Fuerza CD 20 para poder derribarlas; o un control de Destreza CD 10 para poder forzar la cerradura usando herramientas de ladrón). Si los personajes escuchan en la puerta que da al Oeste, escucharan a algo grande que se mueve inquieto al otro lado de la puerta. Tocar o hacer algún ruido en este lado de la puerta provocará a la criatura en la otra habitación haciendo que grite y se lance contra la puerta, la cual se sacudirá y moverá, pero aguantará. La escalera que sube hacia el Sur lleva hasta el Santuario de Piedra (área M9).

El suelo de esta amplia sala es de tierra suelta de un color rojizo. Una columna de piedra natural se levanta en el centro de la habitación, y una hilera de robustas barras de hierro con una puerta de jaula deslizante (en este momento cerrada) cierra el paso a la porción occidental de la sala. Una puerta de planchas de hierro se levanta en el lado oeste del muro, mientras que una puerta similar se abre hacia el este.

Hacia el sur, unas amplias escaleras suben hacia arriba.

Si los personajes entran en la sala por las escaleras o por la puerta este, añade lo siguiente:

Detrás de las barras de hierro podéis ver una monstruosa criatura que parece un cruce entre un enorme simio y un escarabajo. Tiene unas enormes mandíbulas, poderosas garras y cuatro ojos; dos de los cuales han sido arrancados, y sus garras son dagas de bronce. La criatura grita y se sacude llena de furia, probando constantemente las barras y arañando los muros.

El monstruo en la porción oeste de la sala es una **masa Sombría**. Los cultistas cegaron parcialmente a la criatura y retiraron sus garras naturales, por lo que la Masa Sombría ya no tiene su poder de Mirada de Confusión o la capacidad de cavar. Sin embargo, las dagas artificiales incrementan el daño de sus ataques de garra a 14 (2d8 + 5) puntos de daño cortante. La furiosa masa sombría atrapada atacará ansiosa a cualquiera al que pueda alcanzar. Si los personajes la atacan a través de las barras de hierro 8por ejemplo con conjuros o ataques a distancia), la masa sombría entrará en estado de furia. Puede usar una acción para intentar un control de Fuerza CD 20 durante cada uno de sus turnos para intentar abrir a la fuerza la puerta de su jaula. La columna de piedra y el suelo de tierra suelta son inofensivos. La tierra tiene unos 5 pies de profundidad y por debajo hay roca dura; no es más difícil andar por aquí que el hacerlo sobre arena compactada.

Jaula. La palanca en el área M9 abre la puerta de la jaula. También puede ser abierta usando una llave (jurth en el área M18 tiene la llave), aunque la masa sombría atrapada atacaría inmediatamente a cualquiera que abriera la jaula.

Trampa en las Escaleras. La palanca en el área M9 también hace que los escalones de las escaleras que llevan a esta habitación se inclinen, creando una empinada pendiente. Un personaje que busque activamente en las escaleras percibirá el mecanismo trampa si supera un control de Inteligencia CD 15 [investigar]. Cualquiera en las escaleras cuando la palanca sea activada se deslizará hasta el fondo de las escaleras y deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o quedar tendido en el suelo. Mientras las escaleras estén colapsadas, trepar de vuelta hacia arriba requiere de un control de Destreza CD 15 [Acrobacias]. Típicamente, los cultistas de la Tierra Negra empujan a las víctimas por las escaleras y tiran de la palanca, liberando a la masa sombría y asegurándose de que las víctimas (y el monstruo) no pueden escapar hacia arriba por las escaleras.

M22. MINAS

La mayor parte de este nivel consiste en túneles mineros. Cualquier localización no numerada es parte de las minas.

Varios túneles mineros toscamente tallados convergen cerca de este punto, sostenidos por viejos maderos. Parches de extraños hongos o líquenes se pegan a las paredes en varios lugares. Una suave brisa gime a través de los pasadizos.

Los refuerzos de maderos no son realmente necesarios, los túneles son seguros. Una brisa entre en las minas en el área M23, circula un poco y sale por el área M24.

Encuentros Aleatorios. Las minas no son transitadas con frecuencia, pero los cultistas envían con frecuencia a los cautivos para que trabajen aquí. Realiza un control para ver encuentros aleatorios una vez por hora. Tira un d20; si el resultado es un 18 o más, se produce un encuentro aleatorio. Tira un d6 para encuentros diurnos o un d8 para encuentros nocturnos:

d6 (d8)	Encuentro
1	1d4 Plebeyos (ver área M19)
2	Como el resultado 1, más un Orog (ver área M18)
3	1d3 Monjes de la Piedra Sagrada (ver área M7)
4	1d3 hongos violeta
5	1 grick
6	Jurth y 1d2 orogs (ver área M18)
7-8	1d3+1 duergar (ver área M5)

Los plebeyos trabajan en nuevas excavaciones, trabajando con picos y palas. Están desesperados por escapar, pero también se hayan muy acobardados. Si confunden a los personajes con cultistas de la Tierra Negra, se encogerán y comenzarán a trabajar más duro. Si se dan cuenta de que los personajes están aquí para luchar contra los cultistas, contarán ansiosamente todo lo que saben acerca de las minas y de los guardias en el área M18. Los plebeyos también saben dónde está la cripta (área M20) y la Sala de la Piedra Sedienta (área M21), pero no han estado en esas habitaciones. Rogarán a los personajes que liberen al resto de los cautivos en el área M19 y que ayuden a todos a escapar. Hellenrae y Jurth tienen las llaves de esta puerta. Las escaleras descienden unos 250 pies antes de llegar al Templo de la Tierra Negra (ver capítulo 4). Cualquier enano reconocerá los escalones como un trabajo hecho por enanos, lo más probable es que date de hace miles de años. La puerta que da al este está cerrada con llave y da al área M21; Jurth y Qarbo tienen las llaves.

M23. TÚNEL OCULTO

Un desprendimiento localizado obstruye parcialmente este túnel minero sin usar. Un montón de piedras se levanta hasta llegar a unos seis pies de altura y bloquea una sección de diez pies de longitud del pasadizo, pero el túnel continúa con toda seguridad más allá de la sección colapsada.

El túnel continúa durante un cuarto de milla, abriéndose en un punto bien escondido en las colinas cercanas. La grava hace que es despejar el túnel sea un duro trabajo, pero cualquiera podría despejar el túnel dedicándole un poco de tiempo.

M24. LA ANTIGUA ESCALERA

Esta escalera lleva a las ruinas de Tyar-Besil, abandonando las minas de la Piedra Sagrada.

Este pasadizo lleva a una puerta de barras de hierro que bloquea el acceso al pasadizo que se dirige hacia el norte, cerrada con una cadena y un candado. Más allá de la puerta, unos gastados escalones de piedra descienden y giran hacia la izquierda. Esto no es un túnel minero; el trabajo de piedra es las paredes está casi perfecto a pesar de su evidente edad. Hacia la derecha, un corto pasadizo termina en una robusta puerta hecha con planchas de hierro, abollada por golpes realizados desde el otro lado.

CONCLUSIÓN

Cuando los personajes derroten a Hellenrae y a sus seguidores o los convenzan de que los guían más hacia las profundidades del templo, habrán terminado con la porción del monasterio en la aventura. La Antigua Escalera (área M24) desciende unos 250 pies, llevando a un pasadizo de un cuarto de milla de longitud que termina en una caverna natural. Este pasadizo lleva al final al área B1 en el Templo de la Tierra Negra (ver capítulo 4).

EL SALÓN DE LA LUNA ESCARLATA

Elizar Dryflagon, un cultista del fuego que una vez fue un druida, ha mandado recado por todo el Valle del Dessarin de que un poco conocido (y ficticio) círculo druídico llamado el Círculo de la Luna Escarlata conoce el Ritual del Gigante de Mimbres, un ritual que puede restablecer el equilibrio de la naturaleza en la región, azotada por os problemas. Varios grupos han establecido campamentos en las laderas bajo el Salón de la Luna Escarlata, esperando a que Elizar los invite a participar en el ritual. Ha convencido a los aquí reunidos de que es un druida del Círculo de la Luna Escarlata y promete enseñar a los demás el ritual tan pronto como este sea realizado. La atmósfera es una de anticipación festiva. Los druidas verdaderos aquí presentes están nerviosos por encontrarse con sus colegas y aprender del misterioso y poderoso Elizar.

RASGOS DEL ÁREA

El Salón de la Luna Escarlata fue una vez una torre central contra muros exteriores protectores. Los muros ahora son ruinas desmoronadas, y la torre está siendo reparada. Los siguientes rasgos son comunes al lugar. Cualquier excepción ha sido anotada en cualquier área donde sea aplicable.

Humo. La influencia del fuego elemental crea una bruma humeante que hace que el área quede ligeramente oscurecida. Un punto brillante en la bruma indica donde está el sol o la luna.

Defensores. Los oponentes potenciales en esta área son variados. Los cultistas del fuego pretenden ser sirvientes del Círculo de la Luna Escarlata. Entre ellos, solo Elizar tiene habilidades drúidicas.

Fuegos. Un cierto número de hogueras arden en las laderas de la colina. Una hoguera produce 1d10 puntos de daño por fuego a una criatura la primera vez que entre en el fuego, así como cada vez que la criatura comience su turno en el fuego. Puedes modificar el daño según el tamaño del fuego. Revisa la tabla "Severidad de Daño por Nivel" en el Capítulo 5 "Ambientes de Aventuras" de la *Guía del Dungeon Master*.

Ladera. Dentro de los muros del alcázar, a menos de 20 pies de cada hoguera y a lo largo de los caminos, el terreno está lo suficientemente nivelado como para no suponer ninguna molestia. Otras áreas se consideran terreno difícil para aquellos que se muevan colina arriba.

Tiendas. Las tiendas de lona son lo suficientemente altas para que un humano entre de cuclillas. Unas mantas y ropas están esparcidas sobre el suelo de la mayor parte de las tiendas. La mayor parte de ellas tienen también linternas dentro o colgando de los soportes de la entrada de las tiendas.

Tesoro. La mayor parte de los visitantes porta 2d10 po en monedas variadas y objetos de poco valor.

ASCENDIENDO POR LA LADERA

Visible a través de la niebla humeante que cubre la colina hay una torre cuadrada rodeada por muros en ruinas. Delante de la torre arde una hoguera con la forma de un gigante ardiendo. Esparcidos por las laderas hay siete campamentos con hogueras, con tiendas apiñadas alrededor de los fuegos. Unas figuras humanoides están encogidas cerca de estas hogueras. Un camino lleva hacia arriba desde estos campamentos en las laderas de la colina.

Debido a la bruma, los personajes pueden esquivar sigilosamente o acabar con un campamento si llaman la atención de los demás. Si atraen o no la atención de los campamentos cercanos depende de lo silenciosamente que se muevan. Ten en cuenta que el oso pardo (campamento HC2), los hombres lobo (Campamento Hc3) y los wargos (Campamento Hc 7) tienen todos sentidos aguzados que no dependen de la vista. Los ocupantes de un campamento lanzarán la alarma solo si están perdiendo claramente un combate. Excepto circunstancias que lo impidan no repetirán la alarma un round tras otro. Una vez un combate comience, los refuerzos llegarán en oleadas. Es concebible que, una vez unos cuantos campamentos hayan sido vaciados, el resto se resguarde y espere que quien sea que esté atacando a los otros campamentos no venga a por ellos. Los personajes pueden evitar los campamentos completamente rodeando la colina y trepando por su lado norte. El Lado norte de la colina es más abrupto, pero transitable, y puede ser escalado sin tener que realizar controles de característica.

HC1. CAMPAMENTO DRUÍDICO

Cuatro humanos con túnica; dos hombres y dos mujeres, cantan de pie alrededor de una hoguera. Alrededor hay dos alces, pastando plácidamente.

Los cuatro **druidas** (Varigo, Mahoon, Iniri, and Fariya) están esperando al Ritual del Gigante de Mimbre y esperan que lleve a una mayor colaboración entre los druidas del Valle del Dessarin. Estos druidas ya están celebrándolo con la esperanza de que el ritual tenga éxito. Ofrecerán a los personajes comida y bebida, incluyendo unos sorbos de un pequeño barril de brandy, y pedirán al grupo que se queden durante la noche y contemplen el ritual, el cual debería realizarse mañana. Los cultistas de fuego han decidido que estos druidas no son adecuados para ser aceptados por el culto. Elizar planea alimentar con ellos al gigante de mimbre durante el ritual. Estos druidas lucharán solo si son atacados, empujando a sus dos compañeros animales alces a la batalla. Pedirán clemencia si la mitad (incluyendo los alces) caen.

Refuerzos. El campamento Hc2 llegará la primera vez que se detecte una conmoción. Luego el Campamento Hc3 si la conmoción persiste.

TESORO

Los druidas tienen un pergamino de Azote de Elementales y un pergamino de Viento de Salvaguarda (ver apéndice B para las descripciones de ambos conjuros) en una caja de madera.

Hc2. CAMPAMENTO DEL CULTO

Dos humanos con túnicas están de pie delante de un fuego. Al otro lado, atado a una estaca clavada en el suelo, hay un oso pardo.

Los dos humanos son dos **Sacerdotes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) que dicen ser Aylbrith e Ingulf, haciéndose pasar por druidas del Círculo de la Luna Escarlata. Han capturado a un oso pardo con el que esperan mejorar su disfraz. Recibirán cálidamente a los visitantes que no parezcan ser hostiles, haciendo preguntas para determinar las razones de los personajes para visitar el Salón de la Luna Escarlata.

Si los personajes no quedan convencidos por sus contestaciones, los cultistas atacarán. Si no puede alcanzar a nadie a menos de 10 pies de él, el oso usará su acción para intentar realizar un control de Fuerza CD 20, rompiendo sus ataduras si lo supera. Una vez libre, atacará a los cultistas de fuego si no puede alcanzar a un personaje.

Refuerzos. El Campamento Hc1 llegará primero, aunque los druidas de ese campamento intentarán hablar antes que luchar. Si la conmoción es muy grande o dura mucho tiempo, el Campamento Hc6 también vendrá.

Hc3. CAMPAMENTO DE HOMBRES LOBO

Dos humanos de aspecto tosco están sentados al lado de una gran hoguera. Están escasamente vestidos y son muy peludos.

Los humanos, Storol y Wiglaf, son **Hombres lobo**. Están aquí porque quieren saber qué es lo que traman los druidas. Creen que el ritual del Gigante de Mimbre es real. Los hombres lobo no lo saben, pero pasaron las pruebas iniciales cuando los cultistas del fuego visitaron por primera vez este campamento. El culto de fuego no tiene ni idea de que Storol y Wiglaf son hombres lobo, pero han percibido su instinto asesino. Los hombres lobo pretenden estar interesados en el ritual, pero una conversación prolongada con extraños los frustrará. Cualquier hostilidad en la conversación hará que se pongan nerviosos, asuman su forma híbrida y ataquen.

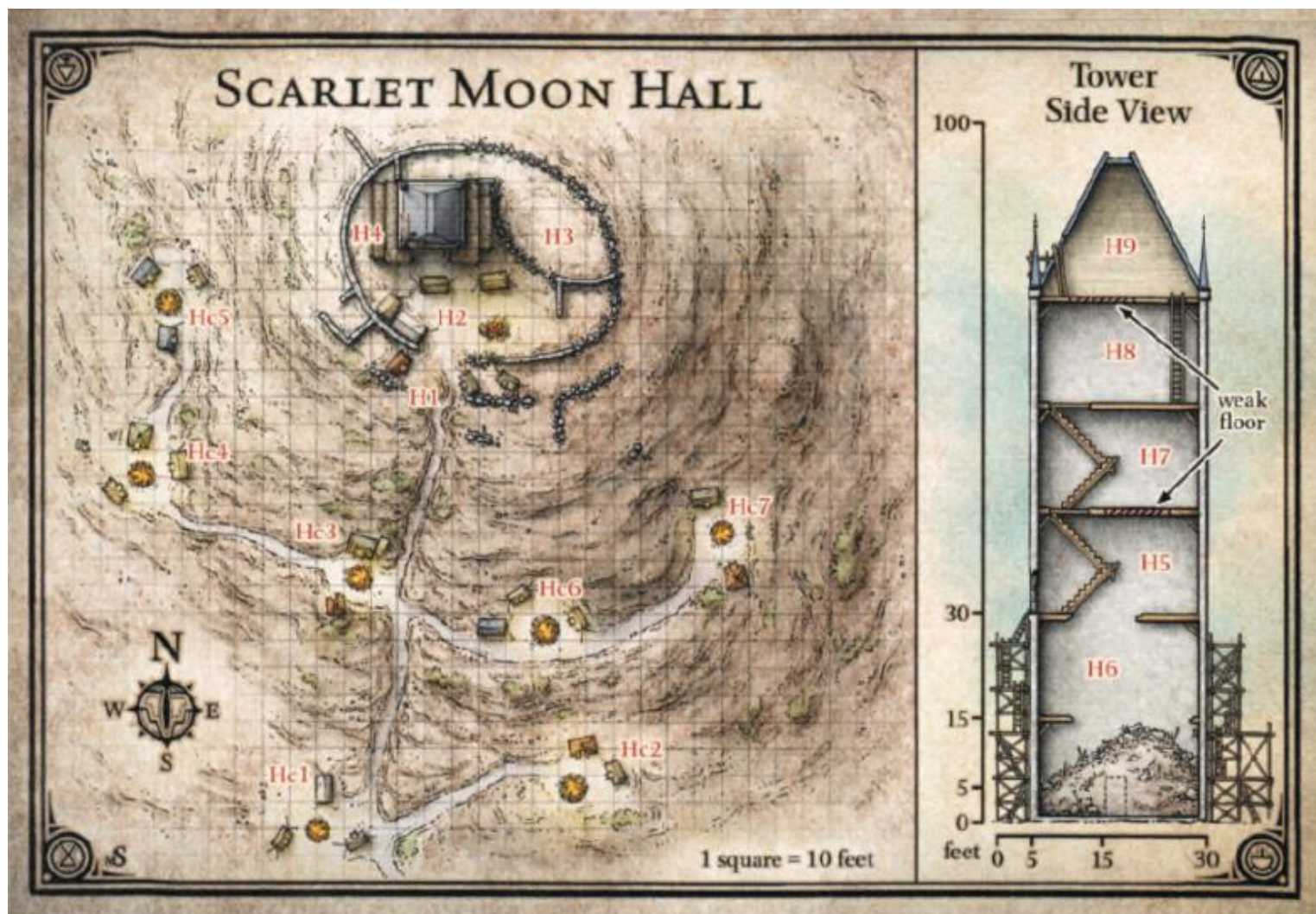
Refuerzos. El campamento Hc4 llegará primero, luego el campamento Hc 6 si la conmoción persiste. Estos refuerzos atacarán a hombres lobo y personajes por igual.

Hc4. CAMPAMENTO DEL CULTO

Una mujer semielfa está vestida con una túnica, mientras que sus tres compañeros; una mujer humana y dos hombres humanos; están vestidos con ropas toscas y corazas. Los tres en armadura están haciendo un kebabs en la hoguera.

Esta gente son un **Sacerdote de la Llama Eterna** y tres **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7 para las estadísticas de ambos). La sacerdotisa; una semielfa llamada Lytin; parece una druida e intenta ser la que lleva toda la conversación. Sus guardianes; Biart, Orm, y Malin, parecen exploradores, y se ponen cada vez más nerviosos cuanto más dure la conversación.

Refuerzos. El campamento Hc3 llega primero, pero el Campamento Hc5 puede responder si se produce una conmoción duradera.



Hc5. CAMPAMENTO DE LA VIOLINISTA

Esta hoguera es un poco más pequeña que las demás. Una mujer élfica vestida con una túnica toca un violín mientras dos duendecillos bailan alrededor del humo por encima de la hoguera.

Este campamento tiene una **druida** de verdad, Gariena, y dos **duendes** llamados Flix y Afid. Están aquí para contribuir en el ritual. Gariena está ansiosa porque empiece el ritual, pero se pregunta por qué nunca ha escuchado hablar del Ritual del Gigante de Mimbre. También se pregunta por qué los preparativos están tomando tanto tiempo. Gariena luchará solo si es atacada y felizmente compartirá su hoguera con los personajes amistosos. Nadie puede acampar aquí, sin embargo. No se puede confiar en que los duendes no hagan bromas pesadas y Gariena no quiere problemas.

Refuerzos. El campamento Hc4 llegará, atacando a los intrusos primero, y luego intentando acabar con Gariena y los duendes. El culto de fuego no cree que Gariena tenga lo que hay que tener para ser una cultista.

TESORO

Gariena tiene una bolsa con 40 pp y 18 po en ella, además porta un anillo de plata por valor de 25 po y lleva un pergamino de *Restauración Menor* y un pergamino de *Escritura Celeste* (ver Apéndice B). Si los personajes se ganan su favor, les dará los pergaminos como regalo para que les ayuden en su lucha contra los cultos del Mal Elemental.

Hc6. CAMPAMENTO DRUÍDICO

Tres personas duermen al lado de la hoguera mientras el cuarto se apoya en un bastón, claramente aburrido.

Los tres **druidas** durmientes; Comnall, Murcadh, y Ragnad; se despiertan si los personajes se acerca abiertamente. El cuarto es Sauruki, un **Sacerdote de la Ola Aplastante** (ver capítulo 7) enviado por el culto del agua para ver qué se propone el culto de fuego. Sospechan de los extraños, pero Sauruki tiene curiosidad acerca de quiénes son los personajes. Los cultistas del fuego no se han decidido acerca de este grupo, aunque Sauruki ha llegado a la conclusión de que los cultistas están buscando reclutas. Si parece probable de que los personajes interrumpen el ritual, los druidas atacarán. Sauruki intentará quedarse detrás y luchar de forma cauta. Hará con las manos y repetidamente el signo del culto del agua, uniendo los índices y juntando los pulgares, esperando que los personajes estén afiliados con el culto del agua.

Refuerzos. El campamento Hc7 llegará primero. El campamento Hc 3 llegará si la conmoción persiste.

Hc7. CAMPAMENTO DE LOS OSGOS

Este alejado campamento tiene tres robustas figuras al lado del fuego, las capuchas de sus capas subidas. Dos wargos descansan cerca de la hoguera.

Las figuras encapuchadas son tres **osgos**, acompañados por dos **wargos**. Hasta hace poco este campamento estaba ocupado unos druidas que no pasaron las pruebas del culto de fuego y que fueron sacrificados al gigante de mimbre. Los osgos intentan hacerse pasar por druidas hasta que los demás campamentos queden libres. Sabiendo que no engañarán a nadie que se acerque mucho, atacarán inmediatamente.

Refuerzos. El Campamento Hc 6 llegará primero. Los druidas no estarán al principio seguros de a quién atacar, aunque los personajes los pueden convencer con un control exitoso de Carisma Cd 10 [Persuasión].

TESORO

Los osgos portan un total de 68 pc, 42 pp, y 55 po.

H1. PATIO

Más allá de las ruinas de los muros que rodean la torre central hay un patio lleno de tiendas. Un gigante de mimbre con forma humana, de dos pisos de alto, arde con fuerza. Dos figuras con túnicas están de pie cerca del gigante, rezando. La torre está siendo reparada, con andamios de madera alcanzando los treinta pies de altura, extendiéndose de este a oeste. Unas linternas cuelgan de salientes y postes unidos a los andamos. Dos guardias con ballestas vigilan el patio desde los andamios al oeste. Unos escombros cierran el paso de un amplio portón, la antigua entrada principal, en el lado sur de la torre.

Las dos figuras en plegaria son **Sacerdotes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7). Están disfrazados como druidas, pero se supone que nadie debe estar en el patio, por lo que atacarán a los intrusos. Durante su primera acción, uno de los sacerdotes se colocará delante del gigante de mimbre y gritará, "levántate y limpia este lugar de los impuros!". Usará sus siguientes dos acciones para repetir esta llamada. Si muere, el otro sacerdote usará sus acciones para hacer lo mismo. Si los sacerdotes llaman al gigante tres veces, ver área H2.

Refuerzos. Los defensores en la Perrera (área H3) se unirán a la batalla. Los guardias en los andamios (área H4) reaccionarán lentamente a problemas en el patio, porque a veces ocurren estas cosas cuando el culto de fuego alimenta al gigante. Se unirán a cualquier combate durante el segundo turno, realizando ataques a distancia desde los andamios a no ser que tengan alguna razón para descender. Si la lucha dura mucho, las criaturas en el área H5 se unirán también.

Los ocupantes de los campamentos de la colina puede, a tu criterio, unirse como refuerzos, comenzando con el Campamento Hc 6 y luego por el Hc3. Algunos personajes pueden ser convencidos para que ayuden a los personajes.

H2. GIGANTE DE MIMBRE

Oleadas de calor vienen del gigante de mimbre en llamas, pero la estructura de madera contiene las llamas sin ser consumida por ellas.

Atado en el gigante de mimbre hay un **elemental de fuego**. Permanecerá quieto hasta que los andamios de la torre comiencen a colapsarse, los sacerdotes lo llamen tres veces (ver área H1) o los personajes dañen al gigante de mimbre.

Una vez emerja, el elemental atacará a cualquier criatura que no pueda ser confundida razonablemente con un cultista del fuego. También incendiara cualquier cosa cercana que sea inflamable. Una vez el elemental emerja, el gigante de mimbre comenzará a arder, de la misma forma que los andamios en el área H1.

H3. PERRERA

Unos muros derrumbados rodean este pozo poco profundo, el cual probablemente fue un sótano.

Dos **Sabuesos Infernales** y un **Guardián de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) montan aquí guardia.

H4. ANDAMIAJE

Los andamios de la torre tienen 30 pies de altura y la misma anchura. Es fácil trepar por ellos y tienen pasarelas cada 7 pies. Dos **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) cubren el patio desde el andamio, prefiriendo no verse atraídos al combate cuerpo a cuerpo. A tu opción, quizás debido a una linterna o a un conjuro de fuego desbocado, una porción de los andamios puede incendiarse. Un fuego así se extiende 5 pies en cada dirección al principio de cada round hasta que la estructura se ve engullida por completo por el fuego. Comenzando 1 minuto después de que el andamio se prenda fuego, escoge al azar 1d2 secciones de 10 pies que se colapsarán cada minuto hasta que la estructura al completo sea una ruina en llamas.

H5. CÁMARA DE ENTRADA SUPERIOR

La puerta a esta cámara solo puede alcanzarse desde la parte de arriba de los andamios. Los muros de la torre son de piedra, con muchos asideros, por lo que pueden ser escalados con un control exitoso de Fuerza CD 10 [Atletismo].

Esta sala brillantemente iluminada tiene un gran agujero en el suelo de madera y escaleras de piedra que siguen el muro norte.

A no ser que se unieran a la batalla en el área H2, dos **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) están aquí, acompañados por un **azer** que actúa como enviado entre Vanifer y Elizar. Están ansiosos por atraer a enemigos hasta el agujero y luego lanzarlos 20 pies hasta el área H6. Unas escaleras suben hasta el área H7.

Refuerzos. Si una batalla dura más de 3 rounds, los cultistas en el área H7 despiertan. Advertirán a Elizar en el área h8, dándole tiempo a Elizar a sus cultistas a que preparen una emboscada en el área H7.

H6. EL CAMINO HACIA ABAJO

Una masiva pila de escombros; los muebles y suelo del piso de arriba, se levanta en el centro de esta sala. Un puñado de pequeñas criaturas de fuego hace arder los pilares de madera a lo largo del muro norte, donde un túnel se dirige hacia abajo.

Los escombros cubren lo que antes fue la entrada principal a la torre, pero cinco magmins están quemando los escombros para despejar el acceso al túnel más grande. Atacarán a cualquiera que no parezca ser un cultista del fuego.

Túnel. Lleva hacia abajo y al final conecta con el área E1 del Templo de la Llama Eterna (ver capítulo 4).

H7. BARRACONES DE LOS CULTISTAS

Esta sala tiene una docena de sacos de dormir esparcidos por el suelo. Unas escaleras de piedra continúan hacia arriba a lo largo del interior del muro norte de la torre.

Si no han sido molestados, un **Sacerdote de la Llama Eterna** y dos **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7 para las estadísticas de ambos) están dormidos cuando los personajes llegan.

Refuerzos. Si Elizar Dryflagon está en el área h8 y escucha algún tipo de conmoción en esta sala, se unirá al combate tan pronto como pueda.

Suelo Debilitado. El área marcada con líneas cruje fuertemente cada vez que alguien pisa sobre ella. Al comienzo de cada round, tira un d8. Si el resultado es igual o menor que el número de criaturas de pie sobre el suelo debilitado, este se colapsará enviando a todo el que caiga 15 pies hasta el área H5 o 35 pies hasta el área H6.

H8. APOSENTOS DE ELYZAR

Esta sala contiene un saco de dormir, un escritorio y una estantería. En el muro Norte, una alta escalerilla lleva a una trampilla en el techo.

Elizar Dryflagon (ver capítulo 7), un hombre mayor con túnica y una pipa, estará aquí si no se ha unido a una lucha en el área H7. Bajo una fachada de buen humor se halla el corazón de un pirómano. No hablará durante mucho tiempo prefiriendo abrasar a los personajes.

TESORO

En el escritorio de Elizar hay 250 po, dos ópalos de fuego (valor de 50 Po cada uno), y un pergamino de Flechas Flamígeras (ver apéndice B).

H9. MURCIÉLAGOS EN EL ÁTICO

Esta sala se halla bajo el tejado inclinado de la torre. Unos agujeros en el techo dejan ver el cielo. Una corta escalerilla en el oeste lleva a uno de esos agujeros. La habitación huele muy fuerte a los excrementos que salpican el suelo.

Cuatro murciélagos gigantes viven aquí. Los cultistas del fuego acaban periódicamente con ellos, pero otros vuelven en menos de una dekhana. Los murciélagos están hambrientos y son agresivos, por lo que atacarán a cualquiera que venga a través de la trampilla.

Agujero en el techo. La escalerilla sube 5 pies hasta un agujero circular de 3 pies de diámetro. Una pequeña plataforma ha sido construida en el exterior y hay suministros para reparar el tejado, incluyendo 200 pies de cuerda de cáñamo y un equipo de escalada.

Suelo Debilitado. Esta área tiene el suelo debilitado como el del área H7. Las criaturas que caigan bajarán 15 pies hasta el área H8.

CONCLUSIÓN

Cuando los personaje derroten a Elizar y a sus seguidores, el escenario habrá terminado. El grupo puede tratar aún con cualquier de los acampados en la ladera. El túnel en el área H6 lleva al área E1 en el Templo de la Llama Eterna. Si todavía no estás listo para que los personajes exploren ese templo, una fuerza de cultistas podría salir del túnel para ahuyentar a los personajes, o podrías permitir que los personajes descendieran al Templo de la Llama Eterna y que descubrieran por si mismos lo peligroso que es.





CAPÍTULO 1: AGUA, AIRE, FUEGO Y TIERRA



N EL CAPÍTULO 3, LOS PERSONAJES tuvieron éxito en exponer algunos o todos los baluartes en la superficie de los cultos elementales como nidos de vileza. Sin embargo, los Alcázares Embrujados representan solo la punta del iceberg. La base de operaciones de cada culto yace escondida bajo las Colinas Sombrias en el antiguo reducto enano de Tyar-Besil. Desalojar a los cultistas fuera de los Alcázares Embrujados supone un fuerte varapalo a los cultos afectados, pero a no ser que los personajes continúen, después de sus éxitos iniciales, infiltrándose en el complejo principal del templo, los cultos se recuperarán de sus derrotas iniciales y volverán con más fuerza.

DESENRAIZANDO EL MAL

Los personajes puede que deseen asaltar los cuatro templo elementales tan rápido como sea posible, pero también puede que necesite lidiar con los continuos esfuerzos de los cultos de corromper y aterrorizar a las gentes del valle del Dessarin. Mientras los personajes están ocupados aplastando un templo, los otros tres cultos pueden causar grandes daños en la zona. Entre las expediciones a Tyar-Besil, los personajes harían bien en continuar las investigaciones que comenzaron en el capítulo 3.

Al final, los desastres naturales, incursiones de monstruos y el aumento del bandidaje representan los síntomas de una misma enfermedad: la presencia del Templo del mal Elemental. Sin importar a qué desastres y sucesos dedican responder los personajes, la solución a las desgracias de la región yacen en el gran Dungeon bajo las Colinas Sombrias.

LLAMADA URGENTE

Al principio de esta parte de la aventura, uno o más personajes recibirán mensajes de sus facciones, pidiéndoles ayuda con otros peligros presentes en el área. Esta oportunidad te permite introducir a los personajes algunas de las otras misiones adicionales descritas en el Capítulo 6.

Las llamadas podrían ser mensajes verbales confiados a un PNJ que espera en la aldea que funciona como base de los personajes. Un mensajero podría desafiar los peligros de la espesura para encontrar a los personajes en su campamento. Se podría usar la magia, como un conjuro de Envío. La forma en la que los personajes decidan responder o si continúan con su actual rumbo de acción es algo que queda en manos de los jugadores.

LA CARTA DEL ESPÍA

Los personajes tienen un problema en Alerce Rojo: Justran Daehl, el bodeguero (destilador de cerveza) en el Yelmo al Mediodía, es un espía del culto de la Ola Aplastante. Ha estado informando de las idas y venidas del grupo desde que llegaran a la región- Justran no firma sus cartas, pero su los personajes encuentran uno de sus informes en Guardarrío o en el Templo de la Ola Aplastante, podrían ser capaces de figurarse quien es buscando al autor.

La mayor parte de los aldeanos no reconocerá la letra, pero aquellos que hagan negocios con Justran y el Yelmo al Mediodía podrían identificar su escritura. Estos incluyen a Kaylessa (propietaria de la Espada Oscilante), Marlandro Gaelkur (de Gaelkur), y Aerego Bethendur (el propietario de los almacenes). Si los personajes enseñan la carta a cualquiera de estos individuos, el PNJ identificará la letra. Si los personajes dicen “enseñamos la carta a todos en la aldea”, Justran se enterará y huirá antes de que los personajes lo acorralen.

Si es interpelado, Justran Daehl negará vehementemente las acusaciones. Proclamará que cualquier carta que los personajes presenten es una “clara falsificación” hasta que vea una oportunidad de escapar. El espía del culto es el equivalente a un Capitán Bandido. Si el encuentro tiene lugar en el Yelmo y los personajes no lo acusan teniendo pruebas suficientes, cinco plebeyos (clientes habituales de la taberna) vendrán en su ayuda.

Estos no son sirvientes del culto. Solo aldeanos engañados acerca de Justran y que intentan ayudar al bodeguero que les vende la bebida.

CERVEZA ENVENENADA

Justran podría ponerse la tarea de eliminar a los personajes. Cuando los personajes se reúnan para cenar una tarde después de volver a Alerce Rojo, se las arreglará para servirles cerveza envenenada. Esto tiene los mismos efectos que una poción de veneno, pero los personajes tendrán ventaja en la tirada de salvación de constitución porque Justran ha tenido que diluir el veneno entre varias jarras. (la dilución también hacer que el veneno difícilmente vaya a ser letal; Justran es mejor destilando cerveza que preparando venenos.)

Una breve investigación revelará que las jarras envenenadas venían de la taberna del Yelmo al mediodía, y que Justran Daehl entregó y sirvió personalmente la cerveza.

DESARROLLO

Si los personajes capturan a Justran, revelará tras una breve interrogación que es un miembro del Culto de la Ola Aplastante. Sabe de un riachuelo subterráneo en el Alcázar de Guardarrío que lleva al “templo subterráneo” aunque nunca ha estado en el Templo de la Ola Aplastante. También sabe que Jolliver Grimjaw y sus seguidores (ver Capítulo 3) son cultistas del agua.

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

Los cuatro cultos elementales mantienen su bastión principal en la antigua ciudadela enana de Tyar-Besil bajo las Colinas Sombrias. Cada culto controla una porción del antiguo reducto enano y tiene su propio santuario dedicado específicamente a su elemento reverenciado.

Estos cuatro templos son descritos en este capítulo.

Varias rutas subterráneas llevan desde la enterrada Tyar-Besil hasta la superficie. El barranco de la Punta del Cuchillo cerca del Capitel de Galerna Emplumada lleva al Templo del Odio Aullante. El Riachuelo Oscuro fluye bajo el Alcázar de Guardarrío, llevando hasta el Templo de la Ola Aplastante. La Antigua Escalera desciende desde el Monasterio de la Piedra Sagrada hasta el Templo de la Tierra Negra. Finalmente, el Camino del Fuego Congelado lleva desde los sótanos bajo el Salón de la Luna Escarlata hasta el Templo de la Llama Eterna. Cada culto elemental controla una de estas rutas y por lo tanto, controla el barrio de Tyar-Besil que conecta con el puesto avanzado en la superficie.

INFILTRÁNDOSE EN LOS TEMPLOS

Los personajes que se vistan con vestimentas de los cultistas pueden tener algo de éxito infiltrándose en los templos. Los aliados monstruosos de cada templo raramente interpelan a un grupo de cultistas que se mueve con seguridad. Los miembros humanos del culto tienen grandes posibilidades de hacerse pasar por recién llegados, portadores de información importante o potenciales aliados contra otro de los cultos. Si los personajes preguntan por uno de los profetas o hacen

amenazas en nombre de uno de los profetas, ganan ventaja en todos los controles de característica que hagan para engañar o intimidar dentro de uno de los templos. Los cultistas engañados insistirán en llevar al grupo ante uno de los líderes del culto. Al menos dos cultistas de cualquier grupo con el que los personajes interactúen servirán como escoltas.

HACIENDO RETROCEDER A LOS CULTOS

Los cultistas aprenden y se adaptan según los personajes atacan sus baluartes. Los cuatro Dungeons de los templos descritos aquí incluyen una sala donde se podría encontrar el profeta elemental de ese culto.

Avance de los Personajes

Los personajes deberían empezar este capítulo alrededor del 6º nivel.

Exhorta a los personajes a que afronten los desafíos presentados en este capítulo en cualquier orden en el que lo deseen, deja que su interés mueva la historia. Si quieres controlar el ritmo al que se mueve la historia, el Templo del Odio Aullante es adecuado para un grupo de 6º nivel; el templo de la Ola Aplastante lo es para un grupo de 7º nivel; el Templo de la Tierra Negra está diseñado; y el Templo de la Llama Eterna funciona mejor para un grupo de 9º nivel. Cada parte del Dungeon limpiada por los personajes debería hacer que el grupo subiera un nivel.

La primera vez que los personajes se abran camino hasta uno de esos lugares, el profeta estará presente y los personajes se podrán enfrentar contra su oponente. Después de que uno de los profetas caiga, los tres restantes profetas se retirarán a los niveles inferiores, dejando a sus esbirros para que defiendan los Dungeons de los templos.

Los personajes vencen en cada Dungeon cada vez que maten a su profeta o cuando eliminan a los monstruos en el santuario elemental en cada uno de estos lugares:

- Templo del Odio Aullante: área A19
- Templo de la Ola Aplastante: área C25
- Templo de la Tierra Negra: área B23
- Templo de la Llama Eterna: área E17

CONTRAATAQUE

Es peligroso quedarse en un baluarte sin derrotar al profeta de ese Dungeon. Si los personajes intentan acampar en alguno de los cuatro templos mientras su profeta elemental está todavía con vida, el profeta llamará refuerzos y los enviará para que ataquen al grupo de intrusos. Los profetas pueden organizar este ataque incluso si se han retirado hacia abajo hacia el Templo del Ojo o los nodos elementales; unas visiones y susurros del Ojo guiarán sus acciones. (Sin embargo, hay algunas pocas áreas específicas dentro de los niveles de los templos donde los personajes podrían ser capaces de descansar sin llamar mucho la atención).

Los grupos enviados desde los niveles inferiores del Dungeon incluyen los siguientes:

- Culto del Aire: **Sacerdote del Odio Aullante** y cuatro **kenku**
- Culto del Agua: **Sacerdote de la Ola Aplastante** y cuatro **Osgos**
- Culto de la Tierra: **Sacerdote de la Tierra Negra** y dos **ogros**
- Culto del Fuego: **Sacerdote de la Llama Eterna** y cuatro **hobgoblins**

Ver el Capítulo 7 para las estadísticas de cada sacerdote.

De la misma forma, no es seguro el acampar en un Alcázar Embrujado liberado. Los profetas elementales adivinarán la situación de los personajes y mandarán fuerzas para atacar

al grupo. Pequeñas bandas de incursores de los cultos y mercenarios merodean por las Colinas Sombrias, por lo que es algo sencillo el ordenar a uno de esos grupos el que ataquen a los personajes en uno de los Alcázares Embrujados (ver la sección “Encuentros Aleatorios” en el Capítulo 2). Para descansar con seguridad, los personajes deben o bien esconder su campamento o volver a un asentamiento cercano.

REPLESALIAS DE LOS CULTOS

La erradicación de uno o más de los baluartes en la superficie de los cultos elementales marca a los personajes como enemigos peligrosos. Mientras el grupo continúa el asalto sobre los baluartes de los cultos en Tyar-Besil, los profetas elementales buscarán formas de responder, usando sus *orbes de la devastación*.

Estos encuentros de represalia coincidirán con el progreso del grupo al vencer sobre los cuatro complejos de los templos. Un templo es vencido cuando su profeta es derrotado o los monstruos en su santuario son eliminados.

- Después de que los personajes derroten al primer profeta, juega el encuentro “Malas Noticias” cuando vuelvan a un asentamiento.
- Después de que los personajes fueren a un segundo culto a abandonar su santuario, juega el encuentro “Odio Desmedido” cuando el grupo vuelva a un asentamiento.
- Después de que los personajes fueren al tercer culto a abandonar su santuario, juega el encuentro “Carrera hacia la Destrucción”.

Los grupos que permanezcan en el Dungeon y escojan no volver a una villa puede que sean ignorantes de los actos de venganza de los villanos. Si los personajes no abandonan el complejo, asume que el esfuerzo de los cultistas en destruir una villa en “Odio Desmedido” causa graves daños al no estar a mano los personajes para detenerlo. Cuando se active “Carrera a la Destrucción” los personajes recibirán un “Envío” o una alerta similar de un PNJ de una de las facciones avisando de que una de las villas está en gran peligro, dándoles una oportunidad de detener el suceso.

MALAS NOTICIAS

Mientras los personajes están ocupados en la arruinada Tyar-Besil, los cultistas elementales han usado un orbe de la devastación para atacar una de las villas en la zona. El grupo se entera de las noticias nada más lleguen a cualquier asentamientos en la región de las Colinas Sombrias. Si los personajes no se aventuran cerca de la civilización, los PNJs con los que el grupo se encuentre en la espesura, les darán la noticia.

Un caravanero les hablará a los personajes de haber visto unos silenciosos peregrinos de camino al asentamiento en cuestión. Describirá las vestimentas de los peregrinos lo suficientemente bien como para que los personajes sepan que eran cultistas elementales. Llevaban una caja, la cual tenía grabados sobre ella símbolos elementales. El caravanero y sus sirvientes fueron entonces testigos de la devastación, pero estaban demasiado lejos como para prestar cualquier tipo de ayuda.

Si los personajes visitan la arruinada villa, confirmarán la extensión de los daños. Descubrirán de manos de los supervivientes que los cultistas marcharon hasta el centro de la villa, abrieron la caja, sacaron un orbe y luego corrieron hacia las colinas cercanas, dejando atrás el orbe. El desastre se produjo unos escasos minutos después. Muchos de los aldeanos resultaron heridos, y los supervivientes están cuidando a los heridos en refugios improvisados.

ODIO DESMEDIDO

Cuando los personajes derroten un segundo templo elemental, el culto atacado contraatacará. Mediante adivinaciones, informes de espías o visiones otorgadas por el Ojo Anciano Elemental, los cultistas descubrirán el asentamiento que los personajes jugadores están usando como base y enviarán una pequeña fuerza con un orbe de la devastación para asolar ese asentamiento; preferiblemente con los personajes en él. Mientras los personajes descansan, el problema llegará a su puerta.

Si los personajes están acampados fuera de la villa, este encuentro se producirá cuando los personajes divisen al grupo de cultistas viajando hacia el asentamiento al que quieren atacar. El camino de los cultistas les llevará cerca de donde resulte que los personajes están acampados. Por ejemplo, si los personajes están acampados cerca de uno de los Alcázares Embrujados, avistarán al grupo mientras sale del pasadizo que conecta el Alcázar con los niveles de los Dungeons.

Poco después del alba el día siguiente después de que hayáis llegado a la villa, escucháis una conmoción fuera. Alguien grita; "Hey, parad!" Unos momentos más tarde, unas voces comienzan a sonar en un quedo y extraño canto.

Cuando los personajes investiguen, añade la siguiente información.

Varias personas extrañamente ataviadas están de pie en la calle. Uno, que parece un sacerdote, cada mientras los demás abren una gran caja grabada con símbolos elementales por toda su superficie.

Dentro, un orbe mágico parecido a una bola de cristal pulsa y vibra lleno de poder. El sacerdote sostiene el orbe con sus manos y continúa cantando mientras los demás se arrodillan ante él.

El objeto es un orbe de la devastación y está preparado para explotar. Los cultistas retiran el dispositivo de su contenedor y esperarán a que detone. Revisa el capítulo 7 para ver las descripciones de los orbes de la devastación y las estadísticas de los cultistas. La composición del grupo depende de qué culto este involucrado en el encuentro:

- Un **Sacerdote del Odio Aullante**, un **huracán**, y ocho **Iniciados del Odio Aullante** armados con un orbe de la devastación de aire
- Un **Sacerdote de la Tierra Negra**, dos **Guardias de la Tierra Negra** y cuatro **Monjes de la Piedra Sagrada** armados con un orbe de la devastación de tierra
- Un Sacerdote de la Llama Eterna, tres Guardianes de la Llama Eterna y una Ira Llameante armados con un orbe de la devastación de fuego
- Un Sacerdote de la Ola Aplastante y seis Saqueadores de la Ola Aplastante armados con un orbe de la devastación de agua

CARRERA HACIA LA DESTRUCCIÓN

Después de que los personajes acaben con el tercer santuario en el Templo del Mal Elemental, el culto restante mandará una poderosa fuerza con un orbe de la Devastación desde el Templo del Ojo (ver Capítulo 5) para destruir otra villa en el valle del Dessarin. Los cultistas provocarán a los personajes informándoles de sus intenciones, esperando atraerlos para que estos se apresuren a detenerlos, viéndose así atrapados en la destrucción.

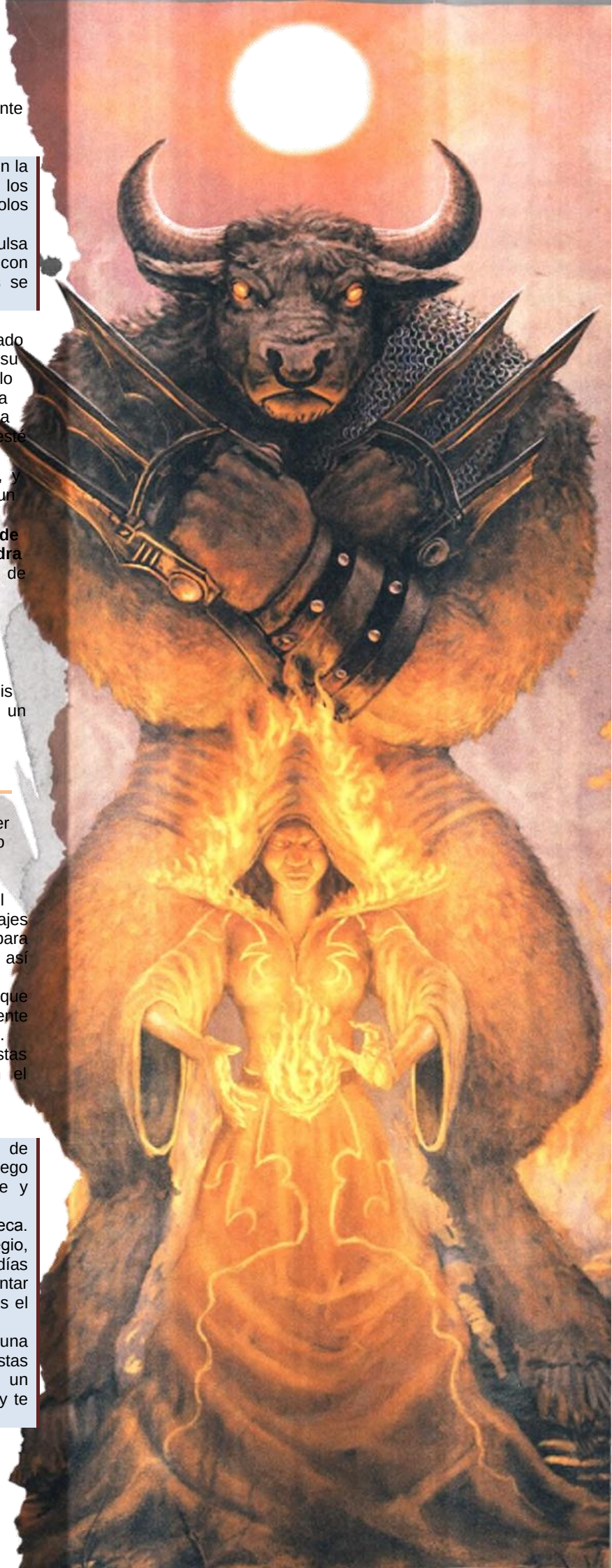
Escoge un blanco para el que los personajes tengan que viajar para poder llegar a él, y permite que tengan suficiente tiempo para que el grupo pueda llegar allí justo a tiempo.

El Aviso. Mientras los personajes descansan, los cultistas enviarán un conjuro de sueño para contactar con el miembro más importante o reconocible del grupo.

Tu descanso se ve perturbado esta noche. Retazos de imágenes y advertencias parecen flotar en tu mente. Luego una figura sombría aparece en el ojo de tu mente y dispersa tus pensamientos.

“Escúchame bien, insensato” dice en medio de una mueca. “Has ofendido al Ojo Anciano Elemental. Por tu sacrilegio, otros serán castigados. Al ocazo dentro de dos días destruiremos la villa de Beliard. Puedes intentar detenernos, pero fracasará; nadie sobrevivirá.- Este es el precio a pagar por tu desafío.”

Una nueva imagen aparece. Estás de pie encima de una colina sobre una pequeña aldea. Un círculo de cultistas sombríos esta de pie en las cercanías, mirando a un brillante orbe en el centro. El orbe comienza a brillar, y te despiertas con un sobresalto.



La amenaza a Beliard es real. Los cultistas esperan a unas pocas millas de la aldea, permaneciendo fuera de la vista hasta que pase el tiempo especificado para el ataque. Si los personajes exploran los alrededores de la villa, podrán enfrentarse a los cultistas lejos del blanco. En cualquier otro caso, los cultistas marcharán sobre la villa con un orbe de la devastación una hora después de la puerta de sola. El grupo dependerá de qué culto se vea involucrado.

- Dos **Caballeros de Galerna Emplumada** montados sobre **hipogrifos**, un **Tejedor Celeste**, un **huracán**, y cinco **osgos**
- Un **Caballero de la Marea Oscuro** montado sobre un **cocodrilo gigante**, un **Sondeador de las Profundidades**, un **Sacerdote de la Ola Aplastante**, y seis **bandidos**
- Un **Zapador Tiburón** montado sobre un **Terrarón**, y dos **Guardias de la Tierra Negra**
- Tres **Guardianes de a Llama Eterna**, dos **minotauros**, y cuatro **Sabuesos Infernales**

Estos cultistas están dispuestos a sacrificarse a sí mismos en el proceso de llevar a cabo su misión. Los cultistas tienen también órdenes de asegurarse de que pillan a los personajes en la explosión, por lo que si son interceptados lejos de la villa, todavía intentarán hacer explotar el orbe (ver capítulo 7).

TEMPLO DEL ODIO AULLANTE

Cuando los personajes sigan el túnel desde el Barranco de la Punta de Cuchillo (ver Capítulo 3), lee el siguiente texto:

Una enorme fisura divide la tierra hasta donde los ojos pueden alcanzar en la opresiva oscuridad subterránea. Una estrecha y toscamente labrada escalera abraza la roca a lo largo de la fisura, retorciéndose como loca en giros cerrados alrededor de afilados salientes de roca. Agrietada y desigual, la escalera amenaza con dejar caer a los viajeros a las fauces de la fisura. Tras varias traicioneras millas, la escalera termina en un ancho y aplanado rellano que sobresale sobre la inmensa fisura llena de negrura. En las tinieblas, una perdida ciudad enana yace en ruinas bajo la brillante bóveda de la caverna. Estatuas rotas se levantan en mitad de plazas vacías, mirando son ver a la oscuridad. Una enorme pirámide escalonada se levanta sobre el borde del precipicio, y desee el foso que la rodea una cascada llena de niebla canturrea sobre el borde de la fisura.

El Culto del Odio Aullante estableció su templo en el barrio suroeste de la antigua Tyar-Besil, donde los enanos habían construido un palacio en una vasta caverna al lado del borde de una gran fisura. Donde el brillante techo lleno de minerales de la caverna se levantaba alto, los enanos construyeron espaciosa plazas en las que tallaron ciclópeas estatuas, elaboradas columnas y enormes monumentos. Trabajaron la roca natural de la caverna y tallaron barracones y otras viviendas en la roca, conectándolas con pasadizos iluminados con lámparas.

Aunque era una fortaleza, algo de comercio y arte estaban presentes, con un rudimentario bazar y con los Skalds enanos llenando el ambiente con música y cantos. Con la ayuda de un djinn amistoso, los enanos construyeron un palacio de forma piramidal en el centro de la caverna, rodeado por un foso alimentado por un riachuelo subterráneo. Las innovaciones enanas proporcionaron a la caverna luz, agua fresca y sus sistema de eliminación de residuos.

RASGOS DEL TEMPLO

Bajo el techo de una alta caverna, unas calles conectan con un cierto número de espaciosa plazas donde algunas ricas familias enanas construyeron sus mansiones. Con la ayuda de un djinn cautivo, el culto del aire trabaja para restaurar el palacio de Tyar-Besil y transformarlo en el nuevo Templo del Odio Aullante de Aerisi Kalineth.

El área tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción aparece recogida en las áreas donde sea aplicable.

Techos. Los techos interiores están a 15 pies de altura, excepto en la plaza central, donde el techo está a 75 pies de altura.

Fisura. La fisura desciende 200 pies.

Puertas. Las puertas de una hoja están hechas con losas de piedra equilibradas sobre pivotes centrales. Abrir una puerta crea dos aberturas, cada una de ella de unos 3 pies de anchura. Ninguna cerradura queda en funcionamiento, pero algunas puertas están encajadas. Se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 15 para abrir a la fuerza una puerta atrancada. Las puertas dobles tienen goznes de hierro y se abren en una dirección o la otra, de la misma forma que las puertas normales.

Música. La música que está siendo tocada en el área A4 puede ser escuchada débilmente en las áreas A1 y A6, y en la parte más al Sur del área A10.

Es más fuerte en las áreas A2, A3 y A16.

Tesoro. Aunque los cultistas del aire raramente lo hacen, algunos ocupantes del templo del aire portan pequeñas cantidades de tesoro. Los kenku valoran las cosas brillantes y siempre llevan estos tesoros. Las criaturas con tesoros individuales llevan 4d10 Po en monedas variadas y otros objetos valiosos menores.

A1. ENTRADA AL BARRIO DEL PALACIO

Los relieves tallados de dos enanos de perfil se miran entre sí para completar un arco más allá de la repisa. A través del arco, los contornos cuadrados de una ciudad enana perdida se extienden en la noche subterránea. De algún lugar más adelante se escucha un grito agonizante, seguido de un susurro que quita el aliento de plegarias y sollozos. Luego, la ciudad entera parece unirse al coro con los gritos de criaturas enloquecidas por las torturas.

Los gritos atormentados vienen en realidad de cuatro kenku Acechando dentro de la garita (área A2).

A2. GARITA

Una baja garita de piedra se levanta en la entrada a la ciudad enana. Más allá de las puertas abiertas, un pasillo arqueado zigzaguea más allá de unos muros de piedra donde unas troneras se abren en cada esquina. Al final de este pasillo mortal se levanta la entrada a esta ciudad enana perdida.

Cuatro **kenku** ocupan la estructura de la garita, ocultos detrás de las troneras- No se revelarán a los personajes a los que estos los descubran y les ataquen a través de las troneras. Atormentarán a los personajes imitando los gritos y súplicas de las víctimas atormentadas del torturador Kenku (área A12).

Esquinas con Troneras. La garita fue diseñada con una forma de zigzag para que proporcionara cobertura a los defensores enanos al mismo tiempo que entretendiera el avance de sus enemigos. Cada esquina en ambos lados de la garita dispone de dos troneras, permitiendo a las criaturas dentro de la estructura de la garita disparar en múltiples direcciones sobre las criaturas en el pasillo de la garita. Cada tronera está equipada con un postigo de hierro, el cual puede ser cerrado y atrancado de tal forma que una criatura dentro de la garita solo sea vulnerable en una única dirección.

A3. SALA DE LA MAQUINARIA

Dos gigantescas columnas de piedra atraviesan agujeros en el suelo y techo de esta vasta cámara. Unas vigas de piedra atraviesan las columnas para formar radios, creando unas gigantescas ruegas.

Dos figuras con túnica fustigan a cinco humanos de aspecto lastimoso para que empujen las vigas de la rueda de más hacia el oeste con todas sus fuerzas. Mientras la rueda gira lentamente, escucháis el sonido de enormes engranajes escondidos bajo el suelo de piedra.

Los **dos Sacerdotes del Odio Aullante** (ver capítulo 7) supervisan mientras cinco **plebeyos** hacen girar lentamente la rueda de más hacia el Oeste (ver “Ruedas de Piedra” más adelante). Tras completar un giro, se paran y esperan nuevas instrucciones.

Los plebeyos son cultistas a punto de convertirse en iniciados. Los sacerdotes azotan a estos cultistas para romper su voluntad antes de su iniciación final en el culto. Si los personajes atacan, los sacerdotes ordenarán a los plebeyos a que luchen hasta la muerte. Un plebeyo puede ser intimidado para que se rinda con un control exitoso de Carisma CD 15 (Intimidar).

Ruedas de Piedra. Las ruedas de piedra controlan un elaborado mecanismo bajo el suelo en este complejo del Dungeon. El mecanismo controla cuánta agua llena el foso. Gira una de los dos ruedas en el sentido de las agujas del reloj hace que el nivel del agua baje en 10 pies. Girar una de las ruedas una vuelta en el sentido contrario a las agujas del reloj hace que el nivel del agua suba 10 pies. Una rueda no puede ser girada más de una vuelta en cualquiera de las dos direcciones.

A4. PLAZA DE LAS MUSAS

Una fuente de piedra se levanta en el centro de una gran plaza, sus laterales esculpidos con la forma de enanos tocando cuernos y tambores. Cerca de la fuente, varias figuras vestidas con atuendo emplumados tocan unos sonidos discordantes con flautas hechas de hueso.

Las figuras reunidas alrededor de la fuente son los Destinos del Viento, un grupo musical que está compuesto por el trovador de Aerisi Kalinoth, **Windharrow**, y cinco **iniciados del Odio Aullante** (ver Capítulo 7 para las estadísticas de ambos). Ninguno de los iniciados posee ni una onza de talento musical.

Si los personajes se aproximan a los Destinos del Viento de forma pacífica, los cultistas dejan de tocar. Frustrado por los mediocres iniciados, **Windharrow** preguntará si los personajes son músicos habilidosos y si querrían participar en una prueba para su banda. Si un personaje bardo u otro personaje demuestra sus capacidades a **Windharrow**, reclutará a ese personaje para la banda y le ofrecerá las tónicas y flautas de los iniciados.

Windharrow no le dirá a los personajes qué es lo que le ocurre a los trovadores que no complacen a Aerisi Kalinoth.

Si los personajes aceptan los atuendos e instrumentos de los Destinos del Viento, tiene una posibilidad de pasar a través de los dominios del culto del aire sin problemas.

Flautas de Hueso. Las flautas de los trovadores son los huesos vaciados y tallados de anteriores Destinos del Viento que no fueron capaces de complacer con su música a Aerisi Kalinoth. Un personaje puede observar que los instrumentos están hechos con huesos de humanoide con un control exitoso de Sabiduría CD 10 (Medicina).

DESARROLLO

Si se me involucrado en una lucha que sabe que va a perder, **Windharrow** huirá al área A19.

A5. TIENDAS DE TYAR-BESYL

Los propietarios de estas tiendas se fueron hace mucho tiempo, pero unas tallas encima de las puertas indican las anteriores profesiones de los propietarios: sastre, joyero, herrero, panadero. Todo lo que queda de estos lugares son ahora pequeñas calles cubiertas de grava.

Un **manto** que caza en las viejas tiendas de Tyar-Besil se aposentó aquí tan pronto como una fuente de comida (el culto) llegó a la zona.

En cualquier momento que los personajes entren en alguna de las tiendas, tendrán un veinticinco por ciento de probabilidades de encontrarse con el manto. La criatura está o bien escondida a simple vista como una capa o bien escondiéndose en el techo. El manto usará tácticas de emboscada contra los personajes, en vez de arriesgarse a enfrentarse en un combate abierto.

TESORO

El manto ha recogido todos los objetos valiosos en el área, así como la riqueza de sus víctimas. Ha amasado monedas y objetos valiosos por valor de 150 Po.

A6. PLAZA DE VERGADAIN

La gastada imagen de un enano sonriente en la cara de una moneda ha sido tallada en las losas que pavimentan esta plaza. Un viejo signo con la misma imagen cuelga encima de la puerta de un gran salón en el centro de la plaza.

Siete **kenku** vagabundean por el callejón tras el Salón, registrando los restos en busca de tesoros. Según los personajes se acerquen al callejón, los Kenku intentarán esconderse y asustar al grupo con sonidos fantasmales desde la penumbra.

A6. PLAZA DE MORADIN

Varias calles convergen en una plaza, en el centro de la cual se levanta una estatua de granito de treinta pies de altura de Moradin sosteniendo una gran linterna de piedra verde en un puño extendido. Una brillante luz emana de la linterna revelando varias tiendas arruinadas alrededor de la plaza, sus habitaciones interiores extendiéndose dentro de la roca.

Dos Iniciados del Odio Aullante, un Huracán, un Tejedor Celeste y dos kenku están aquí estacionados para vigilar ante incursiones provenientes de depredadores de la Infraoscuridad. (ver el capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas).

Túnel Norte. El túnel retorcido hacia el Norte lleva al área E27 del Templo de la Llama Eterna.

Estatua. La estatua de Moradin está hecha de granito sólido excepto sus ojos y los paneles de la linterna, los cuales están hechos de cuarzo. Un conjuro de Llama Continua lanzado dentro del interior hueco de la linterna proporciona una iluminación brillante a esta plaza.

A8. MANSIÓN ARRUINADA

Los edificios independientes en esta parte de la ciudad son poco más que unas estructuras a medio desmoronar y unos montones de escombros. Profundos agujeros dividen las calles empedradas y los edificios están completamente abiertos, sus muros convertidos en escombros. Motas de polvo flotan en el aire, y en las silenciosas tinieblas, algo rasca en las piedras. Los edificios aún de pie en esta parte de la ciudad son poco más que escombros.

Una **masa sombría** se refugia aquí entre los edificios destruidos.

El culto del aire ha ahuyentado a sus presas normales y ahora la masa sombría se alimenta de los cultistas que se acercan a sus dominios. La Masa sombría ataca desde detrás de los muros de roca para agarrar a sus presas antes de marcharse otra vez excavando. El culto del aire sufre al menos una muerte a la semana a manos de la masa sombría, la cual es lo suficientemente astuta como para ocultar sus túneles.

TESORO

Buscar por la mansión en ruinas descubre 92 po, un yunque en miniatura de electro con grabados de ritos funerarios en honor a Moradin (150 po), y un centro **inmovible**.

A9. TUMBAS

Veis unas gigantescas puertas de piedra cubiertas con relieves idénticos de dioses enanos de perfil de quince pies de altura. Los dioses enanos muestran sombrías expresiones y van ataviados con atuendos dignos de un rey. Las puertas han sido bloqueadas con una cuña desde fuera.

Los relieves muestran a Dumathoin, el guardián de los Secretos Bajo la Montaña, y a Marmmathor Duin, el Vigilante y Buscador de Senderos. Los enanos de Besilmer reverenciaban a estos dioses como vigilantes de sus muertos.

Los cultistas del aire comenzaron a explorar las tumbas, pero suspendieron las exploraciones tras unos ataques de ghouls. Luego cerraron las tumbas.

Para abrir las puertas se requiere el retirar las cuñas encajadas, lo cual es posible hacer en unos minutos con las herramientas adecuadas.

Un control exitoso de fuerza CD 25 permite a un personaje el abrir las puertas sin retirar las púas. Si los personajes abren las puertas, lee el siguiente texto:

Más allá de las puertas, el suelo cae en una pendiente hacia una gran fisura.

Las tumbas y criptas de los enanos se extienden como una ciudad en miniatura al lado del borde de la fisura. Unas figuras demacradas aparecen desde detrás de estas tumbas y fijan sus hambrientos ojos sobre vosotros.

Siete **ghouls** merodean por el lugar y atacan tan pronto se dan cuenta de que las puertas han sido abiertas. Si cualquier cultista permanece en el área A7, escucharán la lucha y se retirarán hacia el palacio (área A18).

TESORO

Si los personajes saquean las tumbas de Tyar-Besil, encontrarán 3d10 figuritas, representaciones y máscaras funerarias con un valor de 50 Po cada una.

A10. PLAZA DEL PALACIO

Un profundo foso rodea un plaza que consiste en una pirámide escalonada rodeada por un camino de piedra. Unas pasarelas de piedra al Norte y al Este cruzan el foso y conectan la plaza con otras partes del enclave enano en ruinas. Un corto puente cruza el foso en el Sur. Sosteniendo el puente y las pasarelas hay unas enormes estatuas de enanos sumergidas hasta sus cuellos.

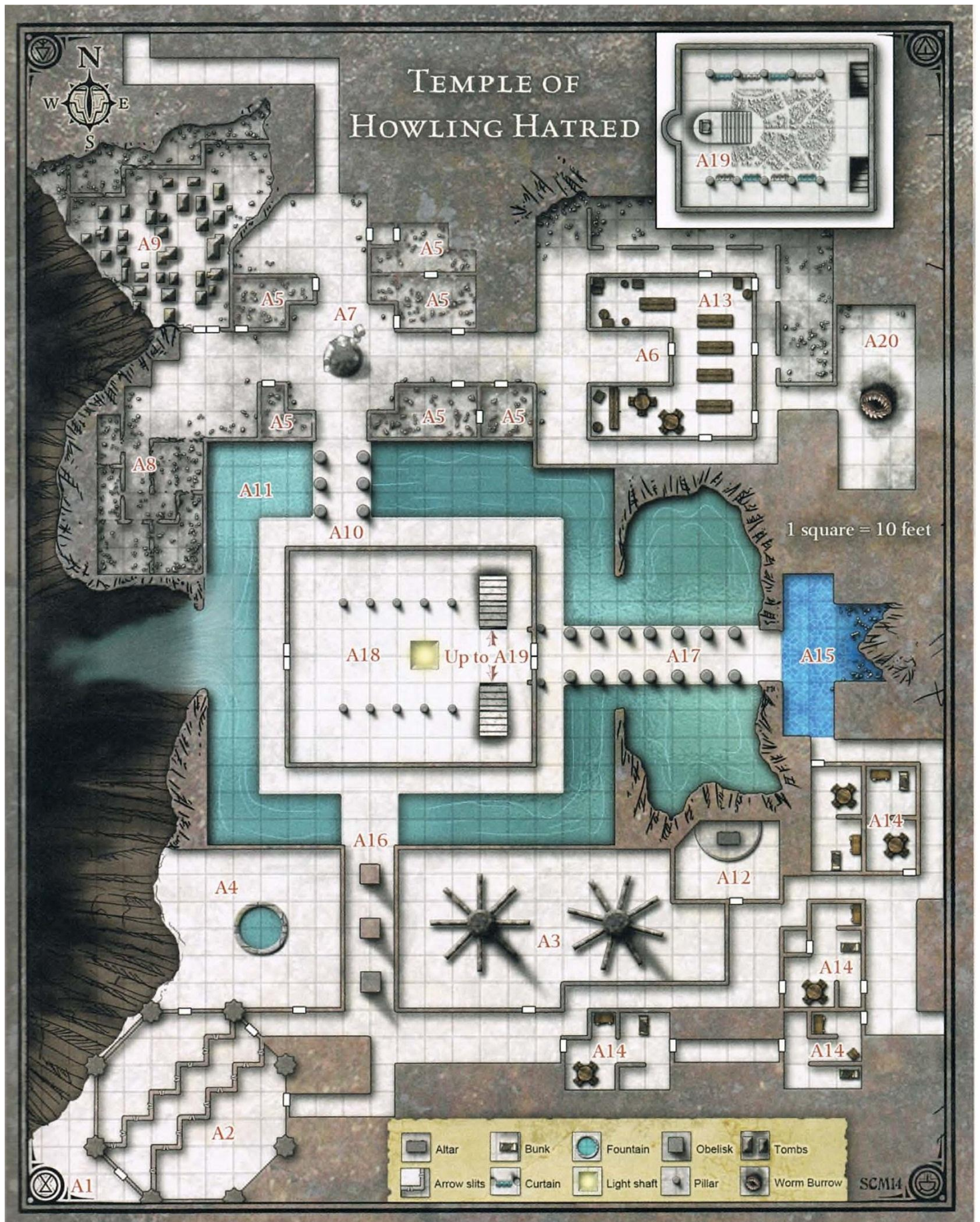
Apostado en la cúspide de la pirámide y vigilando toda la caverna hay una figura humanoide con una capa con plumas montada en una gran criatura de aspecto dracónico. El agua en el foso fluye hacia el oeste antes de caer por una catarata hacia el abismo. El sonido de agua fluyendo es atronador dentro de esta bóveda, el techo de la cual brilla con los depósitos minerales como si fuera una perpetua noche estrellada.

Un **Tejedor Celeste** (ver capítulo 7) llamado Kaz y su montura **wyvern** están posados encima de la pirámide, protegiendo la plaza. Descenderán volando para atacar a cualquier que no esté ataviado como un cultista del aire.

Si los personajes están disfrazados como cultistas, Kaz aterrizará en el puente o pasarela más cercano y les preguntará a donde van; está aburrido y está buscando una excusa para ejercer su autoridad. Si están disfrazados, los personajes deben ofrecer una excusa creíble para convencer a Kaz para que les deje pasar. Si fallan en convencer a Kaz, este y su wyvern rehusarán permitirles el paso.

El techo de la bóveda está a 75 pies sobre la pasarela, y ha sido toscamente tallado. La pirámide escalonada servía antes como el palacio enano de Tyar-Besil. Tiene dos niveles (áreas A18 y A19), y cada nivel tiene 20 pies de altura.

La pasarela con columnas que cruza el foso al norte de la plaza lleva al área A7. Una pasarela parecida pero más larga es descrita en el área A17. El puente hacia el Sur lleva hacia el área A16.



A11. FOSO

Unos muros de piedra cincelada y pulida engloban este foso de 20 pies de profundidad. Una corriente subterránea fluye hacia el foso, llenándolo de agua.

Unas válvulas abiertas y cerradas con las ruedas de piedra en el área A3 controlan la cantidad de agua que fluye hacia el pozo. Cerrar ambas válvulas vacía el pozo, ya que el agua restante cae por la catarata hacia el oeste. Los personajes con fuentes de luz verán el brillo de monedas de oro y los destellos de armas y armaduras en el fondo (ver "Tesoro" más adelante).

Un **gólem de piedra** con la forma de un enano de 12 pies de altura y 9 de ancho patrulla el foso caminando por su fondo, atacando a cualquier criatura que caiga en él. Cuando el foso está completamente lleno, el gólem queda escondido por las oscuras aguas. Según se drene el foso, el gólem se verá revelado. El gólem nunca abandona el foso. Los enanos de Besilmer conocían las palabras de mando para controlar el gólem; estas palabras se han perdido ahora.

Catarata. Una gran brecha en el muro oeste lleva a una fisura de 200 pies de profundidad. El agua del foso cae a esta fisura, formando una catarata. El principio de su turno, una criatura que esté nadando en la parte occidental del foso se verá atraída 20 pies hacia la fisura a no ser que supere un control de Fuerza CD 15 (Atletismo).

TESORO

A lo largo de las eras, muchas desafortunadas criaturas han encontrado su muerte en el pozo, dejando algunos de sus tesoros esparcidos ampliamente en el fondo. Entre las armas oxidadas y armaduras abolladas hay unos cuantos objetos de oro y plata, incluyendo torques y anillos con piedras semipreciosas engastadas, pendientes, broches y demás con un valor total de 600 Po. Además, un cáliz de platino con rubíes engastados (por valor de 2,500 Po) yace en el suelo del foso.

A12. SANTUARIO A MORADIN

Unos frescos cubren dos muros de esta cámara, uno representando la creación de los enanos a manos de Moradin y el otro una masiva batalla entre orcos y enanos. El muro del fondo ha sido horadado y cincelado con agujeros donde antes unas gemas rodeaban un altar con la forma de un yunque de herrero. Ahora solo los restos astillados de ágatas y granates quedan esparcidos por el suelo.

En mitad de la habitación, tres criaturas con cabezas de pájaro atormentan a un grupo de prisioneros encadenados.

Esta habitación contiene a tres **kenku** y a cinco **plebeyos** humanos atados y encadenados. Uno de los kenku tortura a los prisioneros mientras los otros dos imitan los gritos de agonía de los prisioneros.

Prisioneros. Cuatro de los prisioneros son viajeros humanos que fueron drogados y secuestrados por cultistas en Yartar.

Fueron llevados río abajo para ser adoctrinados en el culto o sacrificados. Uno de los prisioneros es Bero Gladham. Si es liberado, les dirá a los personajes que su mujer Nerise fue "llevada abajo" por los cultistas.

DESARROLLO

Si los prisioneros son devueltos a sus hogares, las familias ofrecerán una recompensa de 50 Po por cada prisionero devuelto.

A13. SALÓN DE VERGADAIN

Este edificio fue una vez un salón enano para festejos. Unas viejas mesas de madera yacen esparcidas y rotas a lo largo de la larga habitación principal, y tres gigantescas barricas tapan el muro detrás de lo que antaño fue una hermosa barra de madera de roble. Detrás de las barricas hay unas puertas para cargar y descargar las barricas.

El culto del aire usa el salón como área de meditación. En cualquier momento, cinco **Iniciados del Odio Aullante**, un **Huracán**, y un **Tejedor Celeste** pueden ser encontrados aquí, levitando encima del suelo y cantando. Ver capítulo 7 para las estadísticas del culto.

El huracán lleva un boomerang tormentoso (ver capítulo 7) y gana la siguiente opción de ataque:

Boomerang Tormentoso. Ataque de Arma a distancia: +5 a impactar; alcance 60/120 pies, un blanco.

Al Golpear: 4 (1d4 + 2) puntos de daño contundente más 7 (3d4) puntos de daño por trueno, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar aturdido hasta el siguiente turno.

Al Fallar: El boomerang vuelve a la mano del huracán.

Barricas. Las gigantescas barricas contenían en el pasado cerveza enana, pero han estado secas durante siglos.

A14. VIVIENDAS

Estas viviendas permanecen más o menos intactas, aunque los adornos y las decoraciones ya hace mucho tiempo que han sido retirados.

Trozos de escombros, alfarería rota y trozos de huesos cubren el suelo.

Los cultistas del aire usan estas áreas como dormitorios. Si los personajes están disfrazados como cultistas, pueden descansar aquí durante un rato. Si los personajes no imitan las costumbres del culto (levitar, meditar o practicar ejercicios de respiración,) los cultistas presentes comenzarán a hacer preguntas.

Encuentros Aleatorios. Realiza un control aleatorio cuando los personajes entren por primera vez en uno de los apartamentos y luego una vez cada 10 minutos que permanezcan allí. Tira un d20 y consulta la siguiente tabla.

d20	Encuentro
1-2	2d4 Iniciados del Odio Aullante (ver Área A3)
3	1d4 Huracanes (ver área A20)
4	1d2 Tejedores Celestes (ver área A20)
5	1d2 Sacerdotes del Odio Aullante (ver área A3)
6	1 kenku (ver área A12)
7-	Ninguno
20	

Túnel hacia el Este. Este túnel lleva hacia el Este hasta el área C20 del Templo de la Ola Aplastante.

A15. PLAZA DE LOS CAPITULES CAÍDOS

Unas losetas de mármol de color ultramarino pavimentan esta plaza.

Una avenida hacia el Este termina en un muro de piedra y ladrillos caídos. Hacia el Oeste, una pasarela con columnas cruza un foso hasta una empinada pirámide escalonada.

Ahtayir, un **djinn** con un traje lleno de rotos y unos pantalones bombachos hechos jirones, trabaja aquí. Su noble rostro muestra una estoica expresión mientras talla una roca con unas herramientas de cincelar.

Torhild Lenguallameante, rey de los enanos de Besilmer, poseía un cuerno que podía invocar a Ahtayir una vez cada ciento un años. Por el poder del cuerno, el djinn invocado podía ser obligado a completar un único servicio o tarea. El barrio del palacio de la ciudad enana fue construido parcialmente por el djinn.

Cuando Aerisi Kalinoth descubrió el cuerno, ordenó al djinn que restaurara la ciudad enana a su antigua gloria. Ahtayir trabaja incesantemente en esta tarea, tallando piedra y estatuas y llevándolas volando a través de la caverna, reconstruyendo la ciudad bloque a bloque. Lamenta verse obligado a cumplir esta tarea, pero no puede escapar de ella.

Si a Ahtayir le caen bien los personajes o confía en su capacidad para tener éxito en contra del culto del aire, les aconsejará que ataquen a Aerisi Kalinoth, con la esperanza de que lo invoque, liberándolo de esta tarea.

TESORO

Si los personajes traban amistad con Ahtayir y destruyen el cuerno que lo invoca, el djinn les regalará un frasco de Aliento Embotellado (ver capítulo 7) de su palacio en el Plano Elemental del Aire.

A16. HILERA DE OBELISCOS

Podéis ver tres obeliscos, sus laterales inscritos con antiguos pictogramas, puestos en fila, sus cúspides rozando el techo de la caverna de quince pies de altura.

En cada obelisco hay un demacrado human, atado a su base. Alrededor de los obeliscos, un mosaico de piedras de colores representa a Moradin, con un gigantesco martillo de guerra apoyado en su hombro.

Los obeliscos están contruidos con granito. Tienen 15 pies de altura y 4 pies de anchura en su base. Atados a los obeliscos con gruesas cuerdas hay tres **Iniciados del Odio Aullante** (ver capítulo 7) sufriendo por una inanición extrema.

Sufres por una fatiga de nivel 4 (ver apéndice A, “Condiciones,” en el *Manual del Jugador*). Bajo sus costillas, sus vientres son poco más que unos espacios cóncavos donde la carne se extiende como papel sobre sus huesos. Sus brazos, piernas y rostros son también esqueléticos, y unas terribles llagas cubren sus cuerpos.

Los iniciados visten atuendos del culto y están siendo probados. Si los personajes intentan liberarlos, protestarán, diciendo que sus maestros del culto están enseñándoles como “vivir solo del aire”.

A17. CAMINO DEL PALACIO

Esta pasarela con columnas atraviesa el foso que rodea la pirámide escalonada. Unas columnas de piedra bordean el camino como enormes árboles, grabadas con los nombres e imágenes de notables enanos del pasado. Piezas rotas de madera y piedra cubren el suelo.

Si los personajes todavía no han tratado con Kaz Hanar (ver área A10), añade lo siguiente:

La pasarela termina en un camino que rodea una pirámide escalonada al Oeste. Posado sobre la pirámide hay una gran criatura dracónica con un jinete humanoide. El jinete viste una capa emplumada.

Las criaturas encima de la pirámide escalonada son Kaz Hanar y su montura Wyvern (ver área A10 para más detalles). Se enfrentarán a los personajes que se aproximen a la pirámide a través de esta pasarela.

A18. GRAN SALÓN

Dos hileras de columnas soportan el techo a 20 pies de altura de este salón contruido con mármol. Las columnas han sido talladas para parecerse a enanos mirando hacia el infinito. Cada uno de ellos empuña un hacha de piedra. Al este de las columnas hay dos escaleras de mármol sin pasamanos que suben al piso superior. En mitad de la sala varios cultistas con ropas grises con plumas levitan a unos pocos pies del suelo mientras cantan un himno. Un viento aullante sale de un pozo en mitad de la sala.

Un **Huracán**, un **Tejedor Celeste** y cinco **Iniciados del Odio Aullante**, protegen esta sala, levitando a tres pies del suelo mientras cantan un himno en honor a Yan-C-Bin. El efecto de levitación termina si un cultista se mueve o sufre daño. Cada iniciado porta dos Dardos Buscadores (ver capítulo 7) y gana la siguiente opción de ataque:

Dardo Buscador. Ataque de Arma a distancia: +4 a impactar, y el Iniciado ganas ventaja en la tirada de ataque; alcance 120pies, un blanco.

Al Golpear: 4 (1d4 + 2) puntos de Daño perforante más 7 (3d4) puntos de daño de relámpago.

Si los personajes están disfrazados como cultistas del aire, los cultistas aquí estacionados los ignorarán a no ser que sean atacados. De otra forma, los cultistas cesarán su canto y atacarán. Los sonidos de combate en esta sala alertarán a las criaturas en el área A19, pero no vendrán refuerzos desde ese área.

Pozo. Es pozo es en realidad una chimenea de 10 pies cuadrados que desciende hasta las Cavernas Aullantes (ver capítulo 5). La corriente de aire enlentece la caída de cualquier criatura que salte o caiga por el pozo como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de Caída de Pluma. Los cultistas del aire están entrenados para ascender por la chimenea cogiendo el viento con sus capas y Atuendos Alados.

A19. TEMPLO DEL AIRE ELEMENTAL

Las escaleras suben veinte pies hasta una espaciosa cámara de veinte pies de altura que contiene el mapa del antiguo reino enano meticulosamente grabado en el enlosado de piedra del suelo.

Al final de la cámara, un alto trono encima de un estado mira desde arriba. Unos arcos apuntados de los cuales cuelgan cortinas de gasa de color azul recorren la cámara por ambos lados en toda su longitud.

Desde detrás de estas, viene un fuerte olor a incienso, su dulce humo moviéndose como una criatura de aire.

Detrás del alto trono, un gran cuerno en espiral descansa en un nicho.

Esta cámara sirvió una vez como el sitio de poder del rey enano de Besilmer y su consejo de guerra. Grabado en el suelo está el mapa del antiguo reino enano.

El culto del aire lo ha convertido en un nido de vicio y depravación. Si este es el primero de los templos elementales que los personajes exploran, la profeta del aire **Aerisi Kalinoth** está sentada en el alto trono gobernando sobre su corte, sus alas ilusorias batiendo lentamente el aire. Mantiene se lanza mágica, Windvane (ver capítulo 7), consigo en todo momento.

Si Aerisi está aquí, su siempre vigilante compañero **Acechador Invisible**, Susurro, flota por la cámara sin ser visto. Si escapó del área 4, Windharrow también estará aquí, arrodillado o sentado a los pies de Aerisi. Diez **Iniciados del Odio Aullante** yacen drogados detrás de las cortinas que cuelgan entre las columnas hacia el Norte y el Sur. Aerisi puede ordenarles que ataquen a los intrusos, pero a efectos prácticos, están envenenados. Ver capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas.

Si Aerisi no está aquí, un **vrock**, cuyo servicio fue un regalo de un enviado demoníaco, guarda a solas el templo. Acecha detrás del trono y atacará a cualquier no cultista que entre en la sala. Los iniciados embotados por las drogas no ayudarán a Vrock y atacarán solo en legítima defensa.

Interpretando a Aerisi Kalinoth. Aerisi gobierna el Culto del Odio Aullante como una dominante, vanidosa y temperamental reina. Es impasible ante la compasión o amabilidad a no ser que esos gestos vayan dirigidos hacia ella.

Ve a los mortales ordinarios como juguetes prescindibles y débiles de mente y ha atraído a muchos individuos al culto del Odio Aullante seduciéndolos mediante sus poderes de encantamiento. Está obsesionada con los avariel (elfos alados) por lo que se ha dado a sí misma alas ilusorias para pretender ser una de ellos.

Sabe acerca de los personajes y sus hazañas, pero su orgullo no le permite verlos como una amenaza. Si la acusan de realizar actos malvados, le dirá a los personajes que el Culto de la Tierra Negra está intentando incriminarla a ella y a sus seguidores disfrazándose de Cultistas del Aire, esperando engañar a los personajes para que ataque a sus odiados rivales.

Si los personajes parecen ansiosos de luchar contra los cultistas de la tierra, Aerisi les proporcionará paso franco para atravesar su territorio.

Si se ve seriamente amenazada, Aerisi usará una acción para hacer sonar el cuerno (ver más adelante). El djinn Ahtayir (área A15) llegará al final del siguiente turno de Aerisi. Ordenará al djinn que cubra su huida y volará a través de la chimenea en el área A18.

Cuerno. Unos grabados de paisajes nublados rodean el cuerno, donde un palacio piramidal parece flotar sobre un banco de nubes entre arboledas de palmeras, higueras y palmeras de dátiles. Soplar el cuerno llama al djinn Ahtayir, el cual debe realizar una única tarea para aquel que lo haya llamado. Una vez esa tarea haya sido completada, Ahtayir quedará libre y volverá a su mansión en el Templo Elemental del Aire. El cuerno puede ser destruido por un único ataque de un arma que produzca 10 puntos de daño o más. Si el cuerno es destruido, Ahtayir ya no podrá ser invocado con él.

TESORO

Aerisi porta un torque de platino (valor de 1,600 po), anillos de oro y zafiros (cuatro, cada uno de ellos por valor de 1,000 po), y una diadema (6,400 po) de Evereska. Porta a Windvane (ver capítulo 7) y un libro de conjuros con todos los conjuros que ha preparado (revisa sus estadísticas en el Capítulo 7).

DESARROLLO

Si los personajes derrotan al djinn y a sus cultistas, Aerisi (y Windharrow, si está presente) huyen a las Cavernas Aullantes a través de la chimenea en el área A18.

La primera vez que Aerisi Kalinoth caiga por debajo de 0 puntos de golpe, se desvanecerá en una aullante ráfaga de viento, dejando a Windvane detrás.

A20. TÚNEL DEL GUSANO

Esta gran habitación sin iluminar está vacía excepto por una sola cosa.

Saliendo de un gran agujero en el suelo está la cabeza esquelética de un gran gusano, sus fauces completamente abiertas

La cabeza esquelética es todo lo que queda de un gusano púrpura muerto por los enanos. Los huesos de varios enanos yacen donde las tripas del gusano solían estar. Los personajes pueden trepar por el esqueleto para llegar al túnel que dejó atrás. El túnel tiene 10 pies de diámetro y lleva hacia abajo hasta el área F1 en el Templo del Ojo (ver capítulo 5).

CONCLUSIÓN

Si Aerisi es derrotada, los cultistas del aire en el Templo del Odio Aullante se dispersan y huyen. Algunos abandonarán el culto mientras que otros se retirarán al Templo del Ojo y a las Cavernas Aullantes. Determina como quieras a donde se dirigen esos cultistas.

TEMPLO DE LA OLA APLASTANTE

El Culto de la Ola Aplastante mantiene sus cuarteles generales en el barrio sudeste de la antigua Tyar-Besil. Hace mucho tiempo, esta parte de Tyar-Besil contenía almacenes. La Corriente Oscura proporcionaba una ruta segura y navegable de comunicación que enlazaba la fortaleza con el río Dessarin y las porciones en la superficie del reino.

Gar Shatterkeel, el Profeta del Agua, ha ordenado a sus seguidores que reclamen tantas partes como puedan del barrio, y que atraigan a monstruosos amistosos al culto para que establezcan sus guaridas en las zonas cercanas.



LA CORRIENTE OSCURA

Una corriente subterránea conecta el Templo de la Ola Aplastante con la superficie. La corriente nace en una gran fuente en esta parte de la antigua fortaleza enana. Fluye a través de túneles y cavernas durante unas dos millas antes de pasar bajo el Alcázar de Guardarrío y unirse al Río Dessarin. La corriente es lenta, y no es difícil el remar o moverse con una pértiga en contra de la corriente.

Encuentros Aleatorios. Cada vez que los personajes naveguen por la Corriente Oscura desde o hacia el Templo de la Ola Aplastante, tira un d20 para ver si se produce un encuentro en algún punto a lo largo del viaje subterráneo.

d20	Encuentro
1	1d6 Mantoscuros
2	1d4+1 Perforadores
3	1d4+1 trogloditas
4	1d4+1 Sombras
5	1 Espectro Acuático
6	1 Khuul
7-20	Ninguno

Los Mantos Oscuros y Perforadores se dejan caer del techo del túnel hasta el bote. Los trogloditas lanzarán jabalinas desde la orilla en la que la corriente oscura atraviesa una caverna más amplia. Los espectros acuáticos acecharán en la corriente y atacarán desde el agua.

RASGOS DEL TEMPLO

Este barrio tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es apuntada en las áreas en las que sean aplicables.

Techos. Los techos tienen 15 pies de altura.

Puertas. Las puertas de una hoja están hechas con losas de piedra equilibradas sobre pivotes centrales. Abrir una puerta crea dos aberturas, cada una de ellas de unos 3 pies de anchura. Ninguna cerradura queda en funcionamiento, pero los cultistas hacen cerrado algunas puertas con pasadores. Se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 15 para abrir a la fuerza una puerta atrancada.

Las puertas dobles tienen goznes de hierro y se abren en una dirección o la otra, de la misma forma que las puertas normales.

Canales. Los lagos y canales en esta zona tienen un nivel del agua de unos 5 pies por debajo del suelo del Dungeon circundante. Los canales tienen 15 pies de profundidad. Una lenta corriente fluye hacia el sur en ambos canales desde la catarata en el área C25.

Los personajes que caigan en un canal descubrirá que los laterales son lisos y resbaladizos. Es casi imposible el trepar para trepar o subirse por el muro, a no ser que haya un muelle cerca.

Iluminación. Los cultistas iluminan las áreas que usan con frecuencia con conjuros de llama continua lanzados sobre antorchas colocadas en antorcheros de bronce en los muros. El resto del nivel está a oscuras.

Muelles. Algunas áreas adyacentes a los canales son muelles con varios escalones que llevan desde al nivel del suelo hasta justo un pie por debajo del nivel de la superficie del agua

Tesoro. Muchos ocupantes del templo portan pequeñas cantidades de tesoro. Las criaturas con tesoros individuales llevan 4d10 Po en monedas variadas y otros objetos valiosos menores.

C1. DARSENA DEL LAGO

Si los personajes llegan en bote por la corriente, lee el siguiente texto:

La luz de las antorchas brilla desde una gran caverna delante vuestro. La corriente se abre a un gran lago subterráneo. Hacia vuestra derecha, un muelle de piedra desmoronado lleva a un túnel que se dirige hacia el Noreste.

Un esquife de diez pies está amarrado al muelle, y una antorcha arde en un antorchero de bronce al lado de la boca del túnel. Al lado del muelle, un canal de veinte pies de ancho lleva hacia el Norte desde el gran lago. El lago continúa hacia el Oeste en medio de la oscuridad.

Si los personajes llegan aquí desde otras partes del Dungeon, lee por el contrario el siguiente texto:

El pasadizo se abre a una gran y oscura caverna llena con un lago subterráneo. En el extremo oriental del lago, una antorcha ilumina un muelle de piedra en el que hay amarrado un esquife de diez pies de eslora. El extremo occidental del lago desaparece en la oscuridad.

El muelle que lleva al área C4 puede ser o no visible dependiendo de la dirección desde la cual se aproxime el grupo. No está iluminado y es difícil de ver en la oscuridad.

La dársena en el lado oriental de la caverna está protegida por cuatro **Saqueadores de la Ola Aplastante** y un **Sondeador de las Profundidades** mandados por un **Caballero de la Marea Oscura** llamado Eyon (ver capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas). La montura de Eyon, un tiburón cazador, nada en el cercano lago. Los cultistas darán el alto a cualquier bote extraño que se acerque desde el este y atacarán a no ser que los personajes los convenzan de que dialoguen.

Interpretando a Eyon. Si los personajes tienen éxito en entablar negociaciones, Eyon los interrogará con un alto grado de suspicacia. Ella es una mercenaria amargada y endurecida que solo espera lo peor de la gente. En el instante que Eyon decida que los personajes están intentando engañarla, ordenará a sus incursores que ataquen.

Los incursores saben que la mayor parte de los enemigos están en desventaja en el agua. Si atacan a un enemigo que está en el borde de un muelle o en un bote, los incursores intentarán usar el ataque especial "Empujar a una Criatura" para empujar a un personaje al agua. (El agua tiene 15 pies de profundidad cerca de los muelles.) Eyon prefiere luchar dentro del agua montada en su tiburón, usando su lanza contra enemigos que estén en un barco o en el borde del agua. Luchará a pie si los enemigos no cooperan moviéndose cerca del agua.

TESORO

Tiene un saquito de cuero impermeable en su cinturón que contiene 15 pp, 6 pp, cinco gemas de coral delicadamente talladas por valor de 80 Po cada una y una *poción de curación*.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a estos cultistas y luego abandonan esta parte del Dungeon, los guardias serán reemplazados por los cultistas del área C7 en una hora.

C2. CANALES

Un canal de veinte pies de anchura discurre entre antiguos muros de piedra hacia la oscuridad. El agua se mueve lentamente, indicando la existencia de una débil corriente.

La luz de unas antorchas titila en la distancia.

Unas antorchas colocadas cerca de los puentes en las áreas C6, C15 y C24 proporcionar luz: desde prácticamente cualquier punto en el que los personajes encuentren en canal, podrán ver una de las antorchas de los puentes.

Los enanos de Besilmer construyeron el canal para conducir el agua de la fuente en el área C26 lejos de sus hogares y para enlazar el distrito mercantil de su ciudad con el mundo de arriba. El agua tiene 15 pies de profundidad. Un personaje puede mover un bote mediante una pértiga a través de un canal a una velocidad de 10 pies.

Encuentros Aleatorios. Varias criaturas acuáticas recorren los canales. Realiza un control de encuentro aleatorio una vez por hora mientras el grupo esté nadando o moviéndose en bote por un canal. Tira un d20 y consulta la siguiente tabla

d20	Encuentro
1	1d4+1 ghouls (ver área C4)
2-3	1d4+4 Hombres lagarto (ver área C13)
4	1d2 trolls (ver área C12)
5	1 Pulpo Gigante (ver área C3)
6	1 Tortuga Dragón (ver área C21)
7-20	Ninguno

El pulpo gigante atacará a cualquier grupo pequeño que encuentre. Los demás monstruos atacarán a grupos que identifiquen como intrusos.

C3. LAGO DE LOS SUSURROS

Este lago subterráneo está oscuro, tranquilo y frío. Hacia el oeste, el lago termina en una orilla de piedras, y un débil brillo de antorchas indica la existencia de un canal hacia el Norte. Hacia el sur un desmoronado muelle de piedra lleva hacia un oscuro pasadizo.

En el extremo Este del lago, otra antorcha brilla sobre un muelle más grande, con otro pasadizo que conduce hacia el Este. Un segundo canal lleva hacia el Norte desde la parte este del lago, y el brillo de una luz viene también desde esa dirección.

El techo de esta caverna es una bóveda, con su punto más alto a casi 50 pies de altura por encima de la superficie del agua. El lago tiene unos 20 pies de profundidad cerca de los muros de la caverna, bajando hasta los 60 pies en el centro.

El lago recibe su nombre por un efecto acústico. Un mero susurro pronunciado en el área C1 puede ser escuchado en el área C19 y viceversa.

El lago es el hogar de unos pequeños peces cavernarios ciegos. Un **pulpo gigante** acecha en una gruta en el sur, detrás de una columna de roca que sostiene el techo de la caverna. La criatura atacará a nadadores o botes que se aproximen a 30 pies de su guarida.

C4. CÁMARAS DE LOS AHOGADOS

Un hedor a húmedo y podrido invade este lugar. El suelo está perforado por ocho pequeños pozos, cada uno de unos 3 pies de ancho y llenos hasta el borde con un agua negra y estancada.

Varias grandes piedras yacen en el suelo cerca de los pozos, cada una de ellas rodeada con cuerdas que les dan varias vueltas. Un símbolo ha sido pintado en el muro sur; una forma como la de una X con los brazos inferiores unidos con una línea horizontal.

Hace mucho tiempo, esta sala servía como el puesto del práctico de los muelles, pero el culto de la Ola Aplastante lo ha cambiado para usarlo como lugar donde ahogar ceremonialmente a los cautivos. Cada uno de los pozos tiene 10 pies de profundidad. Las piedras pesan de media unas 50 libras, y las cuerdas son usadas para atar las piedras a los pies juntos de los cautivos antes de lanzarlos a los pozos.

Nueve **ghouls** acuáticos (los cuales tienen una velocidad de natación de 30 pies) acechan en esta cámara; víctimas anteriores del obscuro rito del culto.

Ocho están sumergidos en los pozos donde murieron y cuatro más acechan en las sombras del recinto cerrado en el extremo oeste de la sala. Los monstruos están escondidos para poder sorprender a los intrusos.

Si los ghouls tienen éxito en paralizar a un personaje, el más cercano usará una acción para atar una de las pesadas piedras a los pies del personaje paralizado. En su siguiente turno, el ghoull empujará al personaje paralizado a unos de los pozos de sacrificio. Nadar a la superficie con una piedra enganchada requiere de un control exitoso de Fuerza CD 20 (Atletismo) y soltarse de la cuerda en ese confinado espacio requiere de un control exitoso de Destreza CD 15 (Acrobacias).

C5. PRISIÓN

Un pasador con cerrojo cierra la puerta de esta habitación. La cerradura no puede ser alcanzada desde dentro, pero es fácil abrirla desde fuera.

Esta sala sirve obviamente como prisión. Media docena de montones de paja cubiertos con unas sencillas sábanas han sido esparcidos por el suelo, y un barrilete de agua descansa apoyado contra uno de los muros. Un oscuro ventanuco mira hacia el oeste.

Los cultistas no albergan actualmente prisioneros en esta cárcel improvisada. Si los personajes son derrotados en el templo, serán despojados de su equipo y confinados aquí mientras Gar Shatterkeel decide como deshacerse mejor de ellos.

C6. PUENTE DE LA VICTORIA

Las escaleras en ambos lados del canal suben 10 pies desde los muelles, por lo que el puente se halla a 15 pies sobre el nivel de la superficie del agua.

Un puente de piedra cruza el canal en un único y elegante arco.

Unos escalones en ambos lados llegan hasta el puente. El puente tiene unas bajas balaustradas de piedra y sus gastados laterales han sido tallados con imágenes de enanos batallando. Una única antorcha brilla en el punto más elevado del puente.

El puente fue bien elevado sobre el agua de tal forma que los enanos que construyeron este nivel pudieran mover grandes botes y barcasas libremente por todo el canal.

C6. BARRACONES DE LOS SAQUEADORES

Esta vieja cámara ha sido equipada con seis sencillos camastros de madera y sacos de provisiones. Unas puertas de piedra se abren hacia el sur y el oeste.

Los cultistas de la Ola Aplastante que protegen la dársena del lago (área C1) duermen aquí. Seis camastros con litera sirven a seis saqueadores, un sacerdote, un Sondeador de las profundidades y a un Caballero de la Marea Oscura llamada Eyon. En cualquier momento dado, cinco **Saqueadores de la Ola Aplastante** y un **Sacerdote de la Ola Aplastante** estarán aquí (ver capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas).

Los cultistas en esta sala están normalmente fuera de servicio y puede ser que estén durmiendo; tira 1d6 para ver cuantos cultistas están en sus camastros. Los sonidos de un combate cercano despertarán a los cultistas durmientes, los cuales se unirán a la lucha durante el tercer round de combate.

C8. ANTIGUOS SILOS

Hay dos de estas habitaciones, ambas idénticas.

Esta gran habitación está cubierta de escombros en ruinas. Un pozo seco se halla en el centro del suelo, rodeado por una pasarela de cinco pies de anchura.

Estas dos salas fueron una vez graneros para la ciudadela enana, pero cualquier comida almacenada aquí se pudrió hace mucho tiempo.

Los espacios de los silos están cada uno a 30 pies de profundidad. Quitando la posibilidad de una fea caída, estas salas proporcionan al grupo un lugar seguro donde descansar.

C9. CUARTO DE GUARDIA NORTE

Las puertas que llevan a esta sala están aseguradas por cerrojos y pasadores desde el interior. Lee el siguiente texto cuando los personajes se aproximen a una de las puertas:

Esta puerta de piedra tiene una plancha de hierro de un pie cuadrado colocada en el medio.

Cada puerta tiene un pequeño agujero cuadrado cubierto por una plancha de hierro deslizante.

Los cultistas en la habitación (ver más adelante) usarán los agujeros para realizar ataques con ballestas contra los intrusos en los pasadizos. Abrir o cerrar una plancha requiere de una acción. Normalmente, un cultista opera la plancha mientras el otro dispara. Solo un cultista puede disparar por un agujero en un momento dado.

Lee lo siguiente si los personajes entran o miran dentro de la habitación:

Esta sala parece ser unos barracones y puesto de guardia. Unos robustos pasadores de bronce han sido colocados en las dos puertas de piedra y cada puerta dispone de un ventanuco cubierto por una pequeña plancha de hierro al nivel del pecho de un humano. Una mesa redonda y cuatro sillas de madera de aspecto frágil se levantan en el centro de la habitación.

Hay diez camastros, aunque parece que la mitad no estén siendo usados.

Este puesto de guardia está ocupado por un **Escalofrío Tuerto** llamado Khalt, un **Caballero de la Marea Oscura** llamado Gordol, y tres **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver capítulo 7 para las estadísticas). Khalt está al mando, y dirige a todos férreamente.

Estos saqueadores están armados con ballestas ligeras en vez de jabalinas (+4 a impactar, 1d8 + 2 puntos de daño perforante), y Gordol tiene también una ballesta ligera (+7 a impactar, 1d8 + 3 puntos de daño perforante).

TESORO

Khalt tiene una bolsa con 30 pp, 12 pp, cuatro granates con un valor de 100 po cada uno, y pociones de curación mayor.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a estos cultistas y luego abandonan este nivel del Dungeon, los cultistas reemplazarán a estos guardias con cuatro Saqueadores de la Ola Aplastante del área C23.

C10. FUENTE DE LA GÁRGOLA

Esta cámara ha sido gravemente dañada. Varias columnas derribadas y muros abombados hablan del paso de muchos y largos años, pero una cosa permanece curiosamente intacta: una fuente de piedra en mitad del muro oeste.

Consiste en una ancha fuente de piedra de forma semicircular, con una sonriente gárgola perchada en un pedestal que sobresale del muro. Unas puertas de piedra se abren en los muros Norte y Sur.

Dos **nothics** ocupan la sala, escondidos detrás de las rotas columnas y escombros que ocupan la parte oriental de la cámara. Los nothics se aposentaron aquí con la esperanza de que algún incauto miembro del culto fuera una pesa fácil para una emboscada o mostrara involuntariamente secretos de poder gracias a la intuición de los monstruos. Dejan pasar sin molestarlos a los grupos grandes y bien armados, pero intentarán acabar con personajes que estén en retaguardia.

Fuente de la Gárgola. La fuente es alimentada a través de un sistema bien diseñado que accede a la fuente escondida en el área C26. Una antigua bendición proporciona a la fuente modestos poderes curativos; cualquiera que beba de la fuente ganará los beneficios de haber terminado un descanso corto, pero un individuo que se beneficie de la magia de la fuente no podrá volver a

recibir esos beneficios durante 24 horas. El agua pierde su poder curativo si es retirada de la fuente.

Túnel Norte. Este túnel lleva hacia el Norte hasta el área B11 del Templo de la Tierra Negra.

C11. PATIO DE LOS SIRÉNIDOS

Una antigua fuente con la forma de tres sirénidos bailando se levanta en el centro de este patio. La fuente está seca y la escultura ha sido seriamente dañada; a dos de los sirénidos les faltan los brazos y al tercero la cabeza.

Unos pasillos llevan hacia el norte, sur y este desde esta sala. Un brillo de antorchas viene desde el norte, y otra titila hacia el este.

Una puerta hacia el Noroeste está cubierta con glifos e imágenes pintadas con motivos acuáticos, deformadas por largos arañazos que alteran sus significados.

El techo en esta sala está a 30 pies de altura. El vandalismo a las decoraciones es obra de Thuluna Maah, una saga marina en el área C14.

C12. AGUJERO DE LOS TROLLS

Esta habitación está sucia. Los muros están derrumbados y torcidos, y unos montones de pieles y pellejos sin curtir extendidos por el suelo forman una tosca y hedionda alfombra. Huesos roídos y trozos de vajilla están esparcidos por todos lados, junto con unas cuantas piezas suelas de armaduras, en su mayor parte torcidas, rotas o agujereadas con marcas de garras. Unas puertas llevan hacia el Norte y el este.

Esta sala es la guarida de tres **trolls** acuáticos, los cuales tienen una velocidad de natación de 40 pies y la capacidad de respirar bajo el agua. Solo dos están aquí, ya que un troll guarda el área C15 en todo momento.

Los trolls; llamados tripabarranco, Sorbemédulas y Nueve dientes; ignoran a los demás ocupantes del Dungeon, y responden a regañadientes cualquier llamada de ayuda. Los personajes disfrazados como cultistas del agua o que insistan que están cumpliendo órdenes del culto podrán convencer fácilmente a los trolls de que se queden aquí o sobornarlos para que causen problemas en otro lugar.

C13. ESCONDRIJO DE LOS FAUCES NEGRAS

Un olor a mojado impregna el pasillo fuera de esta sala.

Las puertas están marcadas con imágenes toscamente dibujadas de ojos monstruosos y fauces llenas de dientes.

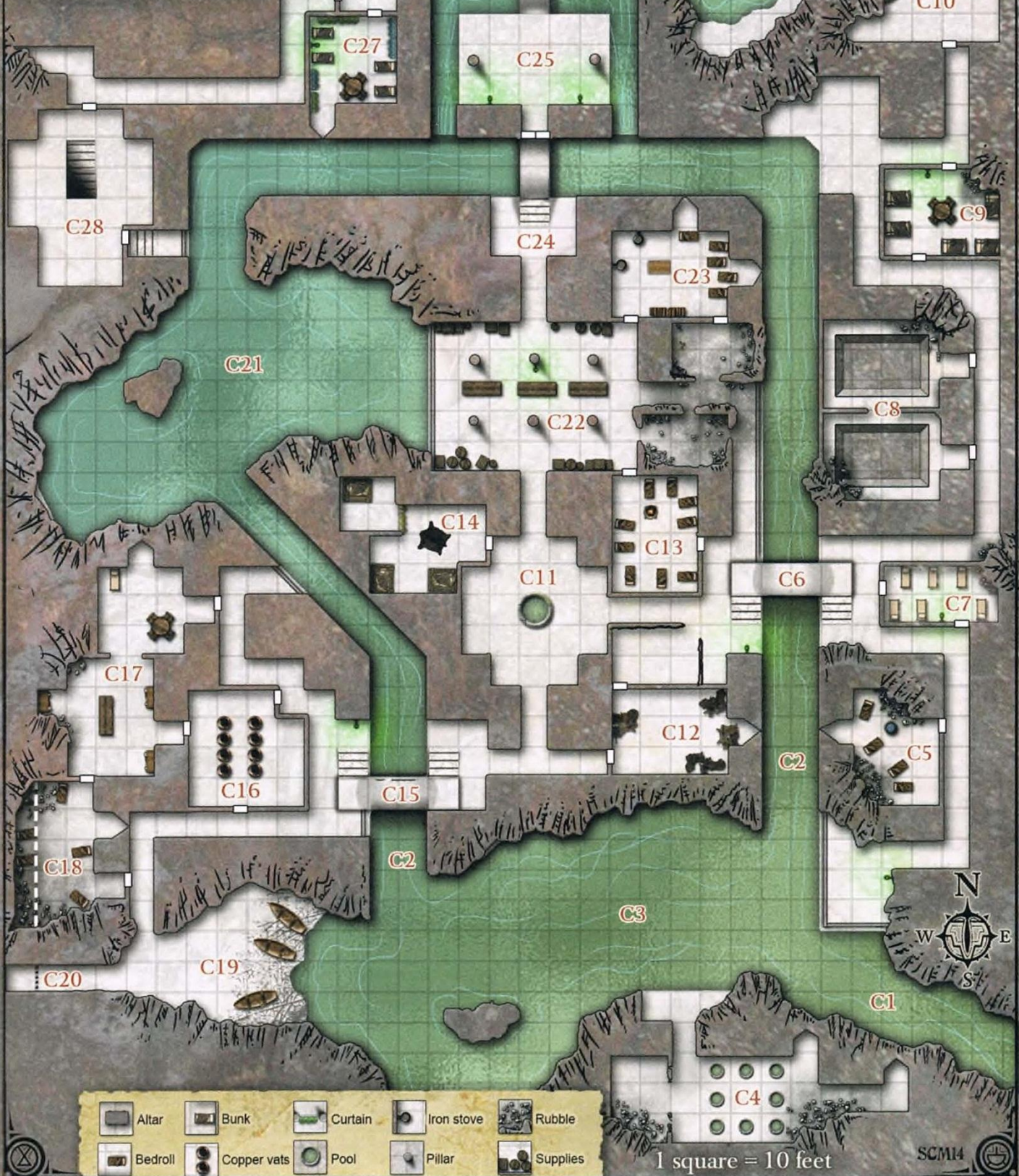
Esta sala está llena con un rancio olor a reptil y atestada con pellejos desgarrados de animal y paja húmeda. Un baqueteado brasero de hierro brillante con brasas calientes arde en mitad de la sala.

Unos cadáveres medio roídos apilados al lado del brasero atestiguan unos escasos esfuerzos por cocinarlos sobre las brasas.

Hay dos puertas: una hacia el Norte y la otra hacia el Sur.

Este es el nido de una banda de hombres lagarto que se hacen llamar a sí mismos los Fauces Negras. Estas criaturas han degenerado en el salvajismo a pesar de usar armas y armaduras al estilo de los humanos. Los cadáveres al lado del brasero incluyen los restos de un cultista del fuego capturado mientras merodeaba por el área hace unos días.

TEMPLE OF THE CRUSHING WAVE



Hay ocho **hombres lagarto** aquí, incluyendo el líder de la tribu, un guerrero con 36 puntos de golpe llamado **Tornscale (Escamapartida)**.

Están armados con jabalinas, mazas y escudos.

Cinco hombres lagarto más acechan cerca del área C25, montando guardia. **Tornscale** y sus seguidores son leales a la saga marina Thuluna Maah (área C14). Odian y desprecian a los miembros humanos del culto. Si los personajes están disfrazados como cultistas del agua y se aventuran en esta área, los Fauces negras se enfadarán por la intrusión de su privacidad y atacarán de forma igualmente feroz a la que atacarían a los enemigos del culto.

Si los hombres lagarto pierden al menos a dos de sus miembros en una lucha en este lugar, Tornscale enviará a uno de sus restantes guerreros para que avise a Thuluna y busque ayuda.

C14. GUARIDA DE LA SAGA MARINA

Unos finos muebles de madera, tapices de color verde y dorado y una piel de oso decoran esta ricamente decorada habitación; pero los muebles tienen arañazos, los tapices están desgarrados y la alfombra tiene agujeros de un pie de longitud.

Hacia el noroeste, una cortina verde hecha jirones tapa una gran alcoba. Dos grandes montones de pieles empapadas yacen en la parte sur de la habitación. Un hedor a mojado como el de algas podridas flota en el aire, y unos pequeños cangrejos se mueven por toda la habitación.

Una **saga marina** llamada Thuluna Maah y dos **ogros** que le sirven como guardaespaldas viven en esta sala. Los dos ogros monta guardia en la parte externa de la habitación, mientras Thuluna acecha detrás de la cortina en la alcoba del noroeste, su dormitorio personal. Si la hora es tardía, Thuluna y sus guardias estarán dormidos.

Interpretando a Thuluna. Thuluna Maah es la segunda al mando del templo, respondiendo solo ante Gar Shatterkeel. Es una criatura astuta y calculadora, rápida en hacer tratos que luego pueda romper en su propio beneficio. La saga tiene gran influencia sobre los miembros no humanos del culto, en su mayor parte porque los ogros y los trolls hacen cualquier cosa que ella les ordena. Thuluna querría derrocar a Shatterkeel y purgar el culto de sus Sondeadores de las profundidades y Escalofríos Tuertos humanos, pero tiene paciencia. Por ahora, intenta convencer a Shatterkeel de atacar a cultos rivales, esperando que los cultistas de aire o fuego acaben con él y despejen el camino para que ella se pueda hacer con el control del culto de la Ola Aplastante.

Si sabe que se avecina una lucha, Thuluna cogerá las pociones de su baúl de madera. Odia la belleza, por lo que atacará primero al personaje de aspecto más hermoso. Si la lucha se pone en su contra, pedirá clemencia y ofrecerá enseñarles donde hay un gran tesoro si le perdonan la vida. Thuluna los llevará entonces a la guarida de Bronzefume en el área C21.

TESORO

Las cuatro sillas tienen un valor de 80 po cada una, pero pesan 30 libras la pieza. Un cofre de madera en la alcoba noroeste contiene 190 po, 8 pp, una *poción de fuerza de gigante de las colinas* y una *poción de resistencia al fuego*.

Cerca de la cama de la saga hay una *espada larga +1* hecha con un hueso de dragón y una empuñadura envuelta en cuero de dragón. Tiene rubíes en su pomo y guarda. La espada se pone caliente y los rubíes brillan ligeramente cuando la espada está a menos de 120 pies de un dragón. La espada está caliente y los rubíes brillan porque el arma está a menos de 120 pies de la tortuga dragón en el área C21.

C15. PUENTE DEL DRAGÓN

Unas escaleras en ambos lados del canal suben hasta un puente de piedra, el cual cruza el canal a quince pies por encima del nivel del agua.

Los laterales del puente han sido tallados con las imágenes de dragones montando guardia sobre unos montones de tesoro. Una única antorcha ilumina el puente.

En el lado oeste del canal, unos pasadizos llevan hacia el oeste y el Norte. En el lado este del canal, un pasadizo lleva hacia el este.

Un **troll** acuático del área C12 acecha en el canal bajo el puente, montando guardia ante la aparición de intrusos.

El troll saldrá a la superficie para interpelar a cualquiera que se mueva por el área en bote o que intente cruzar el puente. Puede ser engañado por casi cualquier historia que suene remotamente plausible, aunque atacará a cualquier intruso que parezca que está buscando una lucha. Si los personajes están en un bote, el troll comenzará la lucha intentando hacer volcar el bote, lo cual requiere de una acción y un control exitoso de fuerza CD 20.

C16. DESTILERÍA DEL MARTILLO TRONANTE

Unos barreños sellados de cobre se levantan en dos filas en mitad de esta gran habitación. Los barreños son antiguos y están completamente cubiertos de verdín.

La mayor parte de las pinturas en los muros se desprendieron hace ya mucho tiempo, pero unos cuantos restos de los murales permanecen, mostrando a enanos trabajando en los campos y cuidando unos viñedos.

Tres tanques de cristal del tamaño de una mochila y con arneses para los hombros han sido apilados de forma ordenada al final de la fila de barreños.

Unas puertas se abren al oeste, este y sur.

La mayor parte de los barreños están vacíos, pero tres albergan actualmente **misterios de agua** drenados de los tres tanques de misterios vacíos (ver capítulo 7) apilados en el suelo. Los barreños que albergan los espectros están fríos al tacto, y si se los golpea, parecerán estar medio llenos. Un espectro solo puede atacar si alguien abre la escotilla de la parte de arriba del barreños dentro del cual está contenido.

Cualquier conmoción aquí (como por ejemplo, unos personajes golpeando los barreños de cobre o luchando contra uno o más misterios de agua) atraerá la atención de los monstruos en el área C17.

C17. TALLER DE MORBEOTH

La puerta de más al norte que lleva a esta área ha sido asegurada desde dentro con un pasador y un cerrojo de bronce.

Partes de esta cámara están enterradas bajo pilas de escombros desmoronados, pero queda intacto lo suficiente para servir como taller arcano. Una larga mesa de madera en mitad de la habitación está cubierta con piezas de un complicado aparato con grandes tanques de cristal, tuberías y grifos de cobre y un arnés de cuero, mientras que unas estanterías llenas de reactivos alquímicos cubren el muro del sur. El aire está aquí muy frío, y una helada niebla no deja ver el suelo. Una gran habitación adyacente al norte parece ser el dormitorio de alguien.

Unas puertas llevan hacia el sur y el este, y otra puerta lleva hacia el este desde la zona del dormitorio.

Un **escalofrío tuerto** llamado Morbeoth hace de estas habitaciones su hogar. Dirige la porción oeste del templo y la defiende contra los cultistas del Odio Aullante. Preparado para la lucha, lleva encima una *poción de forma gaseosa* y una *poción de curación*. Seis **Saqueadores de la Ola Aplastante** sirven como su guardia personal.

Morbeoth ha experimentado con dispositivos basados en el poder elemental. El dispositivo encima de la mesa es un tanque de misterios desmontado ((ver capítulo 7). Un personaje con pericia en Arcanos que estudie cuidadosamente el taller y los ingredientes almacenados puede determinar que aquí se ensamblan objetos potenciados con la energía elemental del agua.

Interpretando a Morbeoth. Morbeoth es orgulloso y susceptible. Cree que su dominio del poder arcano le otorga el derecho a imponer su voluntad sobre cualquier más débil o menos disciplinado que él. Lamente sobre todo el hecho de que un mero druida fuera escogido para servir como Profeta del Agua, y que un feo monstruo como una saga marina sirva como lugarteniente del culto. Si se le da la oportunidad, dirigirá a un grupo de aventureros entrometidos hacia el territorio de Thuluna Maah (área C14), dejará que luchen contra ella y la maten, y luego atacará desde atrás para eliminar a los aventureros y reclamar una gran victoria para el culto de la Ola Aplastante.

Morbeoth lleva la llave para la puerta en el área C20.

TESORO

Un pequeño cofre de hierro en el dormitorio de Morbeoth contiene 260 pp, 22 ppl, y varias cartas sin firmar que informan de sucesos en Alerce Rojo, incluyendo la llegada de los personajes y sus acciones en la villa. Es escritura es una mezcla inusuales de letras en mayúscula y escritura. (ver "La Carta del Espía" al principio de este capítulo).

DESARROLLO

Los sonidos de lucha en este lugar atraerán a los osgos del área C18, los cuales investigarán tan pronto como la lucha empiece.

C18. CUARTO DE GUARDIA OESTE

Los monstruos en esta sala colocan siempre a un centinela en la tronera que mira al pasillo. Si se aproximan intrusos, los ocupantes de la habitación prepararán una emboscada e intentarán sorprender a los personajes cuando entren en esta habitación.

El techo en esta cámara está a veinte pies de altura, y una naya a diez pies de altura cubre la mitad oeste de la sala. Montones de ladrillos derribados en mitad del suelo marcan el lugar donde se levantaban unos hornos.

Unos sucios montones de paja infestados de pulgas han sido colocados en el suelo, al lado de un tonel de agua y barriles con provisiones. Una tronera mira al pasillo hacia el este y unas puertas se abren hacia el este y el norte.



Esta cámara sirvió una vez como silo de lúpulo para la cercana destilería Martillo tronante. Ahora es un puesto de guardia ocupado por cinco **osgos** que protegen el Templo de la Ola Aplastante contra cualquier incursión desde el oeste.

Un osgo vigila constantemente por la tronera de la parte noreste de la habitación. El osgo de guardia vigilará a cualquier grupo que pase por el pasillo. Si unos intrusos intentan deslizarse a través del puesto de guardia, los osgos de esta habitación intentarán atacar desde atrás. Cualquier lucha en este lugar alertará a Morbeoth y sus guardias (área C17). Responderán al ataque uniéndose al combate.

Los osgos de esta habitación han sido advertidos específicamente para que vigilen ante cualquier “truco de los cultistas del aire”, por lo que estarán especialmente atentos ante cualquier esfuerzo para engañarlos o distraerlos.

Refuerzos. Si los osgos son derrotados, serán reemplazados en un día por los trolls del área C12.

C19. ORILLA DEL LAGO DE LA CAVERNA

Esta caverna natural se ensancha y desciende hasta llegar a una orilla cubierta de piedras. Varios botes de madera de aspecto medio podridos han sido subidos a la orilla. Hacia el este, un amplio lago subterráneo se extiende hacia la oscuridad. Hacia el oeste, unos pasadizo llevan hacia el oeste y el norte.

Hay tres viejos botes en la orilla. Son bastante más nuevos que el Dungeon, habiendo sido dejados aquí menos de cien años por una anterior banda de exploradores. Uno está en una situación lo suficientemente buena como para poder ser reparado en una hora de trabajo quitando planchas de madera de los demás botes. Cualquier actividad duradera en esa zona atraerá la atención del pulpo gigante que vive en el área C3. El monstruo puede subirse a la orilla buscando una presa de aspecto comestible.

C20. PASADIZO CERRADO

Una puerta de hierro toscamente construida que parece ser un reciente añadido bloquea el paso. Una pesada cadena y un candado aseguran la puerta.

Los cultistas del agua instalaron esta puerta hace unos meses para prevenir incursiones desde el Templo del Odio Aullante. Morbeoth (área C17) tiene la llave de la puerta. La cerradura puede ser forzada con herramientas de ladrón y superando un control de Destreza CD 15, o la puerta puede ser derribada con un control exitosos de Fuerza CD 25.

Túnel Oeste. Este pasadizo continúa hacia el oeste hasta el área A14 del Templo del Odio Aullante.

C21. LAGO ESTRELLADO

Un pálido fulgor brilla sobre las aguas de este lago subterráneo. El techo de la caverna parece natural y está salpicado con cientos de pequeños puntos de luz azul, semejando a una noche llena de estrellas.

El canal que atraviesa este lago continúa hacia el norte y hacia el sur. Hacia el este, un amplio muelle al final del lago lleva a un gran salón con columnas rojas.

El techo está a 50 pies por encima del nivel del agua. Las “estrellas” son pequeños parches de líquenes luminiscentes. Cada parche tiene una pulgada de diámetro y da luz equivalente a una vela. Si se retira, el brillo de un líquen persiste durante 1d3 días. El lago tiene una media de 40 pies de profundidad, reduciéndose a 10 pies en el extremo este. Alberga al monstruo más poderoso al servicio del culto de la Ola Aplastante: una **tortuga dragón** con 220 puntos de golpe llamada Bronzefume. Joven e impresionable, fue atraída a la Ola Aplastante por la oferta de riquezas de Gar Shatterkeel. Bronzefume permanece fuera de la vista en el lado oeste del lago, esperando a que el profeta del agua decida si ha llegado el momento de hacerse con el control del río.

Debido a sus puntos de golpe reducidos, Bronzefume tiene un valor de Desafío de 13 (10,000 XP).

Si un bote se aventura en su mitad del lago, Bronzefume saldrá a la superficie para investigar. También responderá si es tocado el gong del área C22. La tortuga dragón solo atacará si está segura de aquellos con los que se encuentra son intrusos, como por ejemplo, si ve a cultistas del agua luchando contra los personajes. Bronzefume prefiere atacar a los botes antes que a las personas. Si tiene que elegir entre atacar a un personaje o dañar un bote en el que hay personajes, irá a por el bote. Destruir un bote pequeño le tomará sus acciones durante 1d4 rounds, tiempo durante el cual ignorará a los personajes que se retiren.

TESORO

Un gran cofre de madera yace abierto en el fondo del extremo oeste del lago. Contiene el tesoro de Bronzefume con 700 po, 440 pe, seis crisoprasas por valor de 40 po cada una y cuatro grandes ónices de 70 po cada uno.

C22. SALA DEL MERCADO

Seis altas columnas agrietadas y agujereadas de mármol rojo se elevan sobre esta sala, la cual se halla al este de un lago subterráneo. Provisiones y mercancías han sido apiladas contra los muros: valiosas pieles, sacos de harina y grano, barriles con carne salada y cerveza, toneles de aceite y mucho más. Tres largas mesas con bancos han sido colocadas en el centro y un gran gong de bronce ha sido colocado en el muelle de piedra al lado de la orilla del lago. Una única antorcha arde en una de las columnas.

El culto de la Ola Aplastante está atesorando suministros y mercancías en este lugar. Mucha de la carga de los barcos que han ido desapareciendo en el Río Dessarin durante los últimos meses puede ser encontrada en este lugar.

La primera vez que los personajes visiten este lugar, un **Sondeador de las profundidades** (ver capítulo 7) y tres **cultistas** estarán aquí, revisando el montón más reciente de carga robada. Los sonidos de lucha en este lugar atraerán la atención de los hombres lagarto en el área C13 o de los cultistas en el área C23, los cuales vendrán a investigar tan pronto como una lucha comience.

Si se ven enfrentados con una peligrosa banda de atacantes, los cultistas intentarán llegar al gongo. Golpear el gong llamará a Bronzefume desde el área C21. Saldrá a la superficie cerca del muelle durante su turno 3 rounds después de que suene el gongo, luego se unirá a la lucha.

Encuentros Aleatorios. Cada vez que los personajes pasen por esta área, tira un d20 en la siguiente tabla para ver que criaturas adicionales hay aquí, si es que hay alguna.

d20	Encuentro
1	1d4+4 Hombres lagarto (ver área C13)
2-3	1d4+1 Saqueadores de la Ola Aplastante (ver área C7)
4	1d3+1 ogros (ver área C18)
5	1 Sacerdote de la ola aplastante y 1d4 cultistas (ver área C27)
6	1 Thuluna Maah y dos ogros (ver área C14)
7-20	Ninguno

TESORO

Las mercancías robadas suman en total tres toneladas de mercancías, con un valor total de 500 po. Se requiere al menos tres viajes en un barco fluvial o diez viajes en los pequeños esquifes amarrados en el área C19 para poder mover todas las mercancías fuera del salón. Los personajes pueden recoger 500 libras de las mercancías más valiosas por valor de 250 po en dos de los pequeños botes.

C23. COCINA

Dos estufas de hierro, barriles llenos de provisiones, teteras y platos amontonados al lado de una pila, u un montón de leña apoyado contra el muro de esta habitación indican que alguien se dedica a cocinar en este lugar.

Cinco sencillos camastros con literas han sido empujados hacia el extremo este de la sala. Dos puertas se abren hacia el sur y dos troneras miran sobre las oscuras aguas de los canales al norte y al este.

Esta área sirve como cocina para el Templo de la Ola Aplastante. Los cultistas preparan aquí sus comidas y comen en las mesas en el área C22. Cuando los personajes lleguen aquí, dos **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver Capítulo 7) y cuatro **cultistas** estarán aquí. Si la hora es tardía, la mayor parte de ellos estarán dormidos en sus camastros, pero uno o dos de los cultistas estarán atendiendo a sus tareas como haciendo pan o limpiando, sin importar qué hora sea.

Los camastros extra pertenecen a los cultistas que trabajan en el área C22. Cualquier ruido de lucha alertará a los cultistas en el área C22, los cuales vendrán a investigar.

C24. PUENTE DE LOS HÉROES

Un puente de piedra cruza el canal a quince pies de altura sobre el nivel del agua. Unas escaleras en el lado sur del canal sobre hasta el puente, el cual llega a un juego de puertas dobles.

Pintado sobre las puertas hay un gran símbolo.

Al Este y Oeste del puente, y al mismo nivel, unos canalones tallados con la forma de enormes rostros de enanos bostezando descargan grandes chorros de agua al canal. Las pequeñas cascadas hacen una gran cantidad de ruido en las cercanías del puente. Un pasadizo lleva hacia el sur desde el muelle del lado sur del canal.

La marca en la puerta es el símbolo del culto del agua. Las puertas que llevan al área C25 no están cerradas, pero están protegidas por un Glifo de Salvaguarda. Cualquier criatura que abra cualquiera de las dos puertas sin primero hacer con las manos el símbolo del Culto del Agua (una "X" con los índices con los pulgares superpuestos) activará la trampa. Un personaje que busque trampas en la puerta detectará el glifo si supera exitosamente un control de Inteligencia CD 14 (Investigar). El Glifo produce 5d8 Puntos de daño de trueno si se falla una tirada de salvación de Destreza CD 14, o la mitad si se supera. Cualquier explosión hará suficiente ruido como para alertar a las criaturas en el Templo de la Ola Aplastante.

Canalones. Es posible entrar al área C25 a través de los canalones. Llegar a un canalón requiere de un control de Fuerza CD 20 (Atletismo) para trepar 15 pies hacia arriba por la mojada y resbaladiza pared desde el nivel del canal. Los canalones tienen unos 4 pies de altura, y la corriente tiene solo un pies de altura cuando cruza por el canalón. Un personaje que trepe a la boca de los canalones puede agacharse fácilmente y vadear hacia delante hasta el área C25, pudiendo potencialmente sorprender allí a los villanos.

C25. TEMPLO DEL AGUA ELEMENTAL

Un glifo de Salvaguarda (ver área C24) protege las puertas dobles en el extremo Sur de la sala.

Un foso de veinte pies de anchura divide este santuario en dos mitades, norte y sur. En la mitad norte, dos grandes columnas de piedra flanquean un altar en forma de un simple bloque de piedra.

Unas cuantas monedas yacen sobre el altar. Por encima y detrás del altar se levanta un enorme símbolo hechos con maderos, fijados al muro en una forma similar a la de una X. Una única puerta de piedra lleva hacia el oeste desde esta parte de la habitación.

En la mitad sur de la habitación dos canales de diez pies de anchura fluyen al lado de los muros este y oeste del santuario, derramando el agua por dos bajos canalones en el muro sur. Dos columnas más de piedra se levantan en esta parte, y un bajo puente de piedra cruza a través del canal para llegar al altar en la parte Norte de la habitación.

El foso tiene 10 pies de profundidad y el nivel del agua está a casi el mismo nivel del suelo. Sin embargo, los dos pequeños canales que llevan el agua hasta los canalones tienen solo dos pies de profundidad.

En mitad del muro este, un canal sumergido lleva hasta el área C26.

Este santuario estuvo una vez consagrado a los dioses enanos, pero los cultistas de la Ola aplastante lo volvieron a consagrar a Olhydra. Cinco guerreros **hombres lagarto** de la tribu de los fauces negras montan guardia en la parte sur del santuario.

Si este es el primer templo elemental que los personajes exploran, encontrarán aquí a **Gar Shatterkeel** (ver capítulo 7), de pie al lado del altar. En cualquier otro caso, se habrá retirado al Templo del Ojo (Ver Capítulo 5). En ese caso, un demonio **hezrou** montará guardia con los hombres lagarto. El demonio acechará en el profundo foso en mitad del santuario.

Interpretando a Gar Shatterkeel. Si los personajes tienen la ocasión de conversar con Gar Shatterkeel, el profeta es hosco y suspicaz. Detesta a la mayor parte de la gente y cree que incluso sus seguidores más fieles le fallarán por debilidad o por traición.

Shatterkeel sabe que los personajes no son miembros del culto y que no están aquí para unirse a este, por lo que les preguntará directamente: “¿Quiénes sois? ¿Qué es lo que queréis? y ¿Por qué no debería ahogaros?”.

Shatterkeel escuchará a aquellos que digan traer noticias o presentes, y puede ser convencido para que les deje marcharse si parecen decididos a atacar a uno de los otros cultos. Si se le lleva a que explique las intenciones del culto, revelará que “solo a través de la destrucción pueden resolverse los problemas de este mundo. El diluvio que viene se llevará con la corriente a todos los indigos”.

TESORO

Gar porta a Drown (ver capítulo 7). Los cultistas del agua traen aquí tesoros y los amontonan en el altar. En estos momentos solo hay 25 pp, 12 po, y seis pequeñas ágatas por valor de 10 Po cada una. Shatterkeel recoge frecuentemente las ofrendas y las pone a buen recaudo en el área C26.

C26. SALA DEL TESORO

Para llegar a esta área, un personaje debe nadar a través del túnel sumergido que lleva desde el área C25.

Un claro y profundo manantial llena la mayor parte de esta caverna natural. Una orilla seca se levanta en la mayor parte del lado sur de esta cámara.

La poza tiene casi 80 pies de profundidad y es alimentada por un acuífero que fluye a través de la roca porosa del fondo. Esta es la fuente de la Corriente Oscura, y llena los canales y lagos de todo este nivel. Su inaccesibilidad hace de este lugar un sitio ideal para que Gar Shatterkeel atesore la mayor parte de las riquezas del culto del agua. Está más allá de la riqueza física, pero se da cuenta que la riqueza es una motivación para algunos que no están completamente dedicados a los principios del culto de la Ola Aplastante.

TESORO

Varios oxidados cofres de hierro se hallan en la orilla seca en el lado sur de la cámara. Dos de ellos contienen 730 po, 900 pp, un decantador de plata, un pergamino de Marejada y un pergamino de Esfera Vitriólica (ver apéndice B para ambos conjuros). Otros dos más contienen bolsas de cuero impermeabilizadas que contienen casi cincuenta pesados tomos antiguos escritos en Dethek (la escritura enana).

Estos son los tomos desaparecidos de Bruldentharr, el sabio de Mirabar. El Sabio está prisionero en las minas bajo el Monasterio de la Piedra Sagrada.

A27. SALA DE LOS SACERDOTES

Está bien equipada habitación contiene ocho camastros bien contruidos, una mesa redonda con varias sillas, tapices de colores verde y azul y un brasero de cobre lleno de brasas ardientes.

Una tronera mira hacia el sur por encima del canal.

Esta sala sirve como aposentos personales de los sacerdotes del culto: dos **Sacerdotes de la Ola Aplastante** (ver Capítulo 7) y cuatro **cultistas**. Los sacerdotes se ven a sí mismos como los miembros más importantes del culto, y se aseguran de mantener su comodidad en los aspectos terrenales. Se encargan de vez en cuando de los cuidados del Templo del Agua Elemental.

En las raras ocasiones en las que Gar Shatterkeel se retira a descansar durante unas cuantas horas, duerme aquí. En cualquier otro momento, puede ser encontrado en el área C25, intentando discernir la voluntad de Olhydra o instruyendo a los demás en el saber y la filosofía del culto.

Los sacerdotes y los cultistas conocen las respuestas a los acertijos del Mezzoloth en el área C28 pero se resistirán antes de revelarlas a extraños.

A28. ESCALERAS DE LAS CARAVANAS

Los muros de esta sala han sido grabados con frisos de piedra.

Muestran a mercaderes enanos llevando reatas de mulas o lagartos gigantes, cargados con pesadas alforjas a través de inmensas cavernas. En el centro de la cámara, una ancha escalera lleva hacia la oscuridad.

En la parte de las escaleras se agazapa una encogida criatura insectoide con una horca con dos puntas.

Las escaleras bajan hacia abajo hasta llegar al área F6 del Templo del Ojo (ver capítulo 5).

Los cultistas de la Ola Aplastante invocaron a un mezzoloth y le ordenaron que destruyera a cualquier intruso que intentara usar las escaleras. Para determinar si alguien es un intruso, el mezzoloth hará tres preguntas:

¿A quién sirves? La respuesta debería ser “Olhydra,” “la Princesa Malvada del Agua,” o al “agua.”

¿Qué eres tú? La respuesta correcta es “No soy nada.”

¿Qué es lo que hay debajo? La respuesta correcta es “el Templo del Ojo” o el “Ojo Anciano Elemental”.

Si el grupo no puede responder a alguna de las preguntas, el mezzoloth atacará. Luchará hasta la muerte.

CONCLUSIÓN

Si Shatterkeel es derrotado o se retira a los niveles más profundos y los personajes derrotan a Thuluna Maah y a Morbeoth, el Culto de la Ola Aplastante se caerá en pedazos. Los cultistas supervivientes abandonarán este nivel, aunque puede que algunos monstruos se queden. Unos cuantos cultistas se retirarán al Templo del Ojo o al Ojo de los Torrentes, mientras que otros abandonarán el templo por completo.

Si Thuluna o Morbeoth se quedan después de que los personajes abandonen el territorio de la Ola Aplastante. Los cultistas reorganizarán sus defensas para luchar ante cualquier otra incursión.

TEMPLO DE LA TIERRA NEGRA

Cuando los profetas elementales se vieron atraídos a Tyar-Besil, los sirvientes de la piedra elemental tomaron el control del barrio noreste de las ruinas enanas. Hace mucho tiempo, esta área servía como la entrada principal a Tyar-Besil, un complejo bien certificado en la puerta con barracones, salas de guardia, armerías y establos. Los enemigos que se las arreglaban para abrirse paso luchando por la Antigua Escalera desde la superficie se veían detenidos por las avasalladoras defensas del barrio de la puerta. Más de un desenfundado ataque por orcos, trolls o gigantes fue rechazado en la puerta.

Con el tiempo, esos salvajes oponentes encontraron otras formas de atacar a los enanos de las Colinas Sombrías, y la fortaleza fue finalmente abandonada. Las puertas de Tyar-Besil yacen ahora en ruinas, rotas no por las máquinas de asedio de los enemigos, si no por los temblores producidos por el cercano nodo elemental.

Al contrario que los miembros de los otros tres cultos, los cultistas de la Tierra Negra tienen un acceso fácil a la superficie.

Este barrio del complejo del templo yace casi directamente bajo el Monasterio de la Piedra Sagrada, enlazado a él mediante la Antigua Escalera. Los incursores del culto de la Tierra pueden atacar a los asentamientos cercanos y retirarse a la seguridad del templo de la Tierra Negra sin muchos problemas.

Por esta razón, Marlos Urnrayle, el Profeta de la Tierra, escogió las fortificaciones hace largo tiempo destruidas de Tyar-Besil como cuartel general de su culto.

LA ANTIGUA ESCALERA

El templo de la Tierra Negra yace en el fondo de la Antigua Escalera, una serie de pasadizos descendentes bajo el Monasterio de la Piedra Sagrada. La escalera termina en el pasadizo al Norte del área B1. Lleva hacia arriba hasta el área M24 en las minas bajo el Monasterio de la Piedra Sagrada (ver capítulo 3).

La Antigua Escalera desciende unos 250 pies en series de escalones de 20 a 30 pies. Como se podría esperar de una construcción enana, la estructura ha resistido admirablemente bien el paso del tiempo.

Aparte de una zona alisada y gastada en mitad de cada escalón, la Antigua Escalera permanece en muy buenas condiciones.

RASGOS DEL TEMPLO

Este complejo tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es anotada en las áreas en las que sea aplicable.

Techos. Los techos tienen 15 pies de altura.

Puertas. Las puertas de una hoja están hechas con losas de piedra equilibradas sobre pivotes centrales. Abrir una puerta crea dos aberturas, cada una de ella de unos 3 pies de anchura. Ninguna cerradura queda en funcionamiento, pero los cultistas hacen cerrado algunas puertas con pasadores. Se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 15 para abrir a la fuerza una puerta atrancada.

Las puertas dobles tienen goznes de hierro y se abren en una dirección o la otra, de la misma forma que las puertas normales.

Fisuras. Grandes grietas o fisuras zigzaguean a través de esta parte de la antigua Tyar-Besil. Las fisuras tienen una profundidad de entre 100 a 200 pies, pero los laterales son rugosos. Los suelos de las fisuras tienden a ser rocas empuñadas llenas de piedras caídas y se consideran terreno difícil.

Iluminación. Los cultistas iluminan las áreas que usan con frecuencia con conjuros de llama continua lanzados sobre antorchas colocadas en antorcheros de bronce en los muros. El resto del nivel está a oscuras.

Tesoro. Muchos ocupantes del templo portan pequeñas cantidades de tesoro. Las criaturas con tesoros individuales llevan 4d10 Po en monedas variadas y otros objetos valiosos menores.

B1. FISURA DE LAS GÁRGOLAS

El pasadizo lleva a una fisura subterránea atravesada por un zigzagueante puente de piedra sin barandillas de diez pies de anchura. El puente enlaza túneles que llevan hacia el Norte y hacia el Sur. El fondo de la fisura está a cincuenta pies por debajo del nivel del puente, y está lleno de piedras y rocas. Hacia el oeste, la fisura se estrecha y continúa durante cierta distancia.

Tres **gárgolas** guardan el área, acechando en las sombrías repisas en la parte superior de esta caverna, cuyo techo está a cincuenta pies del nivel del puente y a 100 pies por encima del fondo de la caverna.

Los personajes con antorchas o con visión en la oscuridad verán a las Gárgolas si tienen una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más. Las gárgolas ignorarán a los grupos que salgan del Templo de la Tierra Negra. Atacarán a cualquier extraño que se aproxime desde el norte a no ser que los extraños se paren en el puente y, o bien hagan con las manos el signo del culto (un triángulo formando con los índices y pulgares de ambas manos) o bien digan en voz alta “¡Sirvo a la Tierra Negra!”

En combate, las gárgolas buscarán la oportunidad de empujar a personajes fuera del puente. Si dos gárgolas son derrotadas, la tercera se retirará, volando al área B2 para esconderse.

Suelo de la Fisura. Varios esqueletos yacen rotos o medio enterrados en el fondo de la fisura. La mayor parte de ellos pertenecen a enanos y orcos con oxidados restos de armaduras.

B2. FISURA NORTE

Esta cavernosa área tiene 100 pies de altura desde el suelo hasta el techo. Si los personajes entran desde el este (vía el área B1) lee el siguiente texto:

El suelo de esta gran caverna es un entramado de rocas, con abruptos muros que se unen en un techo de estalactitas colgantes a unos cien pies de altura.

A unos cincuenta pies encima vuestro en los muros hay dos aberturas: una más grande que da hacia el sudoeste y un túnel más estrecho que lleva hacia el sudeste.

Si los personajes están de pie en las repisas en las área B6 o B21, usa el siguiente texto:

Más allá de la repisa se abre una caverna con un techo lleno de estalactitas colgantes y un suelo cubierto de rocas a unos cincuenta pies por debajo de vosotros. A cinco pies por debajo de vosotros, una estrecha cornisa abraza el muro, abarcando casi la mitad de la caverna entera.

Marlos Urnrayle usó conjuros de Moldear Piedra para crear una estrecha cornisa que abraza los muros de la caverna.

La cornisa no es visible desde el suelo de la caverna, y comienza a 5 pies por debajo de la repisa que lleva al área B6 y termina en una tronera, más allá de la cual está el área B22. La tronera tiene 4 pies de altura pero solo 6 pulgadas de anchura.

B2. PUERTAS EN RUINAS

Un par de gigantescas puertas de piedra yacen rotas justo al sur de esta pequeña plaza, flanqueadas por unas antorchas de hierro que iluminan el área con brillante luz. Una de las puertas cuelga desvencijada de su gozne inferior. La puerta que está de pie ha sido tallada con una pastoral escena de campos de grano y suaves colinas, gastadas y erosionadas por el paso de los siglos. Un gran salón débilmente iluminado se levanta más allá de las puertas rotas. Se han abierto también unas troneras en los muros este y oeste.

Estas fueron anteriormente las puertas principales de la fortaleza de Tyar-Besil, pero hace muchos años, in terremoto acabó con la destrucción comenzada por orcos y gigantes. El techo tiene aquí 30 pies de altura y las puertas tienen 15 pies de altura.

Marlos Urnrayle pretende repararlas, pero todavía no ha encontrado a nadie lo suficientemente habilidoso como para poder hacer el trabajo.

Troneras. Las troneras que miran a esta área desde los puestos de guardia en las áreas B5 y B6 no están actualmente ocupadas. Sin embargo, cualquier ruido fuerte alrededor de las puertas podría atraer la atención de los cultistas en esas áreas. Si perciben a intrusos, comenzarán a disparar con ballestas o conjuros a cualquier enemigo al que vean.

DESARROLLO

Si los personajes atacan el Templo de la Tierra Negra y luego se retiran, los cultistas reforzarán esta área. Bloquearán la puerta con un rastrillo de hierro (descrito en el Capítulo 5, "Ambientes de Aventuras" de la *Guía del Dungeon Master*) y apostarán guardias en el área B4 y en las troneras en las áreas B5 y B6.

B4. SALÓN DE LA PUERTA

Este fue un impresionante salón con un elevado techo, suelos de mármol e intrincadas tallas de prósperas granjas decorando los muros. En la actualidad está en ruinas.

Unas profundas grietas afean los muros, secciones de las paredes se han colapsado y las gigantescas puertas de piedra en el extremo norte delo salón están rotas. Unos pasadizos llevan hacia el oeste y el sur, y hay una puerta de piedra en el extremo este. Un pequeño fuego de campaña y varios sacos de dormir han sido colocados en la esquina sudoeste de la sala.

Los mismos temblores de piedra que destrozaron las puertas agrietaron los muros y suelos, y algunas sección del techo a 30 pies de altura también se han desmoronado.

Cuatro **hobgoblins**, un **Tiburón Zapador** llamado Nartham (ver capítulo 7), y la montura **Terrarón** de Nartham guardan el Salón de la Puerta. Nartham es un tipo violento e impaciente. Si los personajes intentan hablar para entrar en el templo, tendrán que ser rápidos y convincentes, porque Nartham se muere por tener una excusa para matar.

El fuego de campamento y los sacos de dormir pertenecen a los hobgoblins, a los cuales aún no se les han asignado mejores barracones en el templo. Retrocederán y atacarán con flechas al grupo mientras Nartham y su Terrarón se lanzan a por el grupo. Los hobgoblins son mercenarios, esperando ganar suficiente botín como para poder volver con su tribu y hacerse con el control de esta.

Refuerzos. Los duergar en el área B5 y los cultistas en el área B7 escucharán cualquier lucha que se produzca en esta sala.

Sin embargo, están acostumbrados a que el Terrarón de Nartham, por lo que primero sentirán curiosidad ante cualquier ruido. Los duergar usarán ballestas (ver área B5) mientras que los cultistas en el área B7 acudirán a ayudar a las fuerzas aquí presentes.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a los guardias de este lugar y dejan el templo, Marlos Urnrayle reemplazará a los guardias en unas cuantas horas con los cultistas del área B14. En unos cuantos días, aumentará esta fuerza con dos ogros.

B5. SALA DE GUARDIA ESTE

Las paredes desmoronadizas en esta vieja sala de guardia ilustran la gran edad de este Dungeon. Hacia el norte, una larga galería lleva a una tronera en el muro oeste. Hacia el sur, unos montones de escombros cierran el paso a una pequeña sala interior. Media docena de sacos de dormir y una estufa de hierro equipan esta habitación. Un montón de leña cercano mantiene bien surtida la estufa.

Esta sala de guardia sirve como barracones y puesto de cinco **duergar** al servicio del culto de la Tierra Negra. Los enanos grises no mantienen una vigilancia atenta por la tronera que da al norte, ya que saben que las gárgolas en el área B1 y los guardias de Nartham en el área B4 montan guardia.

Si se ven alertados por ruidos serios de lucha u otra actividad inusual fuera, dos duergar tomarán ballestas ligeras (+2 a impactar, 1d8 puntos de daño perforante) y se apostarán en las troneras. Los otros dos se apostarán a defender la única entrada de la habitación.

B6. LA MADRIGUERA DE YARSHA

Un gran montón de escombros de un muro parcialmente colapsado llena la esquina sudeste de este cuarto de guardia, mientras que una estrecha fisura agujerea el muro en el norte. Cuatro sencillos camastros de madera han sido colocados en diferentes puntos de la habitación, cada uno de ellos con un baúl a los pies. En la parte de atrás de un nicho en el muro noreste hay una tronera.

Esta sala servía como cuarto de guardia para el Salón de la Puerta, pero unos temblores colapsaron la puerta que una vez unía ambas salas y formó el túnel que lleva al área B2. Una **Fundidora de Piedra** llamada Yarsha y sus dos **Guardias de la Piedra Negra** (ver capítulo 7 para las estadísticas de ambos) residen aquí. Además de su equipo normal, Yarsha porta una *Poción de Curación Mayor* y los dos guardias llevan ballestas ligeras (+3 a impactar, 1d8 puntos de daño perforante) por si necesitan defender el área B3, pero no montar guardia en la aspillera.

Yarsha es violenta, y se ha puesto como objetivo el asesinar a Miraj Vizann y tomar su puesto como segunda al mando del culto. Si ella y sus guardias están a punto de ser derrotados, se volverá contra ellos para así poder negociar un trato con los personajes. Yarsha le dirá al grupo que Miraj es el Profeta de la tierra y donde pueden encontrarlo (área B8). No pedirá nada para ella excepto una tregua temporal.

Los cultistas no saben nada de la repisa en el área B2 que enlaza el túnel del norte con el área B22.

TESORO

Un cofre de hierro bajo el camastro de Yarsha contiene 210 pp, 140 pe, una bolsa con seis trozos de obsidiana por valor de 10 Po cada uno y una *Poción de Respiración Acuática*.

B7. APOSENOS DEL GUARDIÁN DE LA PUERTA

Esta gran suite consiste en varias habitaciones enlazadas por arcadas bajas. Unas cortinas marrones ofrecen algo de privacidad en las diferentes habitaciones y decoraciones marciales cubren los muros; escudos, espadas cruzadas, pendones hechos jirones y unas cuantas cabezas de monstruos montadas en la pared, incluyendo las de un peryton y una Mantícora.

Los cultistas de la Tierra Negra usan estas habitaciones como barracones.

Un Tiburón Zapador llamado Dynath, un Guardia de la Tierra Negra y cuatro cultistas ocupan esta sala. (Las estadísticas del Guardia de la Tierra Negra y del Tiburón Zapador aparecen en el Capítulo 7). El Terrarón de Dynath está estabulado en el área B9. Además, los cultistas actualmente estacionados en el área B20 tienen aquí sus camastros.

Los cultistas hacen turnos, y en cualquier momento, 1d4 estarán metidos dentro de sus sacos. Al menos dos de los residentes estarán despiertos incluso en mitad de la noche.

Asumirán que extraños desconocidos que entren sin anunciarse serán enemigos y atacarán inmediatamente. Si las circunstancias lo permiten los ocupantes de la habitación darán la alarma alertando a los cultistas en el área B4 del ataque.

TESORO

Dynath lleva una bolsa debajo de su armadura que contiene 15 po, 5 ppt, y cinco citrinas finas por valor de 40 Po cada una.

B8. LABORATORIO DEL HECHICERO DE BARRO

Tallado en esta puerta hay un enano con armadura de placas y el ceño fruncido con mazas con pinchos donde deberían estar sus puños.

El interior de la cámara puede ser descrito de la forma siguiente:

Grandes estatuas de piedra talladas con la forma de ceñudos guerreros enanos cubren las paredes de esta gran cámara. Cada estatua tiene mazas con pinchos en lugar de puños. Sin embargo, varias de las estatuas han sido fundidas o deformadas. Las losas en mitad de la habitación han sido retiradas para revelar una superficie de roca natural. Varias mesas de trabajo y estanterías llenas de reactivos alquímicos han sido apoyadas contra los muros entre las estatuas.

Esta es la guarida y taller de **Miraj Vizann** (ver capítulo 7), un genasi de tierra y lugarteniente del Culto de la Tierra Negra. Las estatuas fueron una vez constructos animados, aunque la magia que les daba poder desapareció hace ya mucho tiempo. Miraj se las ha arreglado para reactiva dos de los guerreros de piedra. Uno monta ahora guardia en el área B24 y el otro está aquí. El antiguo constructo es equivalente a un **gólem de piedra** con 102 puntos de golpe y sin la acción de Multiataque (Valor de Desafío de 4 en vez de 8).

Interpretando a Miraj Vizann. Miraj es racional, perseverante y difícil de hacer enfadar. Apoya al culto porque esto profundiza su comprensión de la magia elemental. Si se le desafía, intentará persuadir a sus atacantes de que dediquen sus esfuerzos contra el culto del fuego. Miraj no está en contra de ofrecer un soborno para convencer a sus enemigos para luego renegar del trato si luego vienen a recoger su recompensa.

Miraj se llama a sí mismo el "Hechicero de Barro" porque practica la magia de Agua y de Tierra, y porque reverencia tanto a Olhydra como a Ogrémoch. No siente animadversión contra los cultistas del agua y a veces actúa como abogado o emisario en su nombre.

En combate, Miraj ordenará al gólem que lo defienda. Luego se retirará al fondo de la habitación para lanzar conjuros.

Miraj se volverá invisible y huirá si la muerte parece inminente. Las mesas de trabajo y estanterías contienen reactivos alquímicos corriente así como apuntes, incluyendo además algunas sales minerales y soluciones bastante inusuales. Las notas indican que las estatuas medio fundidas son gólem sobre los cuales Miraj sin tener éxito.

TESORO

Un cofre de madera guardado bajo una de las mesas de trabajo contiene un pequeño tesoro con 220 po, nueve extraños cristales negros por valor de 50 po cada uno y una *Poción de Respiración Acuática*.

B9. SALÓN DESTRUIDO

Hace algún tiempo, un seísmo devastó este gran salón.

Una profunda fisura parte la sala en dos, dejando una ancha sima entre las mitades norte y sur de la sala.

Unas columnas naturales de roca hacia el este cran unas "piedras de paso" naturales por encima de la sima. La sima continúa más allá del muro oeste, y una estrecha cornisa abraza el muro sur de la grieta. Seis enormes columnas de podría todavía se levantan en esta sala y el techo está a casi cincuenta pies de altura. Cada una de las columnas ancla unas pesadas cadenas de hierro con eslabones tan grandes como un puño.

TEMPLE OF BLACK EARTH



Los guerreros de Tyar-Besil se reunían aquí para practicar con las armas. El culto de la Tierra Negra usa ahora esta sala como establos para sus apreciadas monturas: tres **terrarones**.

Uno pertenece a Dynath en el área B7. Las otras dos han sido capturadas recientemente y todavía no han sido domadas. Los terrarones son mantenidos aquí hasta que los monstruos puedan ser vinculados con los cultistas.

Cada Terrarón ha sido firmemente encadenado a una de las grandes columnas en la habitación (específicamente, la noreste, la del centro al oeste y la del sudeste). Las cadenas mantienen a los terrarones a 15 pies de las columnas, pero pueden moverse libremente dentro de esa distancia. Los terrarones pasan la mayor parte del tiempo durmiendo, pero se despiertan fácilmente. Un Terrarón puede romper su cadena si supera con éxito un control de Fuerza CD 20, pero la cadena al noreste (que sujeta al Terrarón entrenado) es más débil, requiriendo solo de un control de Fuerza CD 15 para romperla.

Sima. La sima que divide la sala tiene 100 pies de profundidad y varía en amplitud de entre 15 pies (en el extremo este) hasta 30 pies. Las columnas de roca en el extremo este de la sima son planas en su parte de arriba y los huecos entre ellas son de 5 pies de anchura.

B10. FISURA LARGA

Si los herreros todavía están trabajando en el área B15, los sonidos de cadenas y de martillos golpeando pueden ser escuchados viniendo de allí.

Los personajes cerca de ese extremo de la sima podrán también ver un brillo rojizo reflejándose en los muros cercanos. Los exploradores que porten luces brillantes podrán ser percibidos por las criaturas en B15.

Esta larga sima se extiende desde el Noroeste hacia el sudeste. Una repisa de cinco pies de anchura se abraza a uno de los muros, luego forma un estrecho puente natural de piedra que cruza la sima y que luego se conecta a otra repisa similar que discurre pegada al muro opuesto.

Las repisas y el puente de piedra están a 100 pies por encima del fondo de la sima y 100 pies por debajo de la parte superior de esta. El área B15 es visible desde el puente y está al mismo nivel.

Las criaturas que hagan mucho ruido en la vecindad del puente natural molestarán a un **enjambre de murciélagos** que anidan en la parte de abajo del puente.

El puente es estrecho y desigual. Cualquier criatura que sufra daño mientras está de pie en el puente debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la salvación falla por 5 o más, la criatura cae a la sima. Si se obtiene cualquier otro resultado fallido, la criatura resbala y queda tendida en el suelo en el borde del puente.

B11. PASADIZO SUR

Este pasadizo lleva hacia el Sur y conecta con el área C10 del Templo de la Ola Aplastante.

B12. GUARIDA DE BROOG-NORB

Si los personajes se aproximan a esta habitación desde el este lee el siguiente texto:

Llegáis a un túnel que discurre de norte a sur. Ambos extremos se han colapsado, pero en el muro oeste hay unas puertas dobles con toscos mensajes pintados en común. El mensaje en la puerta sur dice, “AVITACIÓN DE NORB. BROOG FUIRA.” En la Norte se lee, “AVITACION DE BROOG. NORB EZ TONTO.”

Usa el siguiente texto para describir el interior de la habitación:

Muros desmoronados, enormes pieles sin curtir y montones de huesos a medio roer y de desechos llenan esta gran habitación. Parece que haya sido una cocina o panadería: unos enormes hornos antiguos de ladrillos se levantan en mitad de la sala, aunque la mayor parte de ellos son unos montones desmoronados de escombros rojos.

Esta sala era la cocina principal para los soldados enanos estacionados en esta parte de Tyar-Besil. Ahora es la guarida de Broog y Norb—las dos cabezas de un **ettin** particularmente grande y gruñón. Broog-Norb tiene 130 puntos de golpe.

Broog-Norb no es un seguidor del culto de la Tierra Negra. Encontró un camino para bajar a las ruinas de Tyar-Besil hace unos meses. El ettin tiene una tregua tenue con los cultistas de la tierra, los cuales tienen cuidado de mantenerse lejos de su camino.

Atacará a los intrusos que dejen claro que no son parte del culto de la tierra, pero solo lanzará amenazas verbales contra los intrusos que se presenten como miembros del culto. Broog-Norb no tiene ni idea que quién es un cultista y quién no.

TESORO

El tesoro del ettin yace en un desordenado montón cubierto con un sucio pellejo. La pila contiene 2,900 pc, 130 pe, una estatua de marfil de un elefante por valor de 80 po, y un par de brazaletes de oro por valor de 30 po cada uno.

B13. SALÓN DE CAZA

Agua llena una pila rectangular de mármol levantada en mitad de esta sala, y los muros muestran un antiguo friso que rodea la habitación. El friso ilustra imágenes pastorales de ciervos, jabalíes y aveza de caza, junto con grupos de cazadores enanos. La esquina sudeste está gravemente dañada y los muros aquí son poco menos que escombros.

Los enanos de Tyar-Besil estaban muy orgullosos de sus costumbres pastorales y honraban sus dominios de la superficie con escenas de granjas y bosques. Esta sala servía como comedor hace mucho tiempo, y muchos enormes banquetes fueron celebrados aquí.

Los cultistas de la Tierra Negra tienen el propósito de reparar en salón y reemplazar las imágenes con sus propios símbolos depravados, pero todavía no han tenido tiempo para hacerlo. Unas tuberías bajo el suelo conectan con el manantial en la parte Norte del territorio del Culto de la Ola Aplastante y alimenta la pila. Los muros de la pila se levantan hasta un pie por encima del suelo y la pila tiene 4 pies de profundidad. El agua es fresca y potable.

B14. SALA DE TORTURA

Un potro de tortura de madera se levanta en el centro de esta habitación. Grilletes cuelgan de los muros y terribles ganchos, cuchillos y tenazas cuelgan de los muros. Cuatro estrechas jaulas se levantan en el nicho del oeste, ocupadas por delgadas y sucias figuras humanas de ojos vacíos. En el nicho al oeste de la habitación hay dos literas y una estufa de hierro.

Esta cámara ha sido equipada con instrumentos para torturas a los enemigos derrotados, sirvientes del culto que fallan a sus locos líderes o ala ocasional víctima inocente. Esta terrible cámara es el dominio de un Fundidor de Piedra (ver Capítulo 7) llamado Heldorm y los tres cultistas que lo ayudan.

Interpretando a Heldorm. Completamente desequilibrado, Heldorm realiza su trabajo discutiendo consigo mismo y riéndose de una serie de chistes negros de los cuales solo cuenta la mitad.

Si los personajes se hacen pasar como cultistas de la Tierra Negra, asumirá que le traen una nueva víctima, y preguntará, “¿Quién debe ser interrogado?” Estará muy excitado por poder interrogar a una nueva víctima.

Prisioneros. Los cautivos cerrados en las jaulas incluyen a los siguientes:

- Orna, una mujer humana Guardia de la Tierra Negra (ver Capítulo 7) que osó golpear a un Sacerdote de la Tierra Negra hace unos días. Avariciosa y brutal, está ahora enfadada con el culto.
- Droth, un hombre humano **matón** mercenario al servicio del culto del Odio Aullante. Está es un estado virtualmente catatónico, pero se moverá renqueando si alguien tira de él.
- Wulgreda, una indefensa mujer enana **plebeya** que fue capturada mientras realizaba prospecciones en las colinas cerca del Monasterio de la Piedra Sagrada. Advertirá al grupo de que Orna es una Guardia de la Tierra Negra.
- Gervor, un hombre semielfo **noble** que es todo lo que queda de una compañía de aventureros emboscada en las Colinas Sombrías por el culto hace un mes. Está gravemente herido y solo le queda 1 punto de golpe.

Wulgreda y Gervor están contentos simplemente de ser liberados, aunque le pedirán a grupo que les ayuden a llegar a un lugar seguro.

Orna querrá marcharse sola, pero estará dispuesta a dar información a los personajes a cambio de su libertad. Está dispuesta a guiar a los personajes hasta Marlos Urnrayle (área B21).

TESORO

Heldorm mantiene los mejores despojos arrebatados a los prisioneros en un cofre de madera cerrado con llave (la llave está en uno de sus bolsillos).

Su botín incluye 230 pp, una bolsa con seis azuritas por valor de 10 po cada una, la armadura de placas de Orna, la espada larga y la armadura de cuero tachonado de Gervor y una *varita de proyectiles mágicos* (completamente cargada) obtenida de una víctima anterior.

B15. FORJA DE PIEDRA

Los personajes que se aproximen a este área escucharán el ruido de martillos golpeando contra un yunque antes de llegar. Esta habitación mira directamente sobre el área B10.

Una forja se levanta en el centro de esta habitación, rodeada de pilas de leña. Dos grandes yunques están el uno cerca del otro, y martillos, tenazas y otros útiles de herrería están esparcidos por varios bancos de trabajo pegados a los muros de la cámara. Hay puertas hacia el Oeste y el sur, pero el lado este de la sala se abre a una oscura sima.

Los cultistas de la Tierra Negra han convertido estos antiguos barracones en una forja donde crean objetos elementales. El maestro de la forja es una **dao** llamada Xharva Deem. Dos **duergar** la ayudan.

Interpretando al Dao. Xharva Deem no tienen ningún interés en luchar, porque su trato con Marlos Urnrayle solo requiere de ella que fabrique objetos con poder elemental para que los use el culto. Estos son los límites de su acuerdo. Si los personajes le preguntan por qué se mantiene al margen, responderá, “Urnrayle no me ha pagado para que luche contra patéticos mortales. Puede cuidar el solo de sus propios esclavos.”

No defenderá a sus ayudantes duergar, aunque contraatacará con furia si algún mortal osa atacarla. Xharva Deem también intervendrá si alguien registra su forja, coge herramientas o retira objetos de los que está fabricando, aunque primer lanzará una dura advertencia.

TESORO

Xharva Deem está, en verdad, bien pagada. Dos cofres de hierro al lado de su forja contienen un total de 600 po, dos brazaletes de oro por valor de 100 po cada uno, un collar de oro con un pendiente de rubí por valor de 750 po y una bolsa con una docena de malaquitas por valor de 25 po cada una.

Además, la dao ha terminado un juego de *Garras de la Masa Sombría* para el culto (ver capítulo 7).

Las garras descansan en un cuadrado de cuero en uno de los bancos de trabajo.

B16. ARMERÍA

Una única gruesa columna sostiene el bajo techo abovedado de esta cámara.

Unos trozos oxidados de metal; los restos de corazas, escudos, hachas y espadas; cuelgan de los muros de viejas cuñas de madera o yacen en el suelo donde se cayeron hace ya mucho tiempo.

Restos más recientes en forma de sucias pieles y muebles de madera astillados también yacen esparcidos por toda la habitación. Una pila de sillas rotas y patas de mesa descansan al lado de una crepitante hoguera en el lado norte de la habitación.

Unas puertas llevan hacia el este y el sudoeste.

Esta sala sirve como puesto de guardia para el culto de la Tierra Negra. También es un buen lugar desde el cual los cultistas de la tierra pueden mantener controlado al culto de la Llama Eterna.

Para guardar este punto de acceso, Marlos Urnrayle ha asignado una guarnición de cinco ogros con órdenes de no dejar pasar a nadie sin que haga el signo del culto de la tierra (un triángulo formado con los índices y los pulgares).

Los ogros no tienen órdenes de detener a nadie que salga, aunque interpelarán a los extraños que no parezcan formar parte del culto.

Túnel Sudoeste. Este pasillo conecta con el área E30 en el Templo de la Llama Eterna.

DESARROLLO

Si los ogros son derrotados, Marlos Urnrayle los reemplazará con un **elemental de tierra mirmidón** (ver capítulo 7) tras 1d4 días.

B17. ESCALERA DE LA SIMA

Si los personajes se aproximan a esta área desde el este, lee el siguiente texto:

Una gran sima se abre ante vosotros, su techo a treinta pies sobre vuestras cabezas. En mitad de la sima hay una columna cuadrada de roca negra. Una puente de piedra lleva a una escalera que baja rodeando esta columna. La sima, la escalera y la columna descienden hacia la oscuridad.

Un conjuro de alarma ha sido lanzado en mitad del puente. Si los personajes activan la alarma, lee:

Cuando llegáis a mitad del puente, sentís un ligero temblor bajo vuestros pies. Luego, un sonido fuerte y grave, como el grito de un gigante, llena la caverna, reverberando dentro de la sima.

La alarma alerta a los cultistas del área B18, los cuales despiertas, se arman y se mueven para vigilar a cualquier recién llegado.

La escalera desciende hasta el área F11 del Templo del Ojo (ver capítulo 5).

B18. BARRACONES

Esta habitación parece ser un dormitorio limpio y muy bien organizado. Los escasos muebles incluyen seis camastros con litera colocados contra los muros sur y este, y una mesa de madera con varias sillas colocadas en la mitad norte de la sala.

Una estufa de hierro con un organizado montón de leña a su lado han sido colocados cerca del centro de la sala. En la esquina sudoeste, una tronera mira a un oscuro pasillo.

Unas puertas se abren hacia el este y el oeste.

Una docena de cultistas de la Tierra Negra están aquí acuartelados, pero solo **cuatro Guardias de la Tierra Negra** y un **Sacerdote de la Tierra Negra** (ver capítulo 7 para la estadísticas de ambos) están presentes en un momento dado. Dos guardias están durmiendo y no llevan armadura; tienen CA 10 y no tendrán tiempo de ponerse la armadura si se da la alarma.

Dos ballestas ligeras han sido colocadas cerca de la tronera, para que los guardias puedan dispararlas contra los enemigos fuera de la habitación (+3 a impactar, 1d8 puntos de daño perforante).

B19. ESTATUA DE OGREMOCH

Tres pasillo se encuentran en esa sala. Un nicho en mitad del muro oeste alberga una estatua de diez pies de altura representando una tosca forma humanoide compuesta por tierra, rocas y afilados cristales. Un gigantesco puño rocoso está elevado por encima de su roma cabeza. Piedras hechas pedazos de una estatua anterior está acumulada alrededor del pedestal sobre el que se levanta esta figura.

La estatua representa a Ogremoch, el príncipe de la Tierra Malvada. Marlos Urnrayle la esculpió.

B20. COMEDOR

Tres mesas hechas con tablas y caballetes han sido colocadas en mitad de esta habitación, y cajones de suministros han sido ordenadamente apilados contra las paredes.

Hacia el sudeste, una puerta abierta lleva a una pequeña cocina que contiene más provisiones y un gran fuego para cocinar. Una rasgada capa gris con plumas ha sido clavada en mitad del muro norte.

Unas puertas llevan hacia el este, oeste y Sur.

Los cultistas de la tierra comen típicamente solos o en parejas, ayudándose para mantener caliente todo el día un estofado y cualesquiera otras provisiones que estén disponibles. Dos **Guardias de la Tierra Negra** (ver capítulo 7) están en estos momentos comiendo en la mesa, mientras que tres **cultistas** trabajan en la cocina.

La capa emplumada es un trofeo obtenido de un cultista del Odio Aullante (Droth, prisionero en el área B14).

Encuentros Aleatorios. El comedor ve bastante movimiento, y los personajes que se queden aquí durante mucho rato es probable que se encuentren a mas miembros del culto de la Tierra Negra. Cada vez después de la primera que los personajes pasen por esta área tira un d20 y consulta en la siguiente tabla:

d20	Encuentro
1-2	1d3+1 Duergar (ver área B5)
3	1d4 Ogros (ver área B16)
4	1 Fundidor de Piedra y 2 Guardias de la Tierra Negra (ver área B6)
5	1 Tiburón Zapador y 1d4 cultistas (ver área B7)
6	1 Sacerdote de la Tierra Negra y 1d4 Guardias de la Tierra Negra (ver área B18)
7	Miraj Vizann (ver área B8)
8-20	Ninguno

B21. ESTATUAS GRITANDO

Esta caverna tiene formaciones de piedra caliza, estalagmitas y estalactitas por todos lados.

Un edificio de piedra ha sido anclado en el muro norte, y una puerta de piedra se levanta en mitad de un muro de ladrillos hacia el sur.

Una grieta natural en el muro de la caverna revela una sima más allá. Numerosas estatuas de un aspecto particularmente real han sido colocadas entre las formaciones de rocas. Las estatuas muestran criaturas en poses que sugieren sorpresa, miedo o agonía.

Si este es el primero de los templos elementales que los personajes exploran, **Marlos Urrayle** (ver capítulo 7) estará aquí.

Unas visiones han advertido a la medusa de la llegada de los personajes. Un **demonio sombrío** que sirven como mensajero y mayordomo de Marlos acecha en las cercanías.

Si no está aquí, Marlos se habrá retirado hacia abajo al Templo del Ojo o a la Geoda Negra (ver capítulo 5).

Interpretando a Marlos Urrayle. Un narcisista irredimible, a Marlos le encanta hablar de sí mismo. Si se olvidan de que están hablando con una medusa y le echan una buena mirada, estará feliz de dejar un recuerdo permanente de su sorpresa. Marlos disfruta de las cosas buenas y le encanta presumir. Se vanagloriará sobre cómo ha descubierto un poder como para sacudir los cimientos de la tierra.

Muy pronto, le hará pagar a todos los que alguna vez lo desafiaron o lo insultaron.

En combate, Marlos confía en su mirada petrificadora para mantenerlo a salvo de ataques a distancia o conjuros, mientras se acerca para usar a Colmillo de Hierro y su cabellera de serpientes. Cuando la batalla se vuelva en contra suya, Marlos huirá al área B23 y realizará su huida a través del camino oculto en el área B2.

Estatuas. Las estatuas son los restos petrificados de los cultistas de tierra que han fallado a Urrayle.

TESORO

Marlos empuña a Ironfang (ver capítulo 7).

B22. REFUGIO DEL PROFETA DE LA TIERRA

Esta sala suntuosamente equipada muestra tapices de oro y marrón, un enorme lecho cubierto de almohadas, bellos muebles de caoba con cojines de terciopelo escarlata y preciosos objetos de arte incluyendo esculturas, bustos y urnas. Una tronera mira hacia una sima al este.

Marlos ha preparado cuidadosamente el nicho con la tronera para que sirva como ruta de escape. La tronera tiene 4 pies de altura, 6 pulgadas de ancho y 1 pie de profundidad. Un uso de su rasgo de Paso Terrestre es suficiente para atravesarla. Justo fuera de la tronera hay una estrecha repisa (ver área B2).

TESORO

En las urnas Marlos ha almacenado 1,100 pp y 130 ppt. Dentro de la sala hay un bello tapiz que representa a un dragón volando (por valor de 400 po), una lira tallada por valor de 250 po y una túnica de seda bordada por valor de 80 po. Una cota de malla élfica está doblada dentro de un cofre de madera.

B23. SANTUARIO DE LA PIEDRA SANGRANTE

Un pozo irregular llena el centro de este gran salón. En mitad del pozo se levanta un obelisco de brillante piedra negra.

Unos huesos descoloridos yacen esparcidos cerca de la base del obelisco. Un poste de piedra más pequeño delante del obelisco tiene fijados unos grilletes, a los cuales está atado un extraño gnomo con piel gris y una cabeza calva.

Un **Sacerdote de la Tierra Negra** (ver capítulo 7) llamado Erione está estableciendo aquí un santuario encima de los restos de una antigua capilla enana. La acompañan cuatro **cultistas**.

Erione se lamenta del hecho de que pocos sacerdotes tienen cargos importantes en el culto y busca poder demostrar que la adoración puede reportar un poder aún mayor. Ha obligado a un **légamo negro** a meterse dentro de la porosa roca negra. Este saldrá de la roca cuando lo ordene.

Erione ha encadenado a una **gnomo de las profundidades** llamada Rukhmoth "Rukh" Glitterstone al poste de piedra colocado a los pies del obelisco y planea ofrecerla como sacrificio al légamo negro. Cuando el légamo negro, supurará del obelisco como una espesa sangre negra y atacará primero a la gnomo.

Solo después de que el gnomo haya sido consumido le prestará atención a los personajes. Rukh es una exploradora que fue capturada mientras intentaba infiltrarse en el Templo del Ojo. No ha explorado el Templo de la Tierra Negra, pero ha visto las áreas B17 y B21.

Si es rescatada, compartirá gustosa la siguiente información:

- El líder del culto de la tierra es una medusa llamada Marlos Urrayle. Se halla en una caverna al noreste.
- Una escalera hacia el sur lleva al antiguo templo drow que ha sido tomado por los cultistas elementales.
- Los cultistas han creado nodos elementales en los Dungeons inferiores. (Rukh especulará que estos nodos son la fuente de los extraños poderes elementales de los cultistas).

B24. SALÓN DE LOS CENTINELAS

Cuatro gigantescas columnas cuadradas sostienen el techo de este antiguo salón. Unos pasadizos llevan hacia el Noroeste y el sudeste. En mitad del salón se levanta la estatua de diez pies de altura de un serio guerrero enano con mazas con pinchos en vez de manos.

La estatua es un **gólem de piedra** reactivado por Miraj Vizann (ver área B8) y colocado aquí. Tiene 102 puntos de golpe y no puede realizar la acción de Multiataque. (tiene un Valor de Desafío de 4 en vez de 8).

El gólem de piedra responde solo ante los ataques o ante criaturas que entren en la sala desde el oeste. Si los intrusos hacen un signo triangular con las manos tocándose los pulgares y los índices o si dicen "Sirvo a la Tierra Negra" el gólem les permitirá continuar. En cualquier otro caso, atacará.

Túnel Oeste. El pasadizo lleva al área E5 en el Templo de la Llama Eterna.



CONCLUSIÓN

Si los personajes derrotan a Marlos y a Miraj o si ambos huyen del Dungeon, Yarsha (ver área B6) hará lo que pueda para mantener el culto. Si ella es derrotada, el culto de la Tierra Negra quedará roto. Con sus líderes desaparecidos, los restantes cultistas de la tierra se retirarán al Templo del Ojo o dejarán el área. Xharva Deem (ver área B15) empaquetará sus tesoros y abandonará el Dungeon con sus asistentes duergar detrás de ella. Broog-Norb el ettin (ver área B12) se quedará.

TEMPLO DE LA LLAMA ETERNA

Durante el apogeo de la antigua Tyar-Besil, el barrio noroeste de la antigua fortaleza enana servía como su centro de artesanía, donde las grandes forjas y fundiciones se ponían en funcionamiento con todos los recursos naturales necesarios para forjar armas y armaduras tan hermosas como letales.

La lava de la roca volcánica de los niveles inferiores proporcionaba calor y materiales y donde la lava fluía, ricas vetas de oro y gemas quedaban atrás en los tubos naturales de lava para que los enanos las descubrieran y extrajeran. Durante muchos siglos, los enanos bajo las Colinas Sombrias forjaron armas equipo y magníficos tesoros. Los mejores de estos se los quedaron para ellos mismos. El resto viajó al mundo de la superficie, donde los mercaderes se llevaban los trabajos de los enanos para venderlos lejos.

Con el tiempo, según la ciudad fue siendo abandonada, las forjas quedaron en silencio, las fundiciones se enfriaron y los maestros enanos dejaron sus bancos de trabajo en la oscuridad y partieron hacia otros reinos.

Cuando Vanifer se vio atraída por primera vez al complejo, ordenó a sus esbirros que reclamaran las antiguas fundiciones. La tiffin sabe que controlar la capacidad de crear las herramientas de guerra le da a su culto una ventaja sobre los demás, y cree fervientemente que puede usar este poder para hacer que los demás templos elementales se arrodillen ante ella, permitiéndole reinar sobre todos.

TUBOS DE LAVA

El área E1 en el Templo de la Llama Eterna conecta con la superficie a través de una serie de retorcidos tubos de lava que se retuercen bajo la superficie durante más de una milla. Los tubos se unen en el templo subterráneo con el Salón de la Luna Escarlata (ver capítulo 3). Numerosos tubos laterales y túneles mineros se abren a la oscuridad desde la ruta principal, la cual está bien iluminada por antorchas a intervalos periódicos.

RASGOS DEL TEMPLO

Este complejo tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es señalada en las áreas donde sea aplicable.

Techos. Los techos tienen 15 pies de altura.

Puertas. Las puertas de una hoja están hechas con losas de piedra equilibradas sobre pivotes centrales. Abrir una puerta crea dos aberturas, cada una de ellas de unos 3 pies de anchura. Ninguna cerradura queda en funcionamiento, pero los cultistas hacen cerrado algunas puertas con pasadores. Se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 15 para abrir a la fuerza una puerta atrancada.

Las puertas dobles tienen goznes de hierro y se abren en una dirección o la otra, de la misma forma que las puertas normales.

Iluminación. Los cultistas iluminan las áreas que usan con frecuencia con conjuros de llama continua lanzados sobre antorchas colocadas en antorcheros de bronce en los muros. El resto del nivel está a oscuras.

Tesoro. Muchos ocupantes del templo portan pequeñas cantidades de tesoro. Las criaturas con tesoros individuales llevan 4d10 Po en monedas variadas y otros objetos valiosos menores.

E1. ENTRADA

Una tronera ha sido abierta en el muro sur del tubo de lava que lleva a esta área. La tronera tiene 3 pies de altura, 6 pulgadas de ancho y ha sido dejada sin vigilancia. Más allá de la tronera hay un túnel que lleva al área E6.

Lee el siguiente texto cuando los personajes llegan a la cámara en la parte de arriba de las escaleras:

El pasadizo se ensancha en este punto, con dos grandes nichos flanqueando el salón. Unos montones de piedras sueltas forman barricadas en la parte delantera de cada nicho, anguladas para proporcionar defensa contra cualquier intrusión desde el oeste. Un camino entre las barricadas lleva a una amplia escalera descendente hacia el este.

Cuatro **hobgoblins** y un **capitán hobgoblin** montan guardia aquí, vestidos con tabardos rojo llama con el símbolo del fuego elemental bordado sobre ellos. Darán el alto a cualquiera que se acerque desde el oeste, pero prestarán poca atención a cualquiera que se mueva hacia la salida.

Los visitantes que se muevan hacia el este deben realizar el signo del culto de fuego con las manos (las manos ahuecas hacia arriba, un meñique hacia arriba en el centro) o decir la contraseña, que es "El Fuego es Eterno!" En cualquier otro caso, los visitantes deben convencer a los hobgoblins que desean hablar con los líderes del templo. Los hobgoblins atacarán si no se cumple ninguna de estas condiciones. Si los personajes convencen a los hobgoblins, dos hobgoblins escoltarán al grupo hasta el área E2.

Refuerzos. Los sonidos de lucha aquí atraerán a los guardias en el área E2.

TESORO

El capitán hobgoblin tiene una bolsa en el cinto que contiene 20 po y un par de piedra sangres pulidas por valor de 50 po cada una.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a estos hobgoblins y abandonan esta parte del Dungeon, los guardias serán reemplazados por los hobgoblins del área E10 en una hora o dos.

E2. SALA DE LAS COLUMNAS

Si los personajes llegan aquí sin hacer saltar la alarma, lee el siguiente texto:

El salón se ensancha para formar una cámara abovedada sostenida por cuatro columnas de obsidiana con grietas ardientes en ella. El aire está opresivamente caliente.

Dos **Estallidos Asoladores** (ver capítulo 7) se mantiene a ambos lados de la cámara. Como reaccionen estos guardias dependerá de cómo lleguen los personajes. Si los personajes vienen desde el Templo del Fuego y actúan como si pertenecieran al lugar, los guardias les prestarán poca atención. Los personajes que lleguen escoltados por

los hobgoblins deberán convencer a los guardias de que les dejen pasar. Si lo consiguen, uno de los Estallidos Asoladores escoltará al grupo. Si comienza una lucha, uno de los estallidos gritará, "¡Imix defiéndenos!" Cuando esto ocurra, lee el siguiente texto en voz alta:

Las columnas de obsidiana se transforman en columnas de magma que irradian un intenso calor, haciendo que el mismísimo aire riele.

Una criatura que se mueva a menos de una o más de las columnas de magma por primera vez en un turno o que termine su turno allí sufrirá 2d10 puntos de daño por fuego. Los Estallidos Asoladores tienen inmunidad al daño por fuego.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a estos guardias y abandonan el área, unos guardias de reemplaza consistiendo en los cultistas del área E7 serán estacionados aquí dos horas después. Estos cultistas conocen la frase de mando para activar las columnas de obsidiana.

E3. SALA DE LOS NICHOS

Unos nichos se abren en ambos lados de este oscuro salón. Una forma sombría está de pie dentro de cada nicho.

Las formas sombrías son las estatuas de guerreros enanos, talladas hace mucho tiempo como guardia de honor para todos aquellos que pasaban por este área.

Trampa de Alambre. Hay un alambre extendido a la altura de los tobillos entre el par de nichos situado más hacia el oeste. Los personajes con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más lo verán inmediatamente. En cualquier otro caso, un personaje que busque trampas en el suelo verá el alambre si supera un control de Sabiduría (Percepción) CD 10. Si el alambre es empujado, un hacha movida por muelles y disfrazada para que parezca ser parte de la estatua situada en el lado sur saldrá catapultada a través del pasillo y realizará un ataque contra la criatura que activó la trampa (+10 a impactar; 1d12 + 5 puntos de daño cortante). El golpeteo del hacha al caer alertará a los guardias en el área E2 para que investiguen.

Puerta Secreta. Una puerta secreta se halla oculta detrás de la estatua más al sur. Puede ser encontrada si se supera un control de Inteligencia (Investigar) CD 15.

E4. TUMBA OCULTA

Esta bóveda contiene dos sarcófagos de piedra elaboradamente tallados con runas enanas y bajo relieves de enanos durmiendo. Un brasero sin encender yace en cada esquina y un incensario cuelga de una cadena conectada al techo en el centro de la cámara.

Nadie en culto del fuego conoce la existencia de esta área secreta. Las runas Dethek en uno de los sarcófagos lee: "Descansa bien, Findon Stonemender. Sueña con martillos y cinceles resonando en tus salones." En el otro se lee, "Amada Gitte. Tristes están los corazones de todos los que te conocieron."

Levantar la tapa de un sarcófago requiere de un control exitoso de Fuerza CD 20.

TESORO

Los restos disecados de un ataúd más pequeño yacen dentro de cada sarcófago. Los detalles en oro y plata de cada sarcófago tienen un valor de 150 po en total. Dentro de cada ataúd hay unos restos disecados y esqueléticos. Cada uno lleva una máscara funeraria soberbiamente tallada de oro con granate y zafiros engarzados, con un valor de 2,000 po. Las herramientas de cantero favoritas de Findon también fueron enterradas con él.

Numerosos cinceles, sierras y lijas finamente contruidos están esparcidos por todo el ataúd, y sostiene su martillo cogido con las dos manos, cruzadas sobre el pecho.

DESARROLLO

Los PNJs enanos que vean las máscaras funerarias pueden reconocerlas por lo que son e interpelar a los personajes sobre cómo han llegado estas a sus manos. Los informes de este hallazgo llegarán al final a todos los líderes enanos de todo el Norte. En unas pocas semanas, una pequeña delegación enana rastreará a los personajes y les preguntará donde fueron encontradas las máscaras.

Los enanos insistirán en que las máscaras les sean restituidas. Si los personajes reclaman un pago, los enanos aceptarán pagar hasta 200 ppt por cada una.

Una vez los enanos sepan de la existencia de una entrada a Tyar-Besil, comenzarán a organizar expediciones. Sin embargo, el culto de la Llama Eterna no abandonará su guarida sin luchar.

E5. BARRICADAS DESMORONADIZAS

Esta cámara parcialmente colapsada tiene forma de L y está cubierta de astillas de hueso y roca. Un tosco murete de cinco pies de altura separa las dos mitades de la habitación.

Dos **ogros** con armaduras de placas y cuatro **semiogros** darán el alto a cualquiera que venga desde fuera del templo.

Aquellos que quiera entrar deberán hacer el mismo signo o señal que los descritos en el área E1. Si los personajes intentan pedir hablar con los líderes del templo, uno de los ogros saldrá y volverá con uno de los Estallidos Asoladores del área E2.

Túnel hacia el Este. Este túnel lleva al área B24 del Templo de la Tierra Negra.

TESORO

Los ogros y semiogros tienen algo de tesoro, el cual han guardado en una caja de plata y madreperla que han enterrado bajo un montón de piedras en la esquina noreste de la cámara.

Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 10 permite a un personajes descubrirlo debido a la existencia de signos que señalan que el montón de piedras ha sido movido recientemente. La caja tiene un valor de 150 po y contiene 35 po, 17 ppt, cuatro alejandrinas por valor de 30 po cada una *Poción de Curación Extra* y una *Poción de Disminución*.

DESARROLLO

Si los personajes acaban con los ogros y luego de dirigen hacia otra área, algunos de los ogros del área E9 los reemplazarán en una hora.

E6. APOSENTOS DE BASTIAN

La puerta de esta cámara está cerrada desde dentro a no ser que Bastian esté en otro sitio.

El interior de esta sofocante cámara está lleno con el olor a humo de leña y una capa de humo llena el aire. Cuatro enormes braseros en las esquinas dan una gran cantidad de luz. Un diván yace apoyado contra uno de los muros, mientras que un escritorio con la parte de arriba de basalto está apoyado contra otro de los muros.

Numerosas alfombras, muchas de las cuales raídas en los bordes, yacen esparcidas por el suelo. Unos tapices bordados en varios tonos de escarlata, rojo sangre y rojo pálido con motivos relacionados con el fuego decoran las paredes.

Un hombre con la piel roja pasea por el centro de la habitación.

Esta es la guarida y estudio de un genasi de fuego llamado **Bastian Thermandar** (ver capítulo 7), lugarteniente del culto de fuego. Es el responsable de proteger la mitad norte del complejo.

Interpretando a Bastian. Bastian es suspicaz ante cualquiera al que todavía no conozca y asumirá que cualquier intruso aquí es un enemigo. Es lo suficientemente calculador para iniciar una conversación, intentando descubrir de que son capaces los personajes y por qué están aquí.

Bastian intentará convencer a los personajes de que vayan a por Vanifer y les prometerá una inmensa (e inexistente) recompensa si le traen a Tinderstrike.

Si los personajes parecen competentes y aceptan, les proporcionará direcciones para llegar al área E26. También les describirá lo que se pueden encontrar por el camino. Al hacerlo, minimizará los peligros de las habitaciones intermedias.

Refuerzos. Los cultistas en el área E7 y E8 vendrán en ayuda de Bastian si este es atacado aquí.

Puerta Secreta. Una puerta secreta en el muro norte puede ser encontrada con un control exitoso de Inteligencia(Investigar) CD 15. Se abre a un túnel que viaja durante 40 pies antes de terminar en una tronera que mira a un tubo de lava (ver área E1).

E7. BARRACONES

Esta sala es unos barracones. Unas filas de camastros tapan los muros, y varias mesas llenan la parte central. Braseros y antorchas han sido colocados por todo el lugar a intervalos regulares. Barriles, cajones de suministros y baúles han sido apilados contra el muro en el extremo sur. Una amplia salida en el muro sudeste lleva a un puente de piedra que cruza una sima iluminada por el fuego.

La sima del sudeste es descrita en el área E12.

Una docena de cultistas duerme aquí, pero solo cuatro **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) estarán presentes cuando los personajes lleguen. Dos deben ser despertados, luego se pondrán de pie y se moverán para unirse a cualquier lucha, tienen CA 12, dado que no han tenido tiempo de vestir su armadura.

Refuerzos. Si los problemas toman a los soldados por sorpresa, los sonidos de lucha atraerán la atención de las área E6, 8 y E9. Sin embargo, los ogros del área E9 serán particularmente lentos en responder.

E8. APOSENTO DE LOS SACERDOTES

Tres camas, cada una de ellas con un pequeño baúl a los pies, ocupan la mayor parte de esta habitación. Unas estanterías y un escritorio han sido colocados en la pared del sur. Una pequeña mesa ha sido colocada apoyada contra la parte central de la pared norte. Allí, hojas de pergaminos y un tintero han sido apiladas de forma desordenada al lado de dos jarras y un montón de platos sucios.

Esta sala ha sido reclamada por tres sacerdotes. En cualquier momento, dos Sacerdotes de la Llama Eterna (ver capítulo 7) estarán presentes. Si los personajes los pillas desprevenidos, uno estará comiendo en la mesa mientras que el otro estará sentado en el escritorio, consultando un tomo y escribiendo.

TESORO

Uno de los sacerdotes lleva una Poción de Aliento de Fuego. Los cofres contienen un total de 36 pp y 19 po.

E9. ESCONDRIJO DE LOS OGROS

Dos hediondos montones de pieles han sido apilados en las dos esquinas del norte de esta habitación. Una pequeña bolsa de la cual se escapan huesos de nudillos yace entre los dos nidos, y un montón de comida a medio devorar está al lado de estos.

Los montones de pieles son camas usadas por los ogros en el área E5. Si los guardias hacen ruido aquí, los guardias en el área E7 vendrán a investigar. Los hobgoblins en el área E10 también vendrán una vez les quede claro que el ruido no es que simplemente los ogros estén siendo escandalosos. Los hobgoblins pueden esperar a que los ruidos de lucha acaben antes de asomarse a investigar.

TESORO

Un ogro ha escondido una pequeña bolsita en un bolsillo de una capa de piel de las que forman su nido. La bolsa contiene varias rocas brillante así como un cuarzo azul (5 po), una hematita (5 po), y una pieza de obsidiana (10 po). Una de las rocas brillantes es en realidad una *Piedra de Suerte*.

E10. GUARIDA HOBGOBLIN

Los personajes podrán oler la carne haciéndose desde la escalera hacia el este y la sala al Oeste.

Esta habitación de extraña forma huele a carne a la brasa. Un cierto número de sacos de dormir yacen apoyados contra los muros, y un fuego arde en el centro. Unos trozos de carne se están haciendo allí en un espetón.

Los hobgoblins que sirven al templo de fuego duermen aquí. Hay presentes seis **hobgoblins** y un **capitán hobgoblin**.

A no ser que no tengan razones para ello, cuatro de los hobgoblins estarán durmiendo, estando los otros dos al lado del fuego hablando con su capitán. Los hobgoblins durmientes se despertarán y pasarán su primer round poniéndose de pie y armándose, uniéndose a la lucha en su siguiente turno. Sin llevar puesta la armadura, cada uno de ellos tiene CA 13 (con Escudo).

Si el capitán hobgoblin se ve reducido a la mitad de sus puntos de vida máximos, pasará un turno bebiendo una poción de curación mayor (ver "Tesoro").

Refuerzos. Estos hobgoblins son a veces bastante ruidosos, enzarzándose en entrenamientos o juegos competitivos. Las fuerzas en las áreas E6, E7, y E8 podrían investigar unos ruidos provenientes de aquí, pero tomará algo de tiempo. Los ogros en el área E9 solo vendrán si los cultistas se lo ordenan.

Escaleras. Las escaleras hacia el Sur descienden 30 pies hasta un salón ancho y bien iluminado al oeste del área E11.

TESORO

El capitán hobgoblin tiene una pequeña caja de madera de roble pulida conteniendo tres *Pociones de Resistencia al Fuego* y una *Poción de Curación Mayor*.

E11. BLOQUE DE LAS CELDAS

Este largo pasadizo se ve roto a intervalos regulares por puertas espaciadas cada quince pies a lo largo de los muros norte y sur.

Muchas de las puertas han sido cerradas desde fuera con pasadores y cerrojos.

Las cuatro celdas más hacia el oeste (con muebles en el mapa) sirven como barracones para los capataces de los esclavos, mientras que el resto han sido usadas para aprisionar a los esclavos.

La primera vez que los aventureros abran una puerta a una sala amueblada lee lo siguiente:

Una cama ha sido colocada contra uno de los muros, con un escritorio apoyado contra la pared opuesta. Un tapiz rojo cuelga sobre el escritorio. Bordado en el tapiz con hilo negro hay un signo con forma de cuenco.

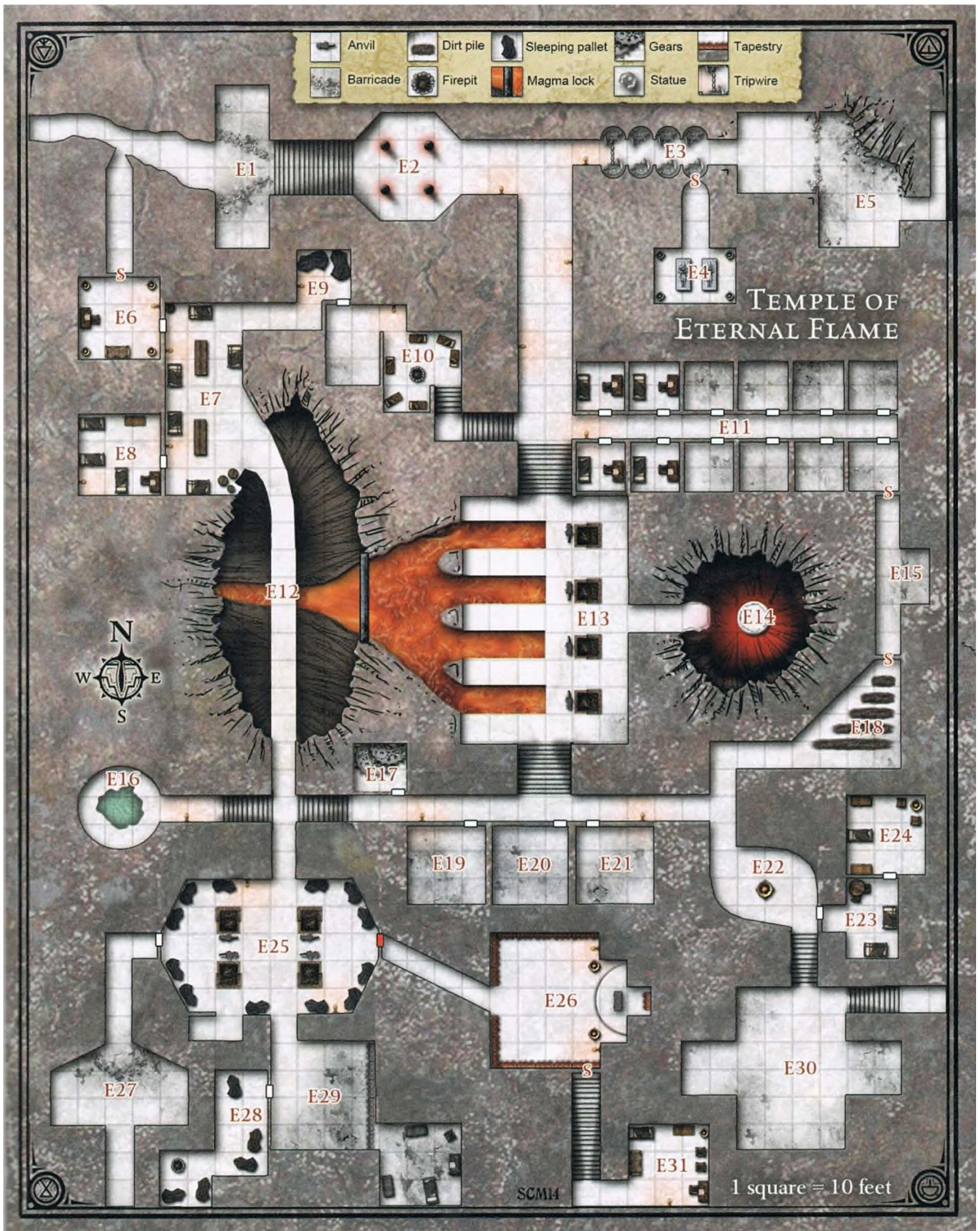
El símbolo en el tapiz es el símbolo del fuego; muéstraselo a los jugadores. Cada celda amueblada en el norte acoge a un Guardián de la Llama Eterna, y cada una de las celdas amuebladas en el lado sur acoge a un Furia Ardiente (ver capítulo 7 para las estadísticas de ambos). Un combate en una de las celdas atrae la atención de los demás cultistas cercanos.

Celda de la Puerta Secreta. La celda en la esquina sudeste está vacía. Una puerta secreta en el muro sur puede ser encontrada con un control de Inteligencia (Investigar) CD 15.

CELDAS DE LA PRISIÓN

Las puertas de las celdas sin amueblar; excepto la que tiene la puerta secreta, están incómodamente calientes al tacto.

Cada celda sin amueblar al norte del pasillo contiene una Salamandra; cuatro salamandras en total. Si se les ofrece la libertad, las salamandras pueden ser convencidas para que luchen contra los cultistas del fuego. Sin embargo, si se las fuerza a luchar junto con azers, las salamandras



tiene un veinticinco por ciento de probabilidades cada round de volverse contra los azers durante una lucha.

Cada celda sin amueblar al sur del pasillo (sin contar la que está más hacia el este, la cual está vacía) alberga a dos azers, seis azers en total.

Están ansiosos de luchar contra los cultistas de fuego y el capataz de los esclavos efreet (ver área E13), pero necesitarán armas. Si las salamandras atacan a los azers, los azers lucharán contra las salamandras hasta que uno de los bandos haya sido derrotado. Si los personajes no ayudan a los azers a luchar contra las salamandras, los azers también atacarán a los personajes.

E12. SIMA DE LA LAVA

Un puente de piedra se extiende sobre una caliente sima llena de humo iluminada por un río de lava a cuarenta pies por debajo. El techo de la sima cuelga a cincuenta pies por encima del puente.

El puente de piedra es seguro. Una criatura sufre 6d10 puntos de daño cuando entra en la lava por primera vez en un turno o cuando termina su turno dentro de ella.

Mecanismo. Una vez los personajes se muevan hasta un punto cerca del centro de la cámara, lee lo siguiente en voz alta:

Un gran mecanismo cuelga en el aire hacia el este. Es un juego de poleas de acero u gruesas cadenas de hierro conectadas a una barricada colgante de piedra negra. Este murete parece ser algún tipo de cierre del canal.

Este mecanismo controla el flujo de lava al área E13. Se maneja desde el área E17. A pesar de su antigüedad, este dispositivo funciona perfectamente.

E13. FUNDICIÓN

La temperatura sube apreciablemente según uno se aproxima a esta habitación y los personajes podrán escuchar sonidos de metal golpeando contra metal mucho antes de que puedan ver lo que hay dentro.

Ruido, luz y calor salen de esta enorme sala.

Unos ríos de lava fluyen desde unos agujeros en el muro oeste hasta unos surcos de bronce. El calor riela, el humo y el vapor suben hacia el techo abovedado, escapando a través de conductos. Unas escaleras suben en el lado opuesto de la sala y un pequeño pasadizo se abre hacia el este.

Un efreet ordena a azers y salamandras a que fabriquen armas aquí mientras los cultistas de fuego montan guardia.

Esta cámara es el corazón de los dominios del culto de fuego, la fundición en donde forjan armas y armaduras.

El ruido aquí ahoga cualquier ruido de lucha que se produzca más allá de la inmediata cercanía. Un efreet ayudado por un **Estallido asolador** y dos **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7 para las estadísticas de ambos) controlan a una salamandra y a tres azers, forzándolos a que trabajen en las forjas.

Tan pronto como cualquier perturbación ocurra aquí, los esclavos se volverán contra el efreet. El efreet se centrará entonces en acorralar a sus esclavos, dejando a los cultistas para que se ocupen de los personajes.

Si se hace obvio que la lucha está yendo mal para los cultistas, el efreet se retirará a su guarida en el nodo de fuego (ver capítulo 5) a través del área E14.

Si los personajes llegan con salamandras o azers desde el área E11, esas criaturas tomarán las armas poniéndose de sus respectivos bandos. Las salamandras y los azers atacarán al efreet hasta que se retire, y luego combatirán entre sí.

Los supervivientes pueden ser influenciados para continuar ayudando de la forma descrita en el área E11.

Ninguna de las armas o armaduras que están siendo forjadas en este momento está lo suficientemente cerca de ser terminada como para ser usada de forma efectiva.

Un tubo de hierro de comunicación corre entre el muro sudoeste de esta habitación y el muro este del área E17, por lo que se pueden pasar instrucciones de un lugar a otro entre los herreros y los ingenieros que manejan el canal y el mecanismo de cierre en el área 12.

DESARROLLO

Una vez los personajes acaben o ahuyenten a los esclavistas aquí, el resto del templo se pondrá en alerta. Una hora más tarde, unos guardias de las áreas E7 a E10 y los de las áreas E25 a E29 harán turnos vigilando este área. Los guardias intentarán impedir que nadie entre en el área E14.

E14. CHIMENEA HACIA EL NODO DE FUEGO

Al final de este pasadizo, una plataforma de madera parecida a un puente levadizo se extiende sobre una gran e irregular chimenea vertical de unos cincuenta pies de ancho. Un gran disco de piedra, de unos doce pies de diámetro, cuelga de lado a lado de la extensión de madera. La chimenea se eleva hacia unas oscuras penumbras por arriba, pero se puede ver abajo una rojiza y titilante luz.

La primera vez que los personajes lleguen aquí, el disco flotante estará presente. En cualquier otro momento, hay un cincuenta por ciento de probabilidades de que esté en este nivel.

El disco ha sido construido para subir o bajar diciendo las palabras de mando adecuadas lo suficientemente fuerte como para que resuenen y hagan eco. Las palabras de mando son "Ceniza" para hacer que la plataforma baje y "brasas" para hacer que suba. No sube más arriba de esta posición. Toma 1 minuto el moverse de un lugar a otro. La chimenea desciende hasta el área F15 en el Templo del Ojo y todavía más hacia abajo hasta el área W1 del Coloso Gimiente (ver capítulo 5 para ambos).

E15. ANTIGUA ARMERÍA

Cuando los personajes descubran por primera vez cualquiera de las puertas secretas que llevan a este lugar sin iluminar, lee el siguiente texto en voz alta:

Polvo y telarañas llenan este pasillo. Aproximadamente a mitad del pasillo, este se ensancha para convertirse en una pequeña habitación donde todavía permanecen de pie unos soportes llenos de armas y armaduras oxidadas. Un brillante escudo cuelga en el muro este.

Todas las armas y armaduras están arruinadas excepto el escudo que cuelga del muro.

TESORO

El escudo colgante es un *escudo* +1 con un pivote en su parte delantera que gira lentamente en el sentido de las agujas del reloj, realizando una rotación por hora.

E16. POZO

Esta cámara no está iluminada.

El final del salón hay una sala circular en donde la temperatura es más baja que en resto del complejo. Un pozo de agua llena el centro de la habitación. La superficie del agua, tan tranquila y transparente como el cristal se halla a un pie por debajo del nivel del suelo circundante.

La profundidad del pozo es de 12 pies. El agua parece venir desde abajo a través de grietas en el fondo del pozo.

E17. SALA DE MAQUINARÍA

Una compleja colección de ruedas dentadas, engranajes, ejes y palancas llena la mayor parte de la mitad norte de esta cámara. Está claro que alguien ha estado haciendo reparaciones recientemente sobre esta, dado que muchas piezas parecen nuevas y toda la maquinaria brilla por haber sido pulida y lubricada recientemente.

Este mecanismo opera el sistema del canal y del cierre entre las áreas E12 y E13. Las palancas activan unos contrapesos y resortes que levantan y bajan la gran puerta de barrera, la cual controla cuanta lava fluye por los surcos. Un tubo de comunicación de hierro corre por la pared este de esta habitación y la esquina suroeste de la fundición (área E13).

E18. BIBLIOTECA

Un sutil olor emana de este oscuro lugar, el cual porta el frío de la tumba. Unos extraños montículos recorren la habitación en toda su longitud y parecen como alguien hubiera arado para plantar algo.

Los montículos son los restos podridos de estanterías y tomos que solían estar aquí levantados de forma ordenada. Cuando los cultistas llegaron aquí, descubrieron una colonia de hongo pardo que había crecido aquí. Tras intentar sin éxito quemarlo (lo que hizo que creciera al doble de tamaño) decidieron aislar el lugar. El hongo pardo (ver capítulo 5, "Ambientes de Aventura", en la *Guía del Dungeon Master*) llena la sección cuadrada de 20 pies de anchura en la esquina sudeste.

E19. PERRERA

Esta puerta ha sido cerrada con un mecanismo de pasador y cerrojo.

Esta caliente sala huele a sulfuro y carne.

Cuatro **Sabuesos Infernales** son guardados aquí. Atacarán si cualquiera que abra la puerta no es Lyzzie (área E29), su ama.

E20 Y E21. ALMACENES

El olor a hierro viejo y polvo llena este lugar. Grandes pedazos de chatarra han sido amontonados por todos lados. En algunos lugares la colección de desechos están colocados y ordenados, mientras que en otros no es más que un desorden enmarañado.

Lyzzie Calderos (ver área E29) decidió convertir una sala de almacenaje para sus sabuesos infernales, por lo que ordenó a sus esbirros que movieran toda la chatarra de esa habitación a estas dos, de ahí el embrollo enmarañado de algunos montones.

Una búsqueda concienzuda de cada habitación requiere de 6 horas. El si los personajes encuentran algo de valor queda a tu criterio.

E22. SALA DE TROFEOS

Dos **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) montan guardia aquí.

Esta habitación extrañamente construida dispone de dos esquinas redondeadas que hacen que la cámara fluya de una agradable forma. Una escalera desaparece hacia abajo desde el muro sur, y una puerta se abre en el muro este. Un gran brasero de piedra, su forma como un par de enanos sentados espalda con espalda, descansa en el centro de la habitación, dando luz y calor.

La escalera lleva hacia abajo hasta el área E30.

Refuerzos. Si una lucha comenzara aquí, los ocupantes del área 23 informarían a Ignatia (área E24) y luego se unirían a la lucha. Ignatia se uniría poco después.

E23. BARRACONES

Un corto pasadizo más allá de la puerta se abre a una cámara rectangular conteniendo dos juegos de camastros y una mesa de caballete con bancos en ambos lados. Un gran barril descansa en un lado de la mesa y hay también unas cuantas jarras de latón cerca del barril.

El barril contiene vino agrio aguada.

Dos **Guardianes de la Llama Eterna** (ver capítulo 7) están bebiendo y jugando a las cartas en la mesa. Atacarán a cualquiera que no vista vestimentas del culto, y cuestionarán a cualquiera que vista libreas del culto.

Refuerzos. Cualquier lucha en este lugar atraerá la atención de Ignatia en el área E24.

E24. MORADA DE IGNATIA

Dos estanterías se levantan en las esquinas opuestas de esta habitación. Entre ellas hay una cama. Un par de mesas flanquean un brasero en otra esquina. Tumbada en mitad de la habitación hay un hombre con el físico de un guerrero, sus muñecas y tobillos atados con cuerda. Ha sido golpeado.

Ignatia, una **Ira Ardiente** (ver capítulo 7), vive aquí. Lidera a los guerreros de fuera y sirve como comandante de la guardia para los hobgoblins que guardan las barricadas del sur (área E27).

Prisionero. A no ser que los personajes hayan colocado el templo en alerta, Ignatia estará interrogando a un Saqueador de la Ola Aplastante que fue capturado cercándose sigilosamente al territorio del culto de la Llama Eterna. El Saqueador, Orgaal, está desarmado y está a 4 puntos de golpe.

TESORO

Las estanterías contienen muchos libros, varios de los cuales son valiosos y tienen un valor en total de 250 po. Una urna llena con cenizas descansa encima de una estantería, y en el fondo, Ignatia ha escondido 170 po, 170 pe, y 10 sardónices por valor de 50 po cada uno.

E25. SALA DE LOS PENITENTES

Esta gran cámara ha sido construida como un alargado hexágono, con una puerta abierta en los extremos que apuntan al este y al oeste. La puerta que da al este ha sido pintada de rojo con un estilizado símbolo negro en forma de caldero sobre ella. Unas salidas adicionales e abren hacia el Norte y el Sur. Varias antiguas forjas y yunques se levantan en mitad de la habitación, y muchos sacos de dormir yacen esparcidos entre ellas.

Ocho **cultistas** y dos **fanáticos** del culto están aquí.

Refuerzos. Lyzzie y sus **magmins** (área E29) investigarán cualquier conmoción. Si es apropiado, Lyzzie usará un enviar para contactar con la quimera en el área E30. La quimera se moverá para ayudar a Lyzzie tan pronto como pueda.

E26. TEMPLO DEL FUEGO

Esta sala tiene una amplia alcoba en el muro oeste. Un zócalo levantado con un altar llena el nicho. Flanqueando el altar hay dos braseros humeantes y dos antorchas titilan en sus antorcheros.

Unos ricos tapices decoran los muros. El tapiz tras el altar aparece con un estilizado símbolo parecido a un caldero.

Si este es el primero de los templos elementales que los personajes exploran, **Vanifer** (ver capítulo 7) estará arrodillada delante del altar, contemplando los significados más altos de su fe.

Los braseros son receptáculos que albergan dos **elementales de fuego** bajo el mando de Vanifer. Aparecerán y atacarán según su ama les ordene.

Interpretando a Vanifer. Vanifer estará dispuesta a hablar, pero solo para hacerse una mejor idea acerca de los personajes. Si los personajes parecen dispuestos a iniciar una conversación, ella jurará llevarse su culto de las Colinas Sombrías si le hacen el favor de matar a Gar Shatterkeel y que le entreguen su pinza como prueba de su muerte. No honrará ese trato.

En combate, Vanifer ordenará a los elementales que se enfrenten a los personajes mientras ella lanza conjuros. Si la lucha parece ir mal, Vanifer huirá a la chimenea (área E14) y bajará al nodo de fuego.

Puerta Secreta. Una puerta secreta ha sido escondido detrás de uno de los tapices en el lado este del muro sur.

Un personaje que busque en el muro y que supere exitosamente un control de Inteligencia (Investigar) CD 15 lo localizará. Más allá hay unas escaleras que llevan hacia abajo hasta el área E31.

E27. ANTIGUA ARMERÍA

El pasadizo emerge en una sala de extraña forma. Un montón suelto de piedras forma una barricada a lo largo de la ruta, angulado para ofrecer defensa ante una intrusión desde el sur.

Seis **hobgoblins** montan guardia aquí, vestidos con tabardos de color rojo con el símbolo del fuego elemental bordado en el pecho.

Darán el alto a cualquier que se aproxime desde el sur, pero prestarán poca atención a cualquiera que se dirija en esa dirección.

Derecho de Paso. Los visitantes que se aproximen desde el sur deben o bien hacer el símbolo del culto de fuego con las manos (las manos ahuecadas mirando hacia arriba con uno de los meñiques sobresaliendo hacia arriba), diciendo la contraseña ("El Fuego es Eterno!"), o convencer a los hobgoblins de que les dejen pasar. En cualquier otro caso, los hobgoblins atacarán. Solo hará falta algo de persuasión para convencer a los intrusos de que tienen motivos legítimos para estar aquí. Estos guardias dejarán pasar la responsabilidad de decidir a los líderes del culto.

Túnel hacia el Sur. Este túnel conecta con el área A7 del Templo del Odio Aullante.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a estos hobgoblins, los guardias serán reemplazados por los hobgoblins del área E28 en una hora o dos.

E28. BARRACONES

Esta hedionda habitación extrañamente construida contiene unos cuantos sacos de dormir.

Los hobgoblins que sirven a Lyzzie (área E29) viven aquí. Cuatro **hobgoblins** y un **capitán hobgoblin** están relajándose aquí en este momento. A no ser que los personajes parezcan cultistas, los hobgoblins atacarán.

TESORO

El capitán hobgoblins lleva una *Poción de Curación* y lleva una bolsa con 60 pp.

E29. APOSENTOS DE LYZZIE

Unas marcas de quemadura y muebles chamuscados cubren el suelo de esta cámara, y un tapiz quemado cubre el muro este. Bailando por la habitación hay cuatro pequeñas humanoides hechos de magma.

Las criaturas danzantes son cuatro **magmins**. Tendrán curiosidad por saber quiénes son los personajes e intentarán prenderles fuego como un juego. Si son dañados, los magmins sisearán lo suficientemente fuerte como para alertar a su ama, Lyzandra "Lyzzie" Calderos. Es una **maga** humana con los conjuros de *Muro de Fuego* e *Inmolación* (ver Apéndice B) preparados en lugar de *Tormenta de Hielo* y *Cono de Frio*. Cuando los personajes lleguen por primera vez, Lyzzie se estará relajando en una habitación más pequeña tras el tapiz quemado.



La habitación de Lyzzie contiene varios camastros quemados, un escritorio chamuscado pero nada de valor.

Refuerzos. Los hobgoblins del área E28 se verán atraídos por sonidos de combate producidos aquí.

E30. GUARIDA DE LA QUIMERA

Esta sala tiene un techo abovedado a treinta pies de altura. Amplios nichos dominan los muros este y oeste, y el tesoro brilla en el del lado del oeste. Un desagradable olor a animal se mezcla aquí con el olor a sulfuro. El suelo está marcado con baldosas rotas, marcas de quemadura, trozos de desechos y manchas oscuras.

Una **quimera** leal al culto de fuego descansa en el nicho del oeste. Emergerá de su nicho para amenazas a los personajes, andando en círculos o rugiendo. Si los personajes la atacan o intentan coger algo de su tesoro, atacará. En cualquier otro caso, después de rugirles, retrocederá y les dejará pasar.

Túnel hacia el Este. Este túnel lleva al área B16 en el Templo de la Tierra Negra.

TESORO

Esparcidos por el suelo en el nicho del oeste, entre huesos rotos y trozos de ropa, está el botín de la quimera con 517 pc, 1,048 pp, 432 po, cinco Piedras Lunares pulidas (50 po cada una), una *Poción de Respiración Acuática*, y una pequeña bolsa de terciopelo que contiene una arena blanca muy fina (en realidad, *Polvo de Desaparición*).

E31. APOSENTOS DE VANIFER

Unas alfombrillas, unos biombos, un sofá y un cuarteto de sillas de aspecto cómodo crean aquí un acogedor espacio.

Unas telas de gasa cuelgan de un dosel encima de una cama y un escritorio descansa en un escritorio en la esquina sudeste.

Vanifer pasa poco tiempo aquí.

TESORO

Un registro del escritorio revelará un Pergamino de Diminutos Meteoros de Melf y un pergamino de Muro de Arena (ver Apéndice B para las descripciones de ambos conjuros).

CONCLUSIÓN

Tres líderes clave mantienen organizado el Culto de la Llama Eterna: Vanifer, Bastian Thermandar, y Lyzzie Calderos. Si cualquiera de estos líderes sobrevive después de que los personajes abandone el templo, los cultistas reorganizarán sus defensas y contraatacarán contra cualquier futura incursión. Si Vanifer se retira a los niveles inferiores y los personajes derrotan a Bastian y a Lyzzie, el Culto de la Llama Eterna perderá su cohesión interna y los cultistas supervivientes abandonarán este nivel.

Algunos se retirarán al Templo del Ojo o al Coloso Gimierte, mientras que otros abandonarán por completo el templo. Unos cuantos monstruos puede que se queden, como la quimera, los cuales acapararán todo los tesoros que puedan y se dedicarán a cazar a los cultistas rezagados una vez sus líderes se hayan ido.



CAPÍTULO 5: AGUA, AIRE, FUEGO Y TIERRA

LA LUCHA POR DERROTAR A LAS FUERZAS del Mal Elemental está llegando a su final. Los personajes han limpiado los baluartes en la superficie de los cultos y llevado a lucha a los templos bajo las Colinas Sombrías. Bajo la antigua fortaleza enana subterránea de Tyar-Besil hay un laberinto más profundo e incluso más antiguo de oscuras cavernas; el Templo del Mal Elemental. Esta área consiste en el Templo del Ojo y los cuatro nodos elementales de los cuales los cultos extraen su poder.

Los nodos elementales se están haciendo tan fuertes que su mera existencia está desatando catástrofes. Algo de investigación debe ser llevada a cabo llegado este punto; los planes de los cultistas están claros.

La gran pregunta es si los personajes pueden contener los daños. El tiempo corre en contra, y el grupo debe tomar duras decisiones.

IRA DE LOS ELEMENTOS

Los profetas elementales sienten que se les está acabando el tiempo, y redoblarán sus esfuerzos para expandir la influencia del Mal Elemental por todo el Valle del Dessarin. Si no pueden someter la zona con orbes de la devastación, los profetas abrirán grietas a los planos elementales para que nada pueda resistirse ante el poder elemental.

Los personajes debe contener el daño Cada vez que los personajes se retiren del Templo del Ojo o que terminen de explorar un nodo elemental, juega uno de los encuentros de entre los siguientes "Aguacero," "Colinas Ardientes," y "Tierra Torturada."

Además, otras dos nuevas amenazas se establecerán en el área. Haayon el Castigador amenazará Beliard, mientras que Puente Oeste se arrodillará ante el Consejo de la Desesperanza. Los aventureros pueden que reciban información acerca de estas situaciones, o el grupo puede que se dé de bruces con ellas.

AGUACERO

Si el nodo del agua está todavía activo, un aguacero torrencial comenzará a caer mientras los aventureros estén viajando por las Colinas Sombrías. El chaparrón durará 12 horas, produciendo una inmensa cantidad de lluvia, viento y relámpagos. El aguacero tiene los siguientes efectos:

- Los aventureros no podrán terminar un descanso largo hasta que no estén bajo techo.
- La duración de cualquier viaje por tierra durará el doble.
- La visión se verá pesadamente oscurecida más allá de los 100 pies.
- La CD para evitar perderse se incrementará a 15.

Puedes presentar a los personajes con obstáculos inesperados relacionados con la tormenta para transmitirles la idea de que las condiciones están empeorando en el Valle del Dessarin.

COLINAS ARDIENTES

Usa este evento solo si el nodo de fuego está todavía activo. Los personajes se encontrarán; y quizás también un asentamiento del que se preocupen, en el camino de tres **elementales de fuego** y cuatro **Mefits de humo**. Los elementales irán hacia los objetos inflamables cercanos más grandes que vean, mientras que los Mefits se dispersarán y usarán su aliento de cenizas para desatar pequeños fuegos periféricos.

El olor a humo clota en el ambiente. Contra el viento, columnas de humo se levantan por encima de las colinas. Los matorrales comienzan a arder a un ritmo furioso y el fuego comienza a moverse rápidamente en vuestra dirección. Unas grandes criaturas hechas de llamas se mueven rápidamente por el suelo, mientras que unas formas más pequeñas flotan entre el humo.

Los aventureros detectarán el fuego cuando este esté a unos 500 pies de distancia. Al comienzo de cada round, el fuego avanzará 2d6 x 10 pies. El humo volverá ligeramente oscurecida el área que ocupe el fuego y otros 100 pies adicionales por delante de él.

Una criatura que entre en una zona en llamas por primera vez en un turno o que comience en él su turno sufrirá 1d10 puntos de daño. Si la criatura no es inmune a fuego y necesita respirar, también debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar incapacitada por el humo hasta el comienzo de su siguiente turno.

TIERRA TORTURADA

Si el nodo de la tierra está todavía activo, uno de los temblores que atacan el Valle del Dessarin se produce casi a los pies del grupo. El efecto es como el de un conjuro de *Terremoto*, pero el radio del área de efecto es de 1,000 pies. La CD de la tirada de salvación es de 15.

Cuando el temblor termine, un joven **gusano púrpura** con 184 puntos de golpe (valor de Desafío 13) saldrá excavando fuera del suelo. Loco de furia por el terremoto, atacará a otras criaturas cercanas. Se retirará en vez de luchar hasta la muerte.

EL CONSEJO DE LA DESESPERANZA

Sin ver un fin a la destrucción que azota a sus hogares, una cobarde facción entre los ancianos de Puente Oeste cede ante las fuerzas de la tierra elemental.

Esperan ser amnistiado ante más tragedias y destrucción. Los personajes escucharán de estos sucesos de boca de Sedina Wolfpaw, una batidora semielfa de Triboar que visitó hace poco Puente Oeste, y que encontró a mitad de la población de la aldea delante de la posada de la cosecha, y se apresuró a marchar en busca de alguien que pudiera echar una mano. Presentará el problema de la siguiente forma:

“Puente oeste quedó gravemente dañado por los terremotos. Venía de allí y me encontré a la mitad de la población reunida delante de la Posada de la Cosecha. La mayor parte de ellos estaban escuchando a un sacerdote en una armadura que parecía hecha de roca. Estaba predicando acerca de cómo la destrucción estaba cercana, y que solo los escogidos serían salvados y le estaban escuchando!” Sacude la cabeza. “Cuando intenté hablar, el sacerdote le ordenó a los aldeanos que me apresaran, pero me las arreglé para escapar. Sabía que tenía que encontrar a alguien que pudiera luchar contra los lunáticos, por lo que aquí estoy”.

Sedina estará feliz de acompañar al grupo hasta Puente Oeste. En cualquier otro caso, continuará su camino.

LLEGADA A PUENTEOESTE

Cuando los aventureros lleguen a Puente Oeste alcance Puente Oeste, su recepción dependerá de cómo lleguen.

Aproximación Directa. Los personajes que lleguen a la ciudad de forma abierta, se encontrarán con un jornalero harapiento llamado Jendon (un humano **plebeyo**), el cual viste una capa con un parche marrón hecho de las mismas telas que usan los cultistas de la tierra. Jendon intentará persuadir a los aventureros para que se vayan, explicando que, “no teníamos otra opción. Los sacerdotes de la tierra son los únicos que pueden ahora salvarnos”.

Jendon no es malvado. Simplemente no ninguna evidencia de que los así llamados “héroes” se las han arreglado para detener las catástrofes que asolan el área. Jendon sabe que algunos lo podrían llamar cobarde, pero está convencido de que someterse a las fuerzas de la tierra elemental es lo que cualquier persona racional haría.

Llegada Clandestina. Si los personajes intentan infiltrarse dentro de la aldea sin ser avistados, rápidamente se encontrarán con una mujer flechero llamada Reetha (una humana **plebeyo**). No quiere tener nada que ver con el Culto de la Tierra Negra y se lamenta por ver a sus vecinos sometidos bajo los cultistas.

AVANCE DE PERSONAJES

Si el grupo limpió cada uno de los templos en el Capítulo 4, los aventureros comenzarán este capítulo alrededor del 10º nivel. El Templo del Ojo está diseñado para un grupo de 10º nivel; las Cavernas Aullante están diseñadas para un grupo de 11º nivel; los Torrentes Sumergidos y la Geoda Negra están diseñados para un grupo de 11º nivel mientras que el Coloso de las Lágrimas está diseñado para un grupo de 13º nivel.

Como tosca guía, el grupo debería ganar un nivel tras limpiar el Templo, un nivel por acabar con el primer nodo elemental que explore y otro nivel más tras completar el tercer nodo que exploren.

Reetha le dirá a los personajes que la mayor parte de los aldeanos están simplemente asustados, y que los cultistas se han hecho con la Posada de la Cosecha.

NUEVOS CONVERSOS

Los aventureros encontrarán que el culto ya se ha puesto a trabajar.

Gran parte de Puente Oeste yace en ruinas. Un puñado de gente están fuera y trabajando, pero están retraídos. Varias docenas más de gente se han reunido en un claro. Cada uno de ellos lleva un parche marrón en sus capas o túnicas mientras están de pie escuchando a un grupo de sacerdotes encapuchados que les están liderando en una extraña plegaria a la “Tierra Negra”.

Los tres sacerdotes encapuchados son miembros novicios del culto de la Tierra Negra (**cultistas**) los cuales disfrutan arengando a los cuarenta o así **plebeyos** que están siendo adoctrinados.

Los cultistas se burlarán de cualquier personaje que se aproxime, diciendo, “Esta gente ha descubierto la verdad. No podéis salvarlos, pero nosotros sí podemos.”

Los aldeanos de Puente Oeste están asustados. No les gustan los cultistas, pero creen que necesitan la protección del culto contra futuros desastres. Algunos pedirán a los personajes que no interfieran, mientras que otros tomarán la llegada de los aventureros como una razón para enfrentarse contra el culto. Si se desata una lucha, la mayor parte de los plebeyos se dispersarán, pero seis de ellos ayudarán a los aventureros. Esta valiente gente advertirá a los personajes que el “Alto Sacerdote” Dreyon, está en la Posada de la Cosecha y que tiene un gigante de las colinas a su servicio.

LA POSADA DE LA COSECHA

Dreyon, el líder del contingente del culto que ocupa Puente Oeste, es un **Sacerdote de la Tierra Negra**. Dos **Guardias de la Tierra Negra**, un **Gigante de las Colinas** llamado Lomm y una banda de seis **hobgoblins** lo ayudan. (ver el Capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas). El grupo se ha hecho con la Posada de la Cosecha.

Lomm duerme en el establo que ha vaciado de ganado. Herivin Dardragon, el mediano propietario, sigue en su posada, junto con cuatro personas de su personal (humanos **plebeyos**). Son poco más que sirvientes mal tratados que intentan de forma desesperada el estar al día con el apetito del gigante de las colinas. Herivin y su personal no quieren otra cosa que ver muertos a los villanos.

Si es enfrentado, Dreyon ordenará a los plebeyos el que echen a los personajes. Si eso falla, después intentará usar a los aldeanos de Puente Oeste como escudos humanos.

HAAYON EL CASTIGADOR

Este encuentro ocurre solo después de que los profetas del Culto del Odio Aullante y del Culto de la Ola Aplastante hayan sido derrotados. Las bandas de incursores merodean por la zona, baluartes menores y guaridas lejos de los Alcázares Embrujados y supervivientes de los ataques del grupo están dispersados y sin líderes que les dirijan. Nuevos líderes surgirán para reunir a los cultistas dispersados y restablecer los templos derrotados; uno de esos líderes es Haayon el castigador. Haayon es un gigante de las nubes que espera convertirse en el próximo líder del culto del aire.

Tarde para responder a la llamada del Mal Elemental, ha llegado recientemente al Valle del Dessarin para descubrir que el culto está descabezado. El gigante de las nubes cree que los cultistas del aire fueron derrotados porque eran débiles, por lo que impone un régimen brutal de auto negación y penitencia para los cultistas supervivientes. Si se le da tiempo, Haayon podría muy bien reconstruir el Culto del Odio Aullante. Sabe poco de lo que ha estado ocurriendo bajo tierra, aunque está interrogando concienzudamente a cada cultista con el que se encuentra. En su arrogancia, ve la existencia de los cultistas huidos como prueba de que se necesita un nuevo liderazgo.

LOS CASTIGADOS

A través de rumores en una aldea o mensajes por parte miembros de una facción, los personajes escucharán la siguiente historia. Para la descripción, escoge un asentamiento en el que los personajes no estén y que no haya sido destruido.

Los refugiados han estado alejándose desde las colinas del norte de la aldea. Algunos visten las ropas blancas y las capuchas emplumadas de los cultistas del aire, mientras que otros están vestidos con el verde de los Cultistas del agua. Cada persona porta una placa alrededor de su cuello leyendo “He sido castigado”.

Los refugiados son **cultistas** que huyeron de las derrotas en los Alcázares Embrujados y los templos elementales, pero que luego cayeron bajo la influencia de Haayon. Aquellos que Haayon considera dignos son bienvenidos a su campamento. Los indignos son marcados con placas y enviados lejos. Solo los cultistas rechazados saben dónde está el campamento de Haayon.

EL CAMPAMENTO DE HAAYON

La banda del gigante se ha reunido en unas ruinas en la cúspide de las colinas que miran sobre el Paso de Jundar, donde la carretera lleva hacia el Noreste desde Beliard. Cuando los aventureros localicen el campamento, lee el siguiente texto:

Un sendero lleva a unas piedras en ruinas que rodean la cima de una colina. Una docena de tiendas están arracimadas bajo el abrigo de los muros, junto con un pabellón. En un lado del campamento, hay cinco figuras acucilladas atadas a postes de madera, cada cautivo con una placa alrededor de su cuello. Unas silenciosas figuras en calzones de cuero montan guardia.

Cinco **Saqueadores de la Ola Aplastante** y un **Sacerdote del Odio Aullante** con una *mochila globo* vigilan el campamento exterior. (Ver capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas y las reglas de la mochila globo.) Las figuras en los postes son cinco cultistas del agua y el aire. Cada uno de ellos está con 1 punto de golpe y lleva una placa de madera en su cuello en la que se lee, “he sido castigado.”

Haayon el **gigante de las nubes**, dos **Caballeros de Galerna Emplumada** (ver capítulo 7), y seis **cultistas** leales se reúnen dentro del pabellón. Detrás del pabellón hay dos **hipogrifos** que le sirven a los caballeros como monturas. El gigante y sus esbirros escucharán cualquier lucha que se desate en la parte exterior del campamento, pero no se unirán a la refriega hasta su turno durante el cuarto round.

Interpretando a Haayon. Si los personajes se aproximan pacíficamente y con una historia creíble, Haayon estará dispuestos a escucharlos. Si preguntan acerca de los cultistas castigados, el gigante justificará su humillación

diciendo es son débiles. Si sirven como advertencia a los demás, mejor.

Haayon es paciente y perspicaz. Está decidido a forzar a cualquier recién llegado a unirse a su grupo. Esos iniciados deberán someterse a su juicio. Si los aventureros rehúsan, Haayon dirá, “el consentimiento no es necesario para un juicio. La falta de él prueba que el castigo es necesario.” Después dará la señal para atacar.

TESORO

El pabellón de Haayon contiene dos grandes cofres de madera llenos con los objetos valiosos que ha confiscado a aquellos que han fallado su juicio. Los cofres contienen 260 po, una bolsa con seis citrinas por valor de 60 po cada una y otra bolsa que contiene dos *Pociones de Volar*.

LUCHANDO CONTRA LOS PROFETAS

Después de que los personajes derroten a un profeta, los tres profetas restantes recibirán visiones que les empujarán a retirarse a las cavernas bajo Tyar-Besil. Un profeta tu elección se realojará en el Templo del Ojo. Ese villano puede ser encontrado en el área F21, pidiendo ayuda al Ojo Anciano Elemental. Los otros dos profetas se desplazarán a sus nodos elementales y comenzarán a invocar a sus respectivos Príncipes del Mal Elemental. Los aventureros interrumpirán al primer profeta con el que se encuentren en un nodo. El segundo invocará con éxito a su patrón justo cuando los personajes lleguen.

SALVANDO A LOS DELEGADOS

Unos cuantos delegados de Mirabar así como sus posesiones siguen sin ser encontrados:

- Deseyna Norvael está en las Caverna Aullantes (área N17).
- Rhundorth está en la Geoda Negra (área G15).
- Teresiel está en el Coloso de las Lágrimas (área W17), junto con su bolsa de semillas mágicas.

Salvar a los delegados resuelve el misterio que atrajo a los personajes a esta aventura.

EL TEMPLO DEL OJO

Por debajo de los Salones en ruinas de Tyar-Besil hay un laberinto de cavernas naturales y antiguas estructuras que estaba allí antes de que los enanos construyeran su fortaleza. Hace mucho tiempo, exiliados drow dedicados a la adoración del Mal Elemental construyeron este santuario subterráneo al Ojo Anciano Elemental. Aquí es donde los cuatro profetas encontraron sus armas elementales. El Templo del Ojo sirve como terreno común para los cultos. Aquí las animosidades entre el aire, el agua, el fuego y la tierra son puestas a un lado y una frágil tregua se mantiene. Malvado e inescrutable, el Ojo mira sobre los cultistas y los juzga, o eso es lo que los profetas creen. Si no fuera por la creencia de que el Ojo quiere que trabajen juntos, los cultos lucharían entre si constantemente. Cada complejo de templo en las ruinas de Tyar-Besil ofrece acceso al Templo. Por debajo del templo hay cuatro nodos elementales de los cuales los cultos extraen su poder. Los cultistas que viajen a un nodo elemental debe pasar a través del templo. Cada culto mantiene el control sobre el acceso a su nodo elemental, pero cualquiera de los templos o nodos elementales puede ser accedido desde el templo.

RASGOS DEL TEMPLO

El templo consiste normalmente en cavernas, algunas de ellas mejoradas con la manipulación mágica de la roca. La porción noreste incluye cámaras construidas por los enanos de Besilmer, por lo que se parece a los trabajos de la piedra de su ciudad. El complejo tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es señalada en las áreas en las que sea aplicable.

Techos. En los pasadizos, los muros se juntan para encontrarse en un ángulo a unos 15 pies por encima del suelo. Los techos de las cámaras tiene unos 10 pies por encima del suelo cerca de los muros, pero pueden llegar a tener tanto como 30 pies en el centro.

Cortinas Oscuras. Nubes de niebla negra, fría y aceitosa al contacto, acordonan ciertas áreas del templo. Bloquean la visión y enmudecen los sonidos. Los objetos pasan sin problemas a través, pero las criaturas físicas que lo hacen sienten una resistencia psíquica y una náusea cuando la atraviesan. Solo las criaturas que reverencia al Mal Elemental no se ven perturbada por las sensaciones.

Puertas. Las puertas de una hoja están hechas con losas de piedra equilibradas sobre pivotes centrales. Abrir una puerta crea dos aberturas, cada una de ella de unos 3 pies de anchura. Ninguna cerradura queda en funcionamiento, pero algunas puertas están encajadas. Se requiere de un control exitoso de Fuerza CD 15 para abrir a la fuerza una puerta atrancada. Las puertas dobles tienen goznes de hierro y se abren en una dirección o la otra, de la misma forma que las puertas normales.

Iluminación. El brillo de un extraño liquen fosforescente; un efecto colateral de las extrañas propiedades mágicas del área; proporcionan una suave luz. El liquen está más concentrado en partes superiores de las grandes cámaras, y es solo simplemente visible en los pasadizos.

F1. LA ESCALERA DEL GUSANO

El esqueleto de un gusano gigante está fundido a los laterales de este largo túnel, desapareciendo en un túnel casi vertical a cincuenta pies por encima del suelo. Unos escalones de madera han sido atados a los huesos, creando unas escaleras improvisadas. Varias extrañas mochilas yacen en un montón al pie de las escaleras.

El túnel vertical lleva al área A20 del Templo del Odio Aullante, casi unos 150 pies por encima. Las escaleras terminan tras 50 pies, requiriendo de una fácil escalada por las costillas.

TESORO

Las extrañas mochilas son cinco *mochilas globo* (ver Capítulo 7) dejadas aquí por los cultistas.

F2. POZO AULLANTE

El viento aúlla mientras sube por esta oscura chimenea.

Tras 80 pies, el pozo se abre a un túnel (área N1 de las Cavernas Aullantes, descritas más adelante en este capítulo). Unas caóticas ráfagas de viento soplan hacia arriba y hacia abajo por la chimenea, demasiado débiles como para suponer un peligro real. Preparar por los rugosos muros del pozo requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

F3. PRISIÓN VENTOSA

Un pedestal de piedra en mitad de esta caverna alberga una esfera cristalina de aproximadamente unas ocho pulgadas de diámetro. La esfera parece contener un humo arremolinado. Unas armaduras abolladas, armas dañadas y prendas de ropa hechas jirones están desperdigadas por toda la cámara, pero el suelo a diez pies de la esfera están libres de esos desechos. Varias armas en el suelo parecen que podrían ser aún utilizables, aunque todas ellas están bastante gastadas.

Si el orbe es perturbado, todas las criaturas a menos de 10 pies de él deben superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 po ser arrastradas a un remolino, suspendidas 20 pies en el aire. El orbe se desvanecerá cuando se forme el remolino. Aquellos suspendidos en el remolino se verán retenidos y azotados por los residuos movidos por el viento. Al principio de cada uno de sus turnos, una criatura retenida por el remolino sufre 1d10 puntos de daño contundente. Una criatura dentro del remolino puede usar su acción para intentar un control de Fuerza CD 20. Si tiene éxito, la criatura terminará la condición de retenido, cae 20 pies hasta el suelo y escapará del remolino. Una criatura fuera del remolino puede intentar un control similar para sacar a otra criatura del remolino, asumiendo que tenga la capacidad de alcanzar a un blanco suspendido a 20 pies en el aire. El remolino dura 1 minuto y luego se colapsa, liberando a las criaturas atrapadas en él. Mientras el remolino gira, cuatro espadas voladoras se animarán de entre los desechos esparcidos por la cueva. Las espadas voladoras atacarán a las criaturas fuera del remolino.

F4. NIDO DE ARPÍAS

Los personajes avistarán la luz en esa cámara antes de entrar en ella.

Una antorcha de bronce que brilla con una luz mágica yace al lado del cadáver de un hombre con el torso desnudo con un escudo en forma de cangrejo cacerola y una espada con dientes de tiburón. Varios otros cadáveres yacen esparcidos por el suelo. Algunos han sido roídos hasta los huesos, sus ropas y armaduras descartadas en las cercanías, mientras que otros casi no han sido tocados. Los muros son desiguales, con pequeñas repisas y fisuras en todos los lados. El techo se halla a unos cien pies de altura.

Tres **arpías** anidan en las repisas más altas. Estas retorcidas criaturas guardan la cueva para el Culto del Odio Aullante. Los cadáveres son los que aquellos a los que las arpías han llevado a su destrucción. Cuando las arpías avistan intrusos, comienzan a cantar. Aquellos que son afectados por la canción de las arpías se ven impelidos a trepar. Los nidos están a 80 pies por encima del suelo. Los primeros 40 pies de la escalada requieren un control de Fuerza (Atletismo) CD 10, pero después de esos, la CD pasa a ser de 15.

Cadáveres. Los cuerpos en el suelo incluyen los de un cultista del agua (la figura con el escudo con forma de cangrejo cacerola y una espada rota), dos hombres lagarto, un ogro, y un hombre mediano en los ropajes de un clérigo de Sune, y una mujer semielfa guerrera en una baqueteada armadura de placas.

TESORO

Las arpías han acumulado botines en sus nidos, incluyendo 560 pp, 220 po, un brazalete de oro (50 po), un aguamanil de plata (10 po), un par de pendientes de plata con la forma de cráneos (cada uno con un valor de 10 po), y una *poción de curación superior*.

F5. POZO DEL MONSTRUO DE OXIDO

Una bruma ligera y baja cubre el suelo de esta cueva, y los muros brillan con la humedad. Varios juegos de toscos grilletes de bronce están anclados en los muros, y tres de ellos aprisionan a unos harapientos cautivos humanos. Los cautivos están inconscientes, aunque gimen y se retuercen lentamente.

Una constante brisa sopla en dirección a un pasadizo hacia el oeste, mientras que desde el este viene el distante sonido de agua fluyendo.

La bruma es natural, causada por el húmedo aire en el área F6 viéndose atraído por la corriente en el área F3 a través de la fría piedra en esta caverna. La bruma oculta un pozo en el extremo norte de la cueva.

Pozo. Un personaje que busque en el suelo encontrará el pozo con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD10.

Un personaje que desconozca el pozo caerá dentro. El pozo se halla a 10 pies de profundidad y contiene un monstruo de óxido que vagabundó hasta esta cueva tras haber sido ahuyentado del área F9. El monstruo de óxido se ve pesadamente oscurecido por la bruma y realizará un ataque sorpresa contra cualquier criatura que caiga dentro del pozo, ganando ventaja en su tirada de ataque si el blanco está tumbado.

Prisioneros. Tres cautivos están encadenados a los muros. Dos de ellos son cultistas, mientras que el tercero es un tripulante de un barco fluvial capturado hace unos cuantos días por bandidos ribereños de la Ola Aplastante. Los grilletes están asegurados por cuñas que son fáciles de retirar, pero los cautivos no pueden llegar a ellas. Los grilletes pueden ser también rotos con un control exitoso de Fuerza CD 20.

F6. CORRIENTE RÁPIDA

Una catarata surge del muro en una gran cueva, llenando una poza arremolinada y luego fluyendo a través de un pasadizo hacia el Norte. Un sendero serpenteante sigue la rugiente corriente.

Además del pasadizo de la corriente, hay unas escaleras de piedra que sube hacia un pasadizo de manufactura enana hacia el norte y bocas de cueva hacia el noroeste y el sudoeste.

Esta caverna es el centro de la presencia del Culto de la Ola Aplastante en el Templo. Dos Misterios Acuáticos acechan en la poza y protegen el área para el culto. Atacarán a cualquiera que se acerque al agua que falle en hacer el signo del culto del agua con las manos. La poza tiene 20 pies de profundidad. Nadar en la poza requiere de un control de Fuerza (Atletismo) CD 10 debido a las arremolinadas corrientes. Cualquier criatura que falle uno de esos controles se verá arrastrado a la corriente. La corriente tiene 4 pies de profundidad, está fría y fluye rápido.

FANE OF THE EYE



Cualquier criatura sin una velocidad de natación que se mueva en la corriente por primera vez en un turno o que comience su turno allí debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 o ser arrastrado 40 pies corriente abajo.

Nadar en contra de la corriente requiere de un control de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Escaleras. Las escaleras llevan hasta el área C28 en el Templo de la Ola Aplastante (capítulo 4).

F7. TRONO DE LAS FAUCES NEGRAS

Un gran banco de piedra rodeado de docenas de cráneos humanoides se levanta contra el muro noroeste de esta húmeda caverna. En mitad de la sala, unas brasas ardientes brillan en una hoguera, mientras que unos toscos nidos de musgo y barro han sido levantados aquí y allí.

Un **rey lagarto** llamado Drexha lidera la tribu de los fauces negras, un grupo de hombres lagarto devoto del culto de la Ola Aplastante. Un **chamán hombre lagarto** aconseja a Drexha, y ocho guerreros **hombres lagarto** hacen sus nidos en esta área. Armados con mayales, escudos y jabalinas, los Fauces Negras son viles salvajes que torturan, matan y devoran a sus enemigos.

Interpretando a Drexha. Aunque estos hombres lagarto son malvados y belicosos, Drexha cree que debería ser uno de los líderes de la Ola Aplastante. Se lamenta de que ese cargo no haya ido a parar a sus manos. Aquellos que parezca probable que puedan deponer a Gar Shatterkeel, o que tengan pruebas de que lo hayan hecho, pueden ser capaces de convencer a Drexha de que los ayude. Drexha ha visto golpes fallidos antes, y se pondrá de lado de los personajes solo si está seguro de que van a ganar.

Túnel estrecho. El túnel que lleva hacia el este tiene 10 pies de altura, pero solo 2 pies de anchura. Los personajes medianos deben apretarse para moverse a través de él.

TESORO

Drexha ha amasado una pequeña cantidad de tesoro de la participación de los Fauces Negras en varias incursiones en la superficie. Ve el tesoro de la tribu como suyo. Dos cofres de madera contienen 2,300 pc, 1,250 pc, y 290 po. Además, Drexha lleva una pesada cadena de oro por valor de 200 po.

Una criatura arrastrada por la catarata aterrizza en una poza llena de agua (área P1 de los Torrentes Sumergidos, descritos más adelante en este capítulo), no sufriendo ningún daño. Al comienzo de su turno, la criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o ser arrastrada 10 pies bajo el agua y quedar allí apresada. La criatura puede usar su acción para realizar un control de Fuerza (Atletismo) CD 15, terminando con la condición de apresado si lo supera. Las escaleras que se agarran al borde de la poza, aunque resbaladizas, proporcionan una forma mucho más segura de bajar al área P1.

F8. LA INMERSIÓN

La catarata de este lugar puede ser escuchada desde una gran distancia. El rugido del agua cayendo llena esta caverna. Una corriente fluye desde un pasadizo en el sur y cae sobre el borde de un pozo de cuarenta pies de anchi. Unos resbaladizos escalones descienden por un hueco lleno de espuma al norte, mientras que un pasadizo al Oeste se abre a una escalera que sube hacia arriba.

Las escaleras ascienden hasta el área B17 en el Templo de la Tierra Negra (ver Capítulo 4)).

F9. PANTANO FÚNGICO

Un bosque de extraños crecimientos fúngicos infesta esta gran caverna. Setas venenosas gigantes y pedos de lobo se levantan entre pozos de agua poco profundos o encima de cornisas en las paredes. Esos muros están cubiertos por gigantescos crecimientos fúngicos. El agua gotea constantemente desde arriba

Las influencias del agua y la tierra elementales confluyen en esta caverna, produciendo un pantano cenagoso lleno de enormes setas. La mayor parte de los hongos son inofensivos, e incluso algunos de ellos son comestibles. Sin embargo, tres **hongos violetas** se arraciman donde los caminos se cruzan.

Un **grell** acerca en los extremos superiores de la cámara, vigilando ante la aparición de viajeros solitarios o rezagados a los que pueda atrapar. La criatura flotará silenciosamente hacia abajo y atacará al miembro más en retaguardia de un grupo que esté ocupado de alguna otra forma.

Camino por las Cornisas. Debido a que hongos peligrosos acechan a veces cerca de los caminos, los ciudadanos del templo que pasan a través de esta cámara han encontrado otro camino por el que pasar. Los hongos de estante que se adhieren a las paredes son sorprendentemente resistente y ofrecen un camino de 3 pies de anchura que rodea el lado este de la cámara. Cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más avistarán el camino por los hongos de estante, y el explorar lo revelará inmediatamente.

F10. CRIPTA DEL ROMPEDOR DE ENEMIGOS

Un sarcófago de piedra descansa sobre un atril en la mitad sur de esta habitación. Un friso gastado rodea el monumento a unos cuatro pies de altura sobre el suelo, pero ha sido gravemente dañado y resulta difícil discernir qué es lo que representan las tallas.

Esta cripta marca el lugar de descanso de un héroe enano de la antigua Tyar-Besil el cual luchó una gran batalla contra monstruos invasores de la Infraoscuridad. Un examen más cercano mostrará que los frisos en los muros representan a un enano masacrando minotauros y grimlocks. El nombre Hendrel Foebreaker está inscrito en runas Dethek en la tapa del sarcófago, seguido por la frase en enano "agacha la cabeza y recuerda el valor."

La cripta contiene los huesos de Hendrel, enterrados aquí como una advertencia a los enemigos de Besilmer. Su tumba es también el centro de un conjuro de santificación, el cual se extiende hasta las puertas de la sala. Cualquier humanoide e alineamiento bueno que cumpla lo mandado en las tallas de la tumba recibirá el efecto de un conjuro de ayuda lanzado al 5º nivel. Una criatura solo se puede beneficiar de este efecto una vez al día.

F11. PIE DEL OBELISCO

Esta caverna es una chimenea vertical. Subiendo por la chimenea hay un obelisco de piedra negra, de veinte pies de altura, con una escalera de piedra abrazada a sus lados, subiendo hacia la oscuridad.

F12. MINA ABANDONADA

Un pasadizo natural entra en esta sala cubierta de grava desde el sur, dirigiéndose hacia el Norte. Unas puertas de piedra llevan hacia el este, el Oeste y el sur. Unos oxidados railes anclados al suelo y un par de antiguas vagonetas de mineral descansan todavía sobre los railes. El polvo sobre el suelo es espeso, y el aire está viciado.

Los enanos de Tyar-Besil comenzaron a abrir aquí túneles mineros, pero abandonaron cuando comenzaron a enfrentarse contra demasiadas amenazas provenientes de la Infraoscuridad.

Cuatro **espectros** acechan en el túnel poco profundo del lado norte. Estos son los espíritus de unos grimlocks que murieron aquí hace mucho tiempo y que se vieron infundidos con la maldad que invade el templo. Atacarán a cualquier criatura viviente que entre en esta cámara. Los cultistas evitan este área.

TESORO

Si cualquier personaje está actualmente bajo la bendición de Hendrel Foebreaker (área F10), la brillante aparición de un serio guerrero enano con cota de placas de oro aparecerá cuando el último espectro sea derrotado. Con una ligera sonrisa de gratitud, el espíritu señalará silenciosamente sobre un montón de escombros al final del túnel del norte, y luego desaparecerá. Bajo los escombros yace el martillo mágico de Hendrel, un Martillo enano arrojadizo. El arma no puede ser encontrada hasta que el espíritu de Hendrel se manifieste.

F13. SALÓN DEL CRISTAL NEGRO

Unos extraños cristales sobresalen de los muros y del suelo de este antiguo salón, proporcionando una luz violácea. En el lado este, estos cristales forman un llamativo pórtico o arcada, más allá del cual el suelo se inclina hacia abajo. Dos enormes sacos de dormir y barriles llenos de provisiones se hallan en el lado sur de la habitación.

El pasadizo del lado este desciende hasta el área G1 de la Geoda Negra (descrita más adelante en este capítulo). Para proteger su sanctasanctórum, los cultistas de la tierra han estacionado aquí a dos gigantes de las colinas. Cada uno de los gigantes viste una cota de anillas (CA 14).

Interpretando a los Gigantes. Los gigantes, Karg y Maul, pasan el tiempo jugando a un juego parecido al Tres en raya, usando rocas de diferentes colores. Maul está frustrado porque ha estado perdiendo ante Karg. Cuando el grupo llegue, dirá, "Quiero jugar con eshtosh chiquitajos! Hey, pequeñines! Queréis jugar?"

Si el personaje acepta el desafío, resuelve el final de cada jugada con un control en oposición de Inteligencia. Los gigantes apuestan normalmente 10 po por juego. Perder enfada a Maul; si los personajes no tienen éxito calmándolo, atacará, lo que hará que Karg ataque a su vez. Los gigantes también atacarán si ningún personaje acepta su desafío o si los personajes hablan mal de su juego.



TESORO

Karg y Maul portan grandes sacos. Entre los dos tienen 160 po, 22 pt, tres espinelas rojas (100 po cada una), una amatista fina (150 po), y una cabeza humana momificada.

F14. GUARIDA DE ZEGDAR

Esta caverna está adornada con docenas de manos humanas y garras reptilianas quemadas y clavadas a las paredes con clavos de hierro.

Un brasero de hierro en mitad de la habitación está lleno de brillantes carbones ardientes. Un gran camastro lleno de pieles ha sido colocado en el sur. Un musculoso minotauro está sentado en el camastro, contando monedas en un cofre de hierro, mientras que una extraña criatura de un solo ojo se acurruca al lado del brasero.

El **minotauro** es Zegdar, caudillo de la tribu Emberhorn. Tiene 117 puntos de golpe, viste una cota de mallas (CA 16), tiene una inteligencia de 11, habla Infracomún y ha sido bendecido por Imix. La bendición le otorga al minotauro inmunidad al daño por fuego así como la siguiente opción adicional de acción:

Aliento Llameante (Recarga 5-6). El minotauro exhala una nube de brasas ardientes en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 21 (6d6) puntos de daño por fuego si falla la tirada, o la mitad del daño si tiene éxito.

Vanifer ha ordenado a Wyx, un nothic con una boba sonrisa, que actúe como consejero de Zegdar. Wyx adula a Zegdar para que este haga su trabajo y no se convierta en un problema. El resto de los Emberhorns odian a Wyx, pero Zegdar ve al nothic como prueba de su importancia.

Trofeos. Los minotauros Emberhorn toman trofeos cortando las manos de sus oponentes derrotados más pequeños. Para dedicar su victoria a Imix, los minotauros asan las manos sobre carbones.

TESORO

El cofre de hierro de Zegdar contiene 130 pp, 220 po, y die gemas de hematitas con imperfecciones por valor de 5 po cada una.

F15. GARGANTA ARDIENTE

Una losa de diez pies de anchura levita en el centro de esta amplia chimenea vertical. Un saliente de rocas parecido a un puente sobresale para encontrarse justo con la plataforma desde una amplia repisa en el lado este de la chimenea. Unos vapores ardientes suben desde abajo, y la chimenea brilla con una ardiente luz bajo este nivel. La chimenea sube hacia arriba hacia la oscuridad.

Tres pasadizos salen de la chimenea. Un pequeño gong de latón y un martillo descansan cerca de la repisa.

El disco flotante ha sido encantado para que se mueve pronunciando la palabra de mando adecuada en voz lo suficientemente alta como para que resuene. Las palabras de mando son “cenizas” para que la plataforma baje y “brasas” para que suba. Le toma un minuto el moverse de un lugar a otro. La chimenea sube hasta el área E14 del Templo de la Llama Eterna y desciende hasta el área W1 en el Coloso Gimiente, el nodo de fuego, descrito más adelante en este capítulo.

Decir en voz alta cualquiera de las palabras de mando o golpear el gong llama al disco a este nivel. Cualquiera de estas dos cosas atrae la atención de las criaturas en las áreas F14, F16, y F17 indicándoles que alguien está aquí.

F16. GUARIDA DE EMBERHORN

Un ennegrecido esqueleto de ogro se levanta apoyado contra el muro norte de esta caverna, mantenido fijo con clavos de hierro y tiras de cuero sin curtir. Un negro brasero de hierro lleno de brasas ardientes se levanta en mitad de la habitación. Tres enormes y sucios sacos de dormir descansan bajo los pies del esqueleto de ogro.

Esta habitación alberga tres **minotauros** de Emberhorn esperando a recibir la “bendición de Imix” (la capacidad de respirar nubes de brasas ardientes).

El ogro era un esbirro del culto de la tierra que fue muerto por los Emberhorn hace unos meses. Como es su costumbre, los minotauros asaron el cuerpo y colgaron los restos como trofeo.

Refuerzos. Cualquier ruido fuerte en este lugar hará que investiguen los minotauros en el área F17. Uno irá a avisar a Zegdar en el área F14, y el otro se unirán al combate lo antes posible.

F17. ANTIGUA SALA DE INVOCACIONES

El trabajo de la piedra en esta cámara es notoriamente diferente al de las cavernas cercanas naturales. La sala ha sido toscamente excavada de la roca cercana, pero nunca ha sido alisada o terminada.

En mitad del suelo hay un extraño símbolo formando como unos círculos concéntricos, tallados en la piedra con canales de dos pulgadas de ancho.

Dos **minotauros** de la tribu Emberhorn montan guardia en esta cámara, defendiendo las posesiones del culto de fuego en el templo. Tienen la acción especial de Aliento Llameante (ver área F14), habiendo recibido la “Bendición de Imix.”

Mucho antes de que los enanos establecieran su fortaleza en las cuevas sobre el templo, estas cavernas pertenecían a drow que se vieron atraídos aquí por las energías elementales del área. Esta cámara era un cámara de invocación donde los drow invocaban demonios usando los círculos tallados en el suelo. Cualquier personajes que realice exitosamente un control de Inteligencia (Arcanos) CD 15 reconocerá la naturaleza de los círculos y que son antiguos y que están dañados hasta el punto de que son inútiles.

Refuerzos. Cualquier ruido fuerte en este lugar hará que investiguen los minotauros en el área F16. Uno irá a avisar a Zegdar en el área F14, y los otros dos se unirán al combate lo antes posible.



F18. TUMBA DROW

Unas llamas bailas sobre una poza de agua turbia en el lado sur, iluminando la habitación. Un sarcófago tallado de una piedra negra y de aspecto cristalino se levanta sobre un pedestal natural en el Norte. El sarcófago tiene adornos aflautados, delicados costillares y frisos que muestran demonios reptando.

En el centro de la tapa del sarcófago hay un símbolo que combina los de los cuatro cultos elementales; el símbolo del Ojo Anciano Elemental (ver capítulo 1). Los cultistas creen que el sarcófago es sagrado y lo han dejado sin tocar. Un personaje que supere un control de Inteligencia CD 15 podrá identificar el sarcófago como un ejemplo de artesanía drow. El sarcófago contiene solo polvo y huesos.

Trampa. Un glifo de salvaguardia protege el sarcófago. Un personaje puede encontrar el glifo con un control exitoso de Inteligencia (Investigación CD 18. Activado por cualquier intento de abrir el sarcófago, el glifo lanzará *Espada de Mordenkainen* (ataque de conjuro cuerpo a cuerpo +10). La espada atacará a cualquier criatura que esté a menos de 30 pies del sarcófago, comenzando por la criatura que activó el glifo. Desaparecerá pasado 1 minuto.

Agua Ardiente. La llama que arde sobre el agua es alimentada por un aceite mineral que fluye hacia el pozo de agua contaminada de 5 pies de profundidad. El agua no es potable.

F19. AQUEL QUE ACECHA

En mitad de la sala hay una estatua que representa un cuerpo amorfo y gruesos tentáculos, encorvada como si estuviera comiendo. Un cristal purpúreo del tamaño de una cabeza representa un ojo.

Los drow tallaron esta cámara y levantaron este ídolo en honor a Ghaunadaur, un oscuro dios asociado con los légameos. Un personaje debe superar un control de Inteligencia (Religión) CD 20 para identificar esta oscura deidad.

El "cristal" es un cristal sin valor. Cualquier criatura que retire o destruya la piedra debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o verse sujeto a la maldición de Ghaunadaur. La maldición es como un conjuro de polimorfa, excepto que convierte al ofensor en una gelatina ocre que carece de la reacción Dividirse. Un conjuro de *Restauración Mayor* o *Retirar Maldición* termina con este efecto.

F20. SALÓN DE LA BATALLA

Esta sala huele a sangre y muerte. Los restos de varias batallas recientes yacen esparcidos por el suelo toscamente labrado de esta cámara. Una docena de guerreros muertos, claramente de los cultos de la tierra y el agua, yacen en mitad de cuerpos monstruosos, como los de osos y ogros. Algunos de los cuerpos parece que lleven aquí meses, mientras que otros solo parecen llevar unos días. Un remolino de aire rodeado por una armadura y que aferra un mayal se mueve ante vosotros.

Esta cámara ha sido un campo de batalla para los cultos elementales mientras buscan consolidar el control sobre el templo. El Culto del Odio Ardiente contra actualmente la habitación, la cual está protegida por un **elemental de aire mirmidón** (ver capítulo 7).

Cuando aparezca intrusos, el mirmidón apuntará su mayal hacia ellos y les preguntará con una fría voz, “¿A quién servís?”

El mirmidón decidirá si los aventureros son amigos o enemigos en función de la respuesta a su pregunta y al equipo que lleven. Si los personajes parecen cultistas del aire y responden que sirven al aire elemental o al Ojo Anciano Elemental, el mirmidón puede quedar satisfecho. De lo contrario, el mirmidón atacará.

TESORO

Los varios cadáveres humanos en esta sala incluyen a cultistas del aire, de la tierra y a dos cultistas del fuego. No ha monedas u objetos valiosos, pero los personajes pueden saquear capas, sobrevestes o túnicas como para crear cinco disfraces de cultistas de aire, cuatro de cultistas de la tierra y un disfraz de cultista del fuego.

F21. TEMPLO DEL OJO ANCIANO ELEMENTAL

Un zigurat de piedra rematado por un enorme altar e granito negro se levanta en mitad de esta caverna. A los pies del altar yace una figura atada y amordaza. Gotas frescas de sangre manchan el altar y gotean por los escalones del zigurat.

En todos los laterales de la caverna, unas llamas titilante bailan encima de unas arremolinadas pozas de agua aceitosa. Unos soplos de viento gimen y aúllan desde fisuras en lo alto de los muros de la caverna.

Esta cámara es el Templo del Ojo Anciano Elemental, la fuerza oscura que se halla detrás del Mal Elemental.

El zigurat se remonta a los antiguos tiempos cuando los drow renegados veneraban al ojo, mucho tiempo antes de los días de Besilmer. Los profetas elementales vinieron aquí para buscar visiones y bendiciones del Ojo, aunque este es un poder caprichoso y poco comunicativo que rara vez responde de una forma reconocible.

Altar. Cualquier criatura no malvada que toque el altar o que realice un ataque con armas cuerpo a cuerpo contra él debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 22 (4d10) puntos de daño psíquico.

El altar tiene CA 1, 150 puntos de golpe e inmunidad contra el daño por ácido, frío, fuego, relámpago, veneno, psíquico o de trueno, así como al daño contundente, cortante o perforante de armas no mágicas. Mientras el altar permanezca intacto, los sirvientes del Mal Elemental (incluyendo los miembros de los cuatro cultos elementales) no pueden ser asustados dentro de esta habitación.

Agua Ardiente. La llama que arde sobre el agua es alimentada por un aceite mineral que fluye hacia el pozo de agua contaminada. El agua no es potable.

FUERZAS DEL CULTO

Uno de los cuatro profetas elementales estará aquí cuando los aventureros lleguen por primera vez. Acompañando al profeta habrá un puñado de sus subordinados.

Escoge de entre las siguientes opciones, descontando de entre los profetas que ya hayan sido derrotados:

- **Aerisi Kalinoth.** La profeta del aire estará acompañada por **Windharrow** (si escapó del Templo del Odio Aullante), dos **huracanes**, y tres **iniciados** del Odio Aullante.
- **Gar Shatterkeel.** Estará montado sobre un **cocodrilo gigante** y acompañado por cuatro **Saqueadores de la Ola Aplastante**.
- **Marlos Urnrayle.** El profeta de la tierra está acompañado por dos **gárgolas** y dos **monjes de la Piedra Sagrada** vistiendo máscaras de gárgola.
- **Vanifer.** La profeta de fuego tendrá un **cráneo llameante** y dos **Estallidos Asoladores** bajo su mando.

El profeta sabrá quiénes son los personajes. También será consciente de cualquier otro profeta contra el que se haya enfrentado y haya derrotado el grupo, habiéndolo visto en una febril visión. El profeta considerará esa derrota como una criba de los débiles, asegurando a los personajes que no encontrarán aquí la debilidad.

Si parece adecuado a la personalidad del profeta (ver capítulo 7), él o ella intentarán reclutar a los personajes, diciendo, “Habéis demostrado tener recursos y un gran coraje. Podéis serme de utilidad. Juradme obediencia, y os mostraré un poder más grande como el nunca habéis podido soñar.”

Sacrificio. Si los personajes aceptan la oferta del profeta, él o ella pedirán pasar una prueba de buena voluntad. El profeta y su séquito se moverán a una buena posición táctica. Luego, para probar su lealtad, los nuevos conversos deben ofrecer el sacrificio. Los villanos tienen a un **plebeyo** llamado Darreth, secuestrado de Vado de la Serpe hace semanas, para ser sacrificado. Darreth ya ha sido atado, amordazado y está tumbado a los pies del altar.

Darreth no conoce la disposición del templo, pero se ha encontrado con todos los profetas excepto aquel al que los personajes hayan derrotado en el nivel del templo. Puede describir si apariencia, comportamiento y puede identificar las armas elementales que cada uno porta. Es más, sabe que esas armas son importantes y que están, de algún modo, conectadas con unos lugares de poder elemental llamados “nodos”. Si es liberado, Darreth es lo suficientemente valiente como para acompañar a los personajes si estos lo desean, y también está lo suficientemente desesperado como para realizar a solas el viaje de vuelta a Vado de la Serpe si los personajes le dan direcciones para volver solo a la superficie.

TESORO

Cada profeta elemental porta un arma elemental (ver capítulo 7).



CONCLUSIÓN

Derrotar al profeta en el Templo del Ojo Anciano Elemental (área F21) hace que los dos profetas elementales restantes reciban una visión de los momentos finales del profeta derrotado y las invocaciones finales de un ritual de llamada que todavía no han intentado. Cada profeta superviviente se retirará a su respectivo nodo elemental y comenzará los preparativos para invocar a uno de los cuatro Príncipes del Mal Elemental.

Cualquier monstruo en el Templo se quedará aquí hasta que los personajes lo derroten.

LAS CAVERNAS AULLANTES

Estas cavernas pertenecían a gnomos de las profundidades que comenzaron a explorar las ruinas de Besilmer cuando llegó el culto del aire.

Cuando el culto del aire se apropió de las cuevas bajo Tyar-Besil, los svirfneblins organizaron una resistencia. Sus intentos fueron fútiles. Tan pronto como Aerisi Kalinoth comprendió el poder de los orbes de devastación, probó uno de ellos sobre los svirfneblins.

El ciclón resultante aniquiló el puesto avanzado, y sus caóticos efectos residuales imbuyeron las cuevas con poder elemental el cual resopla a través de las cuevas hasta hoy.

RASGOS DE LAS CUEVAS

El área tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es señalada en las áreas en las que sea aplicable.

Techos. La mayor parte de los techos de las cavernas están a 30 pies de altura, y en los pasadizos su altura varía de 10 a 15 pies.

Iluminación. Las Cavernas Aullantes están a oscuras.

Viento. El viento sopla continuamente a través de las Cavernas Aullantes, ya sea como un susurro o un rugido.

N1. ENTRADA

Un viento subterráneo sopla hacia el Norte, portando consigo gritos desde el sur.

El extremo Norte del túnel forma la parte de debajo de una escalera cada vez más ancha que lleva al área F2 en el templo del Ojo. Los rugosos muros pueden ser escalados fácilmente y con seguridad.

N2. POZA MORTAL

La temperatura desciende en esta cueva, la cual está dominada por una poza congelada. Cristales de hielo titilan en los muros, suelos y en otras formaciones de roca. Copos de nieve flotan movidos por fuertes corrientes de aire.

Cuando los personajes lleguen por primera vez, la temperatura en esta cueva estará a -30 grados Fahrenheit. El hielo está completamente congelado y es resbaladizo (ver Capítulo 5: "Ambientes de Aventura" en la Guía del Dungeon Master para ver las reglas sobre frío extremo y hielo resbaladizo.) Por cada minuto que los personajes permanezcan aquí, hay un diez por ciento acumulativo de que la temperatura cambie de forma dramática.

Cuando la temperatura cambie, lee lo siguiente:

De repente, el aire se vuelve muy caliente. Un torrente de agua comienza a caer en forma de lluvia. El hielo se agrieta y espesas nubes de vapor comienzan a salir de la poza.

Flotando entre el hielo quebradizo, los hinchados cuerpos de unos pequeños humanoides os miran con ojos abiertos y muertos.

El cambio a un calor extremo, de la forma en la que es descrito en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master, toma solo un momento.

Cuando el calor comienza, el hielo se resquebraja el comienzo de ese round y es incapaz de sostener ningún peso al final del 3 round pasado ese momento. El lago tiene 12 pies de profundidad y pasa a contener agua hirviendo. Una criatura que entre por primera vez en el agua durante su turno o que comience allí su turno sufre (2d6) puntos de daño por fuego. Además, el vapor hace que la cueva quede ligeramente oscurecida.

Cadáveres Flotantes. Los cuerpos son los restos hervidos de los svirfneblins que vivían en el área N5.

N3. PUDRIDERO

Restos de vísceras salpican el suelo y las paredes de esta ventosa caverna, y el suelo está cubierto con cadáveres humanoides desmembrados.

Un ciclón ventoso se mueve entre los restos. Una chimenea en el techo sube más allá de donde alcanza vuestra vista.

La chimenea lleva al área A19 en el Templo del Odio Aullante. Un elemental de aire ha sido atado a esta área y se mueve bajo la chimenea como un ciclón rojizo. Por donde se mueve, salpica las paredes con sangre, huesos y vísceras.

Los cuerpos son sacrificios a Yan-C-Bin, lanzados por la chimenea por los cultistas del aire. El símbolo del aire elemental ha sido marcado a chuchillo en la frente de cada víctima. Los personajes pueden encontrar una cabeza intacta y ver el sangriento relieve.

N4. FISURA DE LA TORMENTA

Una fisura divide el pasadizo subterráneo, el cual continúa en el otro lado, a diez pies de distancia. La niebla oculta las profundidades de la fisura.

La fisura tiene 50 pies de profundidad, y los últimos 40 están fuertemente oscurecidos por la niebla. Al fondo de la fisura hay rocas irregulares y el fondo de la cueva. Las paredes son irregulares y llenas de oquedades y pueden ser escaladas con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

La grieta se llena con viento, trueno o relámpagos a intervalos aleatorios. Si una o más criaturas se hallan dentro de la fisura, haz que tiren iniciativa. Bajo la cuenta de iniciativa 10, tira un d20 y consulta la siguiente tabla para determinar qué efecto, si es que hay alguno, se produce en la fisura:

d20	Efecto
1-10	Ninguno
11-15	Viento
16-18	Trueno
19-20	Relámpago

Viento. Un fuerte viento inunda la fisura durante 1 minuto. El viento extingue todas las llamas al descubierto en o encima de la fisura e impone desventaja en todos los

controles de fuerza y destreza realizados por criaturas que estén dentro de la fisura sufren desventaja en todos los controles de Fuerza o Destreza que realicen.

Trueno. El rugido de un trueno inunda momentáneamente la fisura. Cada criatura en la fisura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Con un fallo, la criatura sufre (3d6) puntos de daño de trueno y queda ensordecida durante 1 minuto. Si se supera, la criatura sufre medio daño y no queda ensordecida.

Relámpago. Unos relámpagos llenan momentáneamente la fisura. Cada criatura en la fisura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 28 (8d6) puntos de daño de relámpago si la fallan, o la mitad del daño si tienen éxito.

N5. ASENTAMIENTOS SVIRFNEBLIN

Si el nycaloth está en el área N7, los personajes escuchan un horrible sonido rasposo proveniente del pasadizo este.

Unas viviendas excavadas en los muros de esta caverna han sido hechas pedazos por alguna tremenda fuerza. Las ruinas de varias viviendas asemejan huecos en las paredes y montones de escombros. Varias docenas de pequeños cadáveres humanoides se hallan esparcidos entre las ruinas.

Este asentamiento svirfneblins fue el centro de pruebas del primer orbe de la devastación de Aerisi Kalinoth. Cuatro **espectros** de gnomos de las profundidades vagabundean por las ruinas. El poder del nodo de aire les ha infundido de energía elemental, por lo que sus ataques producen daño de relámpago, en vez de daño necrótico.

Atacarán a cualquier criatura que entre en la caverna.

N6. CAVERNA DEL DESALIENTO

Unas arañas gigantes han sido atrapadas por la muerte entre lagartos de las cuevas, murciélagos gigantes, un reptador carroñero y una mujer drow vestida con una brillante cota de mallas, y unas dagas con empuñaduras de rubíes en las fundas de sus caderas. No se ve ninguna herida a la vista y el hedor de la muerte es más débil del que uno podría esperar. Al final de la cueva, a menos de diez pies del cadáver del drow, una brisa sopla a través de tres diminutas fisuras en la roca.

Las fisuras extraen mágicamente el aire de la cueva y de los pulmones de cualquier criatura que se acerque a menos de 30 pies del fondo de la cueva. Una criatura que lo haga debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedarse sin poder respirar. La criatura no podrá respirar normalmente a no ser que supere la tirada de salvación, lo que puede ser vuelto a hacer al final de cada minuto. Un conjuro de *retirar maldición* también termina con el efecto, de la misma forma en la que lo hace un *aliento embotellado* (ver capítulo 7).

TESORO

La drow viste un traje de cota de malla élfica y porta un mar de finas dagas decoradas con rubíes (1,000 po cada una), así como un pergamino de Salvaguardia Primordial (ver apéndice B). Revisa el área N7 para más información acerca de esta drow.

N7. LOS FLOTANTES

Si el nycaloth está vivo en este lugar, los personajes escucharán un horrible sonido rasposo que proviene del área antes de que lo vean.

Dos humanos, un aarakocra, y un drow cuelgan suspendidos de ganchos conectados con unas cadenas. Unos charcos de sangre llenan el suelo bajo ellos. Unos escarabajos reptan por el suelo, paredes y por debajo de las cadenas y sobre las víctimas, las cuales se mueven débilmente, boquean y gimen mientras la brisa las hace girar una y otra vez. Unos desechos, entre los cuales hay jirones de tela y armas rotas, yacen esparcidos contra las paredes.

Esta horrible muestra es la obra de un **nycaloth** que obtiene una sádica satisfacción torturando cautivos. Guarda la parte exterior de la cueva contra la presencia de intrusos.

Prisioneros. Los prisioneros en este lugar se hallan en malas condiciones. Cada uno de ellos está incoherente y tiene solo 1 punto de golpe. Curar a un prisionero hace que recupere el sentido. Los humanos son dos **iniciados del Odio Aullante** (ver capítulo 7) los cuales hicieron enfadar una vez a Aerisi.

Estarán hoscos y permanecerán en silencio si son interrogados. Huirán a la superficie a la primera oportunidad que tengan.

Unos caballeros de Galerna Emplumada capturaron a la **aarakocra**, llamada Kazra y la trajeron aquí para ser interrogada. No quiere otra cosa que volver a volar a cielo abierto otra vez e implorará a los personajes que la escolten de vuelta a la superficie.

El **mago drow**, Balix, es un historiador y compañero de la exploradora muerta en el área N5. Vinieron a ver el Templo del Ojo solo para descubrir si aquí habían habitantes de la superficie y cayeron en una emboscada del culto. No quiere saber nada más de los cultos, del mundo de la superficie o de cualquier otra cosa que no sea volver al asentamiento drow más cercano. Usará su conjuro innato de oscuridad para huir tan pronto como pueda.

TESORO

Entre los desechos hay un saquillo de seda de araña con 23 pt y un *collar de cuentas de plegaria*. El collar alberga una cuenta de bendición, una de curación, una de invocación y una de caminar por el viento.

N8. CORO VENTOSO

El viento sopla a lo largo de este pasadizo curvado y continúa hacia la oscuridad, aullando en un tono cambiante mientras atraviesa los nichos y fisuras de cavernas más lejanas.

Ocasionalmente, mientras estén aquí, los personajes escucharán mentiras susurradas o aullidos de odio, tanta veces como quieran.

Mentiras susurradas. Elige un amigo PNJ o un aliado que sea importante para los personajes afectados. Estos personajes escucharán la voz del PNJ en el viento, pero la voz se burlará de ellos y susurrará sus fallos, defectos y rasgos negativos.

Aullidos de Odio. Escoge un adversario PNJ que fuera o sea importante para los personajes afectados. La voz del adversario jurará venganza, hará amenazas o preconizará su fin.

N9. BOSQUE DE HONGOS

Esta cueva tiene un suelo irregular cubierto de setas venenosas. Los sombreros de las setas están salpicados de manchas blancas, púrpuras, verdes y azules. Algunos son bajos y anchos como matorrales mientras que otros son tan grandes como un hombre, sus tallos tan anchos como troncos de árboles. Otros, sin embargo, irradian una suave luz, iluminando de forma extraña un pasadizo descendente que lleva a la orilla de una plácida poza que también brilla con un leve fulgor. Bajo los susurrantes soplos de la brisa, resuena el sonido del agua goteando.

Entre la miríada de hongos, varios son mágicos y actúan como pociones si son comidos. Una seta con manchas de color aguamarina actúan como una poción de longevidad. Dos setas de color ambarino salpicadas de gris actúan como pociones de heroísmo. Tres hongos de color lavanda pálido funcionan como pociones de curación. Estas setas mágicas vuelven a crecer pasado un año.

Comer cualquier otra seta fuerza al que la ingiera a realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15 pasados 2d4 minutos.

Un fallo indica que el consumir queda envenenado. Una criatura envenenada de esta forma puede repetir la tirada de salvación al final de cada hora, terminando con el efecto si supera la tirada.

El pasadizo descendente hacia el Sur llevan al área N12.

N10. JARDÍN DE ESTALAGMITAS

El viento sopla a través de este extraño jardín de estalagmitas. Las formaciones de roca son suaves y redondeadas, sus formas naturales desgastadas para pasar a ser caóticas y abstractas.

Un aire sobrenatural ha desgastado las estalagmitas hasta formas extrañas imágenes visibles según uno va moviéndose a través de la caverna. Los personajes pueden ver una línea de figuras luchando por moverse en contra del viento, rostros de gente muerta o cualquier otra cosa que quieras mostrar o que esté relacionada con tu campaña.

N11. TUMBA DEL HÉROE

Un ataúd amarillo descansa sobre la parte de arriba plana de una columna de piedra que se levanta por encima de una poza brillante.

La columna natural se levanta hasta los 20 pies de altura y está resbaladiza por la humedad y los hongos, por lo que se requiere un control de Fuerza (Atletismo) CD 15 para poder treparla sin ayuda. El ataúd está cubierto por una colonia de moho amarillo (ver capítulo 5, "Ambientes de Aventura" en la *Guía del Dungeon Master*).

Bajo el moho, una inscripción en Enano en el ataúd se puede leer, "Aquí yace Godwyd Azote de Dragones, asesino de dragones y pacificador." El ataúd contiene polvo, huesos, un cráneo partido en dos y una baqueteada coraza. Una brillante espada corta se halla cogida por las manos del esqueleto (ver "Tesoro" a continuación).

TESORO

La Espada corta de Godwyd es una *Matadora de Dragones*. Retirar la espada hace que un leve gemido salga desde el ataúd, pero no ocurrirá nada más.

N12. POZA BRILLANTE

Rodeada por altas estalagmitas y hongos, una plácida poza de agua se extiende a través de esta alargada caverna. El agua brilla con un suave fulgor azulado, y en las zonas menos profundas unos peces plateados se mueven dentro y fuera de vuestra visión.

La poza tiene 15 pies de profundidad en su punto más profundo. El agua aquí es clara y limpia.

N13a – N13b. CAVERNAS SUSURRANTES

Esta cueva tiene un suelo irregular. El viento susurra aquí a través de las formaciones rocosas.

Estas cuevas están vacías.

N14. UMBRAL DEL NODO DEL AIRE

El viento que sopla desde el área N15 se intensifica según pasa por esta área, extinguiendo antorchas y cualquier otra fuente de llama sin proteger.

Varios túneles ventosos se encuentran en una fisura. Unas cornisas a lo largo de las paredes de la caverna forman varios caminos naturales por encima del abismo.

La fisura tiene 100 pies de profundidad. El fuerte viento hace que caminar por las estrechas cornisas sea algo traicionero. Cualquier criatura que lo haga debe superar un control de Destreza (Acrobacias) CD 10- Una criatura que falle este control caerá de la cornisa hasta la fisura. Normalmente la fisura sería fácil de escalar, pero el viento lo hace tan difícil que la escalada requiere de superar un control de Fuerza (Atletismo) CD 10. Una criatura que falle ese control cae del muro de la fisura.

N15. ADORADORES DEL VIENTO

Un cálido viento se arremolina a través de esta lisa caverna, al parecer cambiando de rumbo al azar. Nueve cultistas vistiendo capas emplumadas se hallan aquí de pie con los brazos extendidos, como si esperaran el abrazo del viento o, quizás, esperando que el viento se los lleve a un lugar muy, muy lejano.

Un **sacerdote del Odio Aullante** y ocho **Iniciados del Odio Aullante** (ver Capítulo 7 para las estadísticas de ambos) se hallan aquí, pero están demasiado ensimismados en su “adoración al viento” como para preocuparse de intrusos. Solo atacarán si los personajes los perturban. El viento es aquí lo suficientemente fuerte como para que los sonidos de combate no puedan ser escuchados en ningún otro lugar.

N16. CAVERNA TORTURADA

Los muros tienen un acabado liso y ondulado, como si la roca se hubiera fundido. Unas bajas estalagmitas y altas estalactitas se curvan e inclinan en arcos innaturales. Una fuerte corriente sopla a través de las formaciones rocosas, produciendo un aullido hueco.

Mientras los personajes exploran esta área, un **pudin negro** saldrá de una estrecha fisura en el muro detrás de ellos, cortando su vía de escape. Luchará hasta la muerte.

N17. SACRIFICIOS

Los personajes escucharán el viento y verán la luz verdosa antes de llegar.

En una intersección de cuatro túneles, una poderosa galerna sopla desde el norte, produciendo un rugido constante. Dos braseros arden con una llama verde, iluminando el área. Numerosas columnas de roca unen suelo y techo. Cuerdas de seda cortadas, tintadas de oscuro por la sangre, descansan a los pies de tres columnas salpicadas de entrañas. Atadas a otras dos columnas hay dos mujeres, cada una de ellas con un símbolo grabado en su frente.

Los prisioneros son mantenidos aquí hasta que son sacrificados a Yan-C-Bin en el área N19. Dos **bar lguas** invisibles guardan a los prisioneros. Los demonios acechan entre las columnas en las partes más elevadas de la caverna, dejándose caer para atacar a los intrusos que se atrevan a liberar a los prisioneros. Si divisan a los personajes, las dos mujeres advertirán a los personajes de los “demonios invisibles” que las vigilan.

Iluminación. Dos braseros iluminan esta área con conjuros de llama continua.

Prisioneros. Dos mujeres humanas son mantenidas aquí, el símbolo del aire grabado en sus frentes. Una es Nerise Gladham, una granjera (una **plebeya** desarmada con dos puntos de golpe). La otra es Deseyna Norvail, una diplomática de Aguas Profundas de alto rango (una **noble** desarmada con 4 puntos de golpe) que era parte de la delegación de Mirabar. Ambas prisioneras solo quieren escapar del área y volver a la civilización.

N18. GUARDIA REAL

El viento es tan fuerte en esta cámara y en el túnel que lleva al área N19 que cualquier criatura que comience su turno en el área debe superar una tirada de salvación de fuerza CD 10 o ser empujada 10 pies hacia el área N17. Las criaturas que vuelen sufren desventaja en esa tirada. Desde este punto, una criatura debe gastar 2 pies de movimiento por cada 1 pie que se mueva cuando se mueva en dirección al área N19.

Las criaturas voladoras deben gastar 5 pies de movimiento en vez de 2.

El viento dispersará cualquier gas o vapor, y extinguirá velas, antorchas y otras llamas sin proteger. También hará que las llamas protegidas, como las de una linterna, se mueva, y tiene un cincuenta por ciento de probabilidades de extinguirlas.

Los personajes divisarán la luz verde (llama continua) del brasero aquí presente antes de llegar.

Un poderoso viento ruge a través de esta pequeña cueva, haciendo que pequeños trozos de residuos caigan de los muros, explotando en nubes de polvo con el impacto. En mitad de la caverna, un brasero de piedra está encendido con una estable llama verde.

Bloqueando el túnel hacia el norte hay cuatro delgadas figuras ataviadas con las flotantes vestimentas del culto. El viento parece no molestarles.

Cuatro delgados **sacerdotes del Odio Aullante** (ver capítulo 7); los cultistas más devotos de Aerisi, protegen este área.

Largos periodos de haber vivido solo del aire han alterados sus cuerpos. Sus ojos sobresalen de cuencas cavernosas, y la piel se extiende sobre sus huesos. Debido a su devoción, sin inmunes a los efectos del viento.

N19. PORTAL DEL AIRE

Los personajes escucharán truenos y verán destellos de luz mientras se aproximen a este área.

En mitad de esta caverna, unos salientes de piedra sobresalen hacia arriba como tres inmensas garras. Entre ellas, una oscura nube de tormenta brilla iluminada por los relámpagos. El trueno resuena, y cascadas de pequeñas rocas caen desde arriba. Bajo la nube se levanta un área elevada salpicada con la sangre de muchos sacrificios.

A veces se ve una ventana plateada en el centro de la nube. Se abre a unas nubes en un cielo interminable.

Si los personajes derrotaron a Aerisi, dos **elementales de aire mirmidones** (ver capítulo 7) defenderán esta cueva.

Si Aerisi está aquí pero no es la única profeta todavía con vida, usa la sección “Encuentro con Aerisi”. Usa la sección “Encuentro con Yan-C-Bin” si Aerisi es la última profeta restante. En cada caso, los elementales de aire mirmidones no están presentes.

ENCUENTRO CON AERISI

Aerisi Kalinoth (ver Capítulo 7) está de pie al lado del portal de aire, protegida por un **elemental de aire mirmidón**. Mientras intenta llamar a Yan-C-Bin para traerlo al mundo, intentará mantenerse lejos del alcance de los personajes mientras lanza sus destructivos conjuros. Los mirmidones se centrarán en desbaratar y matar a los atacantes con armas a distancia y los lanzadores de conjuros.

Aerisi rehusará huir llegado ese momento, e intentar hacer a través del portal del aire llevando consigo a Windvane sería desastroso. Cuando los personajes la derroten, se desvanecerá en un remolino de viento, pero Windvane permanecerá, igual que lo hará el portal.

ENCUENTRO CON YAN-C-BIN

Cuando los personajes lleguen, Aerisi Kalinoth estará sola. Sostendrá en lo alto a Windvane y gritará, “Con esta llave, llamo a mu Amo y Señor!” La elfa de la luna se arrodillará entonces mientras **Yan-C-Bin** (ver capítulo 7) vuela a través del portal.

El Príncipe del Aire Malvado aparece como un delgado hombre de piel gris con cabellos blancos y ojos brillantes. En esta forma, Yan-C-Bin sonreirá y sus ojos destellarán con relámpagos. Mientras Aerisi se vanagloria, Yan-C-Bin se centrará en destruir a los personajes.



EL PORTAL DEL AIRE

La nube de tormenta rodea una ventana plateada, la cual es un portal al Plano del Aire que llevan directamente a la entrada del castillo invisible de Yan-C-Bin. Este portal está a 30 pies del suelo.

Aquellos que pasen a través del portal llegarán a los escalones de la fortaleza invisible de Yan-C-Bin, donde Yan-C-Bin saldrá para destruirlos. Aunque Yan-C-Bin solo puede entrar en el mundo cuando el ritual adecuado haya sido completado, los personajes pueden huir fácilmente a través del portal. Los personajes solo pueden cerrar el portal lanzando a Windvane contra él, destruyendo el arma durante el proceso. Si el portal es cerrado mientras Yan-C-Bin está en el mundo, se verá forzado a volver al Plano Elemental del Aire.

TESORO

Aerisi se ha vestido con ricos ropajes. Viste una torques de platino (1,600 po), anillos de oro y zafiros (cuatro, cada uno por valor de 1,000 po), y una diadema (6,400 po) de Everska. Porta a Windvane (ver Capítulo 7).

LOS TORRENTES SUMERGIDOS

Peligrosas cascadas, diluvios repentinos y extraños efectos elementales llenan los Torrentes Sumergidos, una cavernosa extensión del Plano Elemental del Agua.

RASGOS DE LOS TORRENTES

El complejo tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción aparece recogida en las áreas en las que sea aplicable.

Techos. Los techos de las cavernas se hallan a 10 pies de altura sobre el nivel del agua.

Tregar. Los muros son de piedra rugosa y resbaladiza que requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 12 para treparlos.

Corrientes. En lugares cerca de cascadas abruptas existen corrientes rápidas. Cuando una criatura entre en una corriente rápida por primera vez en un turno o comience en ella su turno, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o verse arrastrada 10 pies en dirección de la corriente, de la forma indicada por las flechas en el mapa de los Torrentes Sumergidos. La criatura puede intentar nadar contracorriente realizando exitosamente controles de Fuerza (Atletismo) CD 15. Esas aguas se consideran terreno difícil para todos los nadadores.

Puertas. Las puertas interiores están hechas de piedra y no tienen ni cerrojos ni cerraduras.

Iluminación. El nodo está suavemente iluminado con un fulgor azul y verde que irradia desde el agua.

Profundidad del Agua. En la mayor parte de lugares, el agua tiene 20 pies de profundidad.

Cascadas. Las cascadas tienen 40 pies de altura. Una criatura arrastrada a una cascada no sufre daño por la caída. Sin embargo, al comienzo de su turno en el nivel más bajo, la criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o verse arrastrada 10 pies bajo el agua y verse allí apresado. La criatura puede usar su acción para realizar un control de Fuerza (Atletismo) CD 15, terminando si tiene éxito con la condición de apresado.

SUSURROS DE ABOLEZH

Cuando los personajes exploren una nueva área, tira un d6.

Con un resultado de 1, escoge a un personaje al azar para que reciba una imagen mental de los rasgos del área P4, P5 o P6 (pero no de las criaturas que allí están). El abolezh que vive en el nodo está proyectando telepáticamente estas imágenes para asustar a los incursos y al final atraerlos a su guarida.

Cuando un personaje responda a este contacto telepático, se establecerá un vínculo. El abolezh conocerá inmediatamente todos los deseos y objetivos del personaje. Luego proyectará intermitentemente imágenes en las que todo lo que el personaje ama es destruido por el Culto de la Ola Aplastante. Tras recibir estas imágenes, el personaje debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o sufrir una forma de locura a corto plazo de la forma descrita en el Capítulo 8, "Dirigiendo el Juego", en la *Guía del Dungeon Master*.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Realiza un control para encuentros aleatorios cada 10 minutos. Tira un d20 y consulta la siguiente tabla para ver con qué, si es con algo, se encuentran los personajes:

d20	Encuentro
1	1 pulpo gigante (ver área P11)
2-3	1d4 Mefits de hielo (ver área P14)
4	1 misterio acuático (ver área P16)
5	1 Caballero de la Marea Oscura montado sobre un Misterio Acuático (ver área P16)
6	1d4 enjambres de quippers
7-	Ninguno
20	

SÍMBOLO DEL AGUA

Centro de los Torrentes Sumergidos, cualquier criatura que tenga el símbolo del agua marcado sobre su carne gana una velocidad de natación igual a su velocidad andando, es inmune a los efectos de las corrientes, y no sufre efectos negativos por descender de una cascada. Inscribir la marca produce 1 punto de daño cortante y deja una cicatriz. La magia curativa puede retirar la cicatriz y las capacidades que reporta.

Un personaje que tenga una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 10 o más verá el símbolo del agua grabado sobre el pasadizo noreste.

P1. POZA DE LA CASCADA

La cascada que hay en este lugar puede ser escuchada de una distancia bastante grande.

Una ruidosa cascada desemboca en esta caverna llena de musgo. Unas escaleras mojadas se abrazan al muro oeste, subiendo por encima de la cascada y descendiendo hacia la poza llena de agua. Donde las escaleras llegan a la superficie del agua, un poste de hierro sobresale en un ángulo, y un bote de fondo plano ha sido atado a él.

Unos túneles en los lados noreste y noroeste canalizan el agua de la poza. Por encima de la poza, un globo de agua de siete pies de diámetro flota en el aire.

Las escaleras descienden 5 pies por debajo de la superficie de la poza, terminando en una cornisa irregular bajo el agua a 15 pies por encima del suelo sumergido de la caverna. Las escaleras ascienden hasta el agua F8 en el Templo del Ojo.

Porte de Hierro El poste de hierro es un añadido reciente a la caverna, clavado toscamente en la roca de la escalera. Cuando los personajes lleguen aquí por primera vez, una batea estará atracada aquí.

Una batea es un bote largo y de fondo plano equipado con una pértiga para navegar a través del nodo del agua. Esta batea puede acomodar hasta a siete criaturas medianas. Como parte de su movimiento, una criatura puede usar la pértiga para propulsar la batea 10 pies. La batea tiene CA 8 y 50 puntos de golpe. Si cae por una cascada, pierde 25 puntos de golpe y vuelca.

Globo Acuoso. El globo acuoso de 7 pies de diámetro flota a 1 pies de altura sobre la superficie del agua y es estacionario hasta que una criatura lo toque, momento en el cual rodeará a la criatura y lo llevará hasta el área P20 vía el túnel noreste (pasando a través de las áreas P12, P14 y P16). El globo tiene una velocidad volando de 10 pies y la criatura en su interior recibe el beneficio de un conjuro de Respiración Acuática mientras permanezca dentro del globo. En cualquier momento durante el viaje, la criatura en el interior del globo puede nadar fuera como una acción.

El globo lleva solo a esa criatura y se deshace en gotas de agua al llegar a su destino. Un globo es inmune al daño, aunque el *polvo de sequedad* lo destruye.

Cuando el globo es destruido o deja esta cueva, otro se forma a partir del agua para tomar su lugar.

P2. PASADIZOS INMERSIVOS

La corriente se mueve rápidamente hacia una pequeña isla rocosa que parte en Norte y Sur la vía de agua. El sonido de agua cayendo es más fuerte en el sur.

La corriente tira hacia el sur de la isla en dirección a la cascada que lleva al área P17. Los personajes que naveguen por el agua son atraídos hacia el Sur y sobre la cascada a no ser que tomen medidas. La vía de agua del Norte fluye hacia el oeste por el pasadizo, sin verse afectada por la corriente.

P3. REDES

El canal termina en una larga caverna en la que solo el distante sonido de las cascadas resuena en los muros. Unas redes dividen la caverna, cubriendo la distancia entre unos pares de estalagmitas que sobresalen justo encima del agua.

Siete cangrejos gigantes viven en esta caverna. Tres de ellos están a plena vista en la cornisa rocosa en el noroeste. Dos cangrejos se haya bajo el agua en cada lado de la red. Los personajes que estén mirando el agua debe superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 14 para divisar a los cangrejos sumergidos, los cuales treparán por las redes para atacar a cualquier criatura que pase cerca de alcance. Una vez empieza el combate, todos los cangrejos atacarán.

Redes. Cada red extendida por la caverna tiene CA 8 y 20 puntos de golpe. Se extienden 5 pies por encima de la superficie del agua. Dado que las redes están mojadas, tiene resistencia al daño por fuego. Una vez una red cae a 0 puntos de golpe, la red se hunde en el agua y deja de suponer un impedimento.

Pasadizo Subacuático. Si los personajes explorar por debajo del agua, lee lo siguiente:

A cuarenta pies por debajo del agua, las paredes están hechas de piedra trabajada. Mosaicos rojos y negros representando tentáculos flanquean un par de puertas de mármol en el muro sur. Unos bajorrelieves de largos colmillos curvados cubren el arco del dintel de la puerta.

Las puertas dobles se abren empujando para revelar un pasadizo sumergido que lleva al área P4.

P4. ENTRADA AL TEMPLO

Los muros de esta caverna están llenos de limo y no pueden ser escalados sin equipo de escalada, y el agua está aquí contaminada y no es potable.

El agua llena la caverna hasta a 2 pies del techo. El siguiente texto asume que los personajes pueden ver por debajo del agua:

A través del agua se entrevé una galería que soporta un frontón arqueado encima de un largo pórtico. Más allá de la galería hay un par de puertas de piedra grabadas con el bajo relieve de unas fauces circulares con colmillos aserrados. En la plaza delante de esta estructura, cuatro humanoides de piel viscosa parecidos a peces se arrojan bajo un ídolo de piedra con tentáculos, los cuales nacen en la parte de arriba, alrededor de unas fauces circulares. En el extremo sudoeste de la plaza, unas escaleras curvadas suben por encima del agua.

Cuatro **kuo-toa** rezan en el altar, mientras un **kuo-toa monitor** guarda las puertas en el noreste. Los kuo-toa

intentan capturar víctimas para su dios abolezh (ver área P6).

Refuerzos. Si se produce aquí una batalla, las criaturas del área P7 investigarán y se unirán a la refriega.

P5. SANTUARIO DE YNGUKULUB

Esta habitación resuena con el rugido del agua cayendo. Unos bajorrelieves de horribles fauces, cada una de ellas rodeada por una maraña de tentáculos recubiertos de limo tallados en piedra, adornan los muros cubiertos de légamo de este santuario medio sumergido.

Unas escaleras bordeadas con columnas ascienden desde el agua hasta un rellano donde un bloque de piedra lisa sirve como un altar.

Unas cadenas serpentean desde la base del altar, terminando en unos oxidados grilletes abiertos.

Tres humanoides parecidos a peces con dientes aserrados se hallan de pie alrededor del altar. Uno de ellos lleva una diadema de algas y conchas marinas, y empuña un tridente con púas con la forma de tentáculos enroscados.

Este lugar es donde el abolezh en el área P6 viene a alimentarse de los sacrificios. Un **arcipreste kuo-toa** armado con un tridente de mandar peces y dos **kuo-toa** atienden aquí a su dios.

Intentarán capturar a los personales y encadenarlos al altar. El rellano toscamente tallado sobre el cual está el altar se levanta a 20 pies por encima del nivel del agua.

Reemplaza la acción de Cetro del arcipreste kuo-toa con la siguiente acción:

Tridente de Mandar Peces. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o a distancia alcance 20/60 pies, un blanco. Impacto: 5 (1d6 + 2) puntos de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) puntos de daño perforante si es usado con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Los muros de esta caverna están cubiertos de limo y no se puede trepar por ellos sin equipo de escalada, y el agua en este lugar está estancada y no es potable.

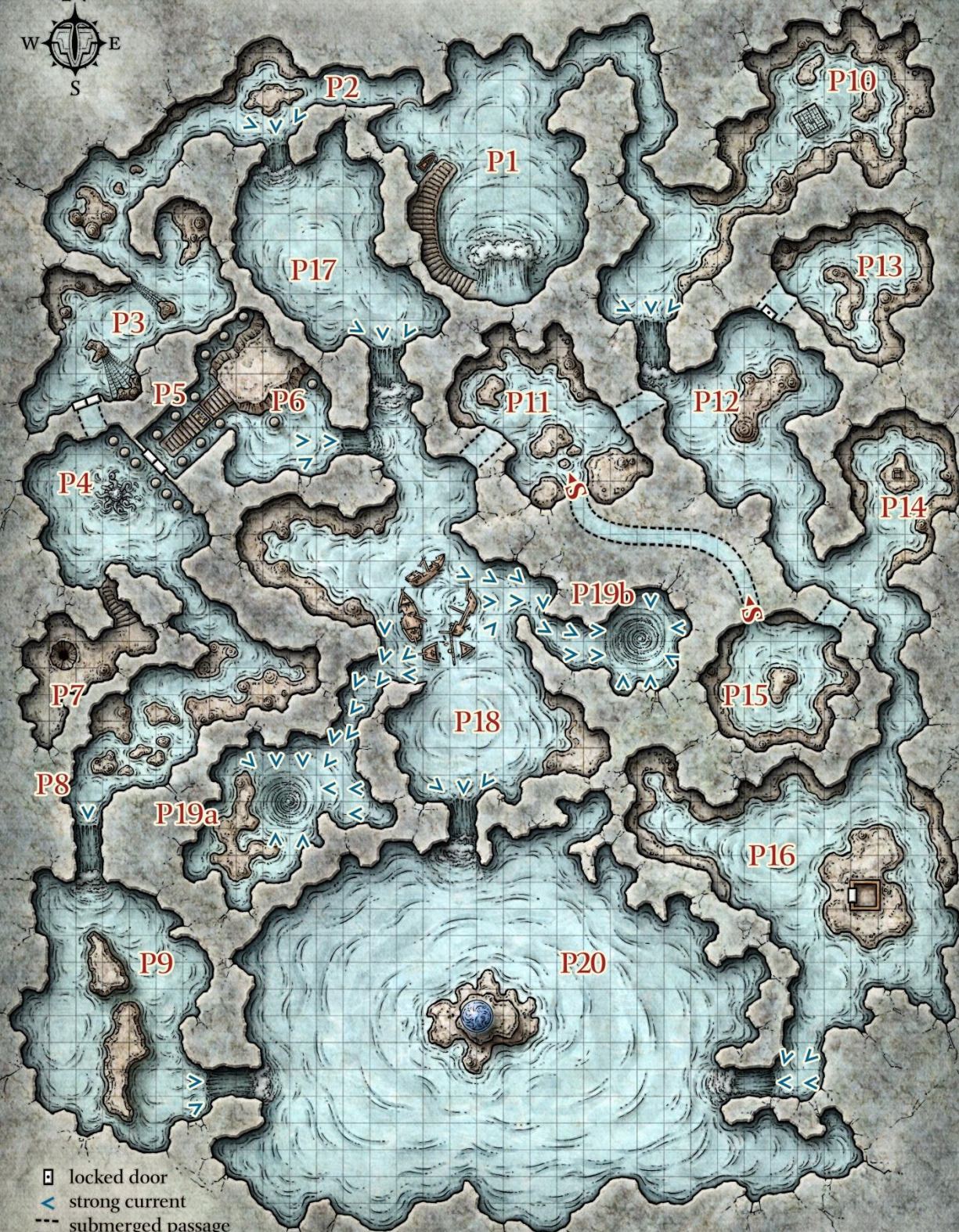
Refuerzos. Si el abolezh está en el área P6, reptará hasta el rellano y se unirá a la batalla.

P6. YNGUKULUB EL DEVORADOR

Un **abolezh** llamado Yngukulub el Devorador se ha aliado con Gar Shatterkeel y el Culto de la Ola Aplastante. Unos kuo-toa desequilibrados levan sacrificios al abolezh, y cuando carecen de sacrificios adecuados, se dejan devorar voluntariamente por su hambriento dios.

Yngukulub obedece a Gar Shatterkeel porque espera al día en el que Olhydra ahogue el mundo civilizado y aplaste los templos de los dioses. En la edad oscura resultante que resulte del triunfo de Olhydra, los abolezhs podrán retornar al lugar que les corresponde como legítimos gobernantes del mundo. Si Gar Shatterkeel fue derrotado en el templo de la Ola Aplastante, el abolezh estará guardando el portal del agua en el área P20. En cualquier otro caso, estará aquí.

THE PLUNGING TORRENTS



-  locked door
-  strong current
-  submerged passage
-  one way secret door

1 square = 10 feet

El agua fangosa que llena esta cueva fluye a través de un agujero en el muro este, antes de bajar hacia la cavernosa oscuridad de más allá. Unas altas columnas cubiertas de limo ascienden desde el agua estancada. Cada una de ellas ha sido decorada con un mosaico que muestra elfos, enanos, humanos y otras razas descendiendo hacia las fauces llenas de colmillos de unos horrores tentaculados con tres ojos en la base de la columna.

Los ojos de los monstruos brillan como gemas.

Si está aquí, el abolezh alcanzará telepáticamente a los personajes, prometiendo cumplir sus deseos a cambio de su servidumbre. Los personajes que rehúsen serán atraídos a las tenebrosas profundidades y serán devorados. El abolezh se ve fuertemente oscurecido por la oscura y fangosa agua mientras esté completamente sumergido. No tiene problemas en perseguir a las presas que caigan por la catarata hacia el este.

Refuerzos. Los kuo-toa en el área P5 vendrán a defender al abolezh si no están todavía muertos.

TESORO

Los tres ojos de los abolezh mostrados en las columnas son en realidad esmeraldas, zafiros y ópalo verde azulado. Las seis gemas tienen un valor de 1,000 po cada una.

Esparcidos por el suelo de la cueva del abolezh hay 180 pt, 1,700 pe, y un *Cetro de Tentáculos*.

P7. POZO DE LOS QUIPPERS

Unas escaleras suben hasta llegar a una pequeña y húmeda cueva donde cinco temibles hombres pez están alrededor de un pozo, comiendo y murmurando.

El pozo tiene 10 pies de anchura y 40 pies de profundidad. El agua al fondo del pozo tiene 10 pies de profundidad 8lo suficiente como para amortiguar una caída). Cuatro **kuo-toa** y un **kuo-toa látigo** han llenado la poza con un **enjambre de quippers**. Alimentan ritualmente a los quippers con criaturas cuando tanto ellos como el abolezh están saciados. Su ritual carece de sentido: gemidos, murmullos y graznidos sin ningún sentido en ningún idioma conocido. Los kuo-toa intentarán empujar a los personajes dentro del pozo.

P8. CAVERNA EN PENDIENTE

Unas estalactitas cubren el techo de esta cueva, el cual se hace cada vez más bajo según uno se mueve hacia el sur. Unas orillas limitan los bordes, y unas pequeñas piedras planas se levantan encima del agua, la cual tiene unos 5 pies de profundidad. Unos diminutos peces blancos se mueven por las zonas poco profundas, pasando rápidamente sobre brillantes monedas visibles bajo la superficie del agua.

Un **morfolito** y cuatro **perforadores** están pegados al techo de la caverna entre las estalactitas. Un personaje que preste atención a las estalactitas y que supere un control de Sabiduría (percepción) CD 20 divisará el símbolo del agua marcado sobre la correosa piel de las criaturas.

El morfolito atacará primero. Mientras atenaza a sus presas con sus tentáculos, estirará de sus presas hasta que estas estén bajo los perforadores, los cuales se dejarán caer del techo. Los perforadores tienen ventaja en sus tiradas de ataque contra criaturas apresadas por el morfolito.

TESORO

Bajo el agua hay 230 pe y 563 po.

P9. EMPLAZAMIENTO DE LA OLA APLASTANTE

El techo de esta gran caverna llena de agua se halla a 30 pies por encima de la superficie del agua. En mitad de la caverna, dos mesetas rocosas se levantan veinte pies por encima de la superficie del agua. Encima de cada plinto se acucilla una criatura humanoide con piel translúcida y de aspecto viscoso.

El agua fluye hacia el sudeste, donde podéis escuchar una estruendosa catarata.

El agua solo tiene 5 pies de profundidad. Las paredes de las mesetas están mojadas pero son rugosas, y pueden ser escaladas con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Dos **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver capítulo 7) montan guardia encima de las mesetas. Cada uno de ellos tiene cinco jabalinas. Son esclavos del abolezh y una baba recubre sus piel translúcida. No tienen miedo de morir.

A no ser que se vena atraídos al área P20 para proteger al abolezh, dos **khuuls** acechan detrás de las mesetas. Saldrán de su escondite y atacarán a los intrusos tan pronto como los Saqueadores de la Ola Aplastante comiencen a lanzar jabalinas. Si un Khuul paraliza a un enemigo, dejará que la corriente se lleve a la defensa criatura a través de las cascadas y hasta el área P20.

P10. JUICIO POR AGUA

Un ribete de tierra seca se agarra a las paredes de esta caverna, cuyos muros están cubiertos con símbolos del agua elemental trazados con tiza.

En el centro de la caverna, una jaula de hierro cuelga de una cuerda atada a una estalactita. Tres cuartas partes de la jaula están sumergidas en la poza que ocupa el centro de la caverna. Una docena de humanoides atestan el interior de la jaula, el símbolo del agua elemental grabado formando una cicatriz en la frente de cada uno de los cautivos. Unas manos cansadas se aferran a los barrotes mientras los cautivos luchan por mantener su boca encima de la superficie del agua. Entre la masa de formas forcejeantes, algunas de ellas permanecen inmóviles, flotando boca abajo dentro de la jaula.

Ocho **Saqueadores de la Ola Aplastante** (ver Capítulo 7) ocupan el interior de la jaula junto con los cadáveres ahogados de otros cuatro cultistas.

Gar Shatterkeel ha encerrado a los cultistas débiles y desobedientes dentro de la jaula en un ritual cuyo objetivo es el de hacerlos más fuertes. Los cultistas atacarán si los personajes los liberan, usando sus manos desnudas hasta que puedan hacerse con un arma. Se rendirán si sus números se ven reducidos a la mitad.

P11. GUARIDA DEL CAZADOR

El agua gotea de las estalactitas en esta tranquila cueva, lanzando ecos a través de las tinieblas.

Unas anchas repisas de rocas se extienden a través del perímetro, y unas islas naturales de piedra proporcionan un amplio espacio para sentarse o tumbarse.

Esta cueva es la guarida de un **pulpo gigante**. Pasa la mayor parte de su tiempo cazando, por lo que solo tiene un diez por ciento de probabilidades por hora de encontrarse en su guarida.

Unos túneles sumergidos conectan esta cueva con las áreas P12 y P18. Los personajes que nadan bajo el agua los avistarán automáticamente.

Pasadizo Secreto. Una puerta secreta de un solo sentido bloquea el paso a un túnel sumergido que termina en otra puerta similar.

Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15 es suficiente para encontrar cualquiera de las puertas, pero solo se abren desde el otro lado.

P12. CUEVA DE ALIMENTACIÓN

Una larga poza llena esta caverna, rota solo por una isla erizada de estalagmitas. Un cadáver flota boca abajo en el agua cerca de la isla.

Gar Shatterkeel usa esta cueva para deshacerse de aquellos que se le oponen o pierden su favor.

Puerta Subacuática. Un túnel sumergido lleva al área P13. Este túnel está bloqueado por una resistente reja de hierro cerrada con llave. Cuatro cortas cadenas terminadas en grilletes han sido enganchadas a los barrotes de hierro de la puerta. Usando herramientas de ladrón, un personaje puede forzar las cerraduras si supera un control de Destreza CD 15. La puerta también puede ser abierta a la fuerza con un control exitoso de Fuerza CD 25.

Tambor. Un tambor se levanta entre las estalagmitas en la isla. El culto usa el tambor para alertar a los ghouls en el área P13 cuando hay carne fresca esperándolos.

Cadáver Flotante. El cadáver pertenece a un iniciado de la Ola Aplastante que se acercó demasiado a la puerta subacuática mientras inspeccionaba sus grilletes y fue paralizado y desgarrado hasta la muerte por el ghost del área P13. Una búsqueda en el cadáver revelará una anilla con dos llaves, una que abre la puerta y otra que abre los grilletes de la puerta.

Área Sur. Mientras exploran la parte Sur de esta área, los personajes podrán escuchar los cacareos de los Mefits en el área P14 por encima del rugido de las cascadas. La temperatura comenzará a bajar cuanto más se acerque uno hacia el área P14.

P13. LOS HAMBRIENTOS

Huesos de humanoides aparecen desperdigados por todo el fondo de la poza.

Unos percebes se agarran a los muros de la cueva, y unos montones de hueso hecho astillas atestan las islas y cornisas de la cueva. El olor a salmuera lucha contra un hedor a podrido.

Siete **necrarios** y un **necrófago** roen los huesos de esta cueva. Cuando una criatura entre en su guarida, los necrarios se sumergirán para devorarla y escapar a su confinamiento.

P14. EL OJO DE LA ANGUSTIA

Una bruma helada llena esta cueva. Unos carámbanos y cristales de hielo lanzan destellos por las cornisas, el techo y los muros, y una frágil corteza de hielo rodea una isla central en la cual se acucilla un hombre de tez pálida y torso desnudo que viste un parche en el ojo. Está rodeado por siete criaturas parecidas a diablos hechos de hielo que cacarean y dan vueltas. Cinco humanos han sido colocados con los miembros extendidos contra el muro del fondo, congelados sobre su superficie, su piel negra por la congelación.

Algunos cuelgan boca abajo o de lado; a algunos les faltan dedos, manos y pies.

Un **escalofrío gélido** (ver capítulo 7) y siete **Mefits de hielo** habitan esta cueva. El escalofrío gélido, llamado el Ojo de la Angustia por los otros cultistas, dirige la tortura de los prisioneros. Los Mefits de hielo lo ayudan.

Prisioneros congelados. Los humanos enganchados al muro de la caverna son habitantes de la superficie que descubrieron demasiado sobre el Culto de la Ola Aplastante o que se pusieron en su camino. Unos cuantos podrían ser aventureros que fallaron en su intento de detener al culto. Decide quienes son estos prisioneros, si alguno de ellos está vivo y qué papel quieres que jueguen.

DESARROLLO

Si la batalla en este lugar es extremadamente ruidosa, los cultistas en el área P16 sabrán que deben prepararse para el peligro.

P15. CÁMARA DE LOS REFLEJOS

Un trono hecho de coral y conchas marinas se levanta en la roca situada en el centro de esta cámara. A lo largo de los brazos del trono, un cuerno de narval tachonado con perlas y zafiros descansa como el cetro de un señor.

La tranquila superficie de la poza refleja el trono.

Gar Shatterkeel usa esta cámara como su retiro personal, donde reflexiona acerca del futuro de su culto.

El agua en este lugar irradia magia de adivinación bajo el escrutinio de un conjuro de detectar magia. Una vez al día, cuando una criatura toque la poza con el cuerno de narval, un conjuro de escrutinio será lanzado instantáneamente. El conjuro se ve limitado a criaturas y lugares dentro de los Torrentes Sumergidos, no permite tirada de salvación y convierte la superficie de la poza en un sensor de escrutinio. Si el que empuña el cetro no especifica un blanco antes de tocar con el cuerno la poza, tira un d20. El resultado de la tirada es el número del área mostrada en la poza durante la duración del conjuro. (por ejemplo, un resultado de 9 centra el sensor de escrutinio en el área P9).

Un pasadizo sumergido lleva al área P14. Los personajes que nadan bajo la superficie del agua lo divisarán automáticamente.

Pasadizo Secreto. Una puerta secreta de un solo sentido girará para permitir el acceso a un túnel sumergido que lleva hacia el noroeste. Encontrar la puerta requiere de un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15. Una puerta secreta similar al final del túnel se abre al área P11 y puede ser avistada sin necesidad de un control de característica.

TESORO

Tachonado con zafiros y perlas, el cuerno de narval tiene un valor de 10,000 po. Una criatura que sostenga el cuerno de narval dentro de esta cueva sentirá como tira hacia el agua reflectante.

P16. CABAÑA DE LA MAREA OSCURA

La cascada en el lado sur puede ser escuchada desde la entrada norte.

Una tosca cabaña de piedra se encarama encima de una isla rocosa en mitad de una ancha poza. El agua gotea a chorros desde el techo de la caverna, y el rugido de una cascada resuena a través de ella.

Dos **misterios acuáticos** escondidos bajo la superficie del agua sirven como monturas vinculadas para dos **Caballeros de la Marea Oscura** (Ver Capítulo 7) que viven en la cabaña de la isla. Un caballero estará montando guardia en la isla cuando los personajes lleguen por primera vez; el otro estará descansando dentro de la cabaña.

La cabaña contiene dos hamacas hechas con redes de pescar, así como las armas de los caballeros, ropas y pertenencias. Ninguna de estas pertenencias es valiosa.

P17. GUARDIÁN ELEMENTAL

El agua se derrama en esta caverna desde una catarata en el norte, luego fluye y cae por encima de otra catarata en el sur. Una espesa bruma oculta el techo de la caverna, con solo unas escasas estalactitas atravesando la niebla. La superficie agua ondula con grandes olas rompientes.

El techo se halla a 30 pies por encima de la superficie del agua. Un **elemental de agua mirmidón** (ver capítulo 7) acecha bajo la superficie, pero se levantará para atacar a cualquier intruso que no esté vestido como un cultista del agua.

P18. PECIOS

Un fuerte aguacero azota lo que debe de ser una gigantesca caverna, sus muros y techos perdidos bajo la fuerte tormenta. Incluso el rugido de las cataratas al norte, oeste y este quedan silenciados bajo el ruido de la lluvia al golpear al agua.

En el centro de la caverna, las moles hechas pedazos de unos barcos de vela yacen tumbadas sobre sus costados. Multitud de percebes se aferran a sus cascos.

Unos esqueletos humanoides cuelgan del cordaje o yacen en pilas enmarañadas, y montones de algas cuelgan de las regalas.

La lluvia hace que toda el área esté ligeramente oscurecida, unas fuertes corrientes en ambos lados de los pecios se mueven hacia las áreas 19a y 19b. A pesar de la enormidad de la caverna, el agua aquí solo tiene 5 pies de profundidad.

Una **hidra** anida entre los pecios, y atacará a cualquiera intruso que no sea Gar Shatterkeel.

Pecios de Barcos Hundidos. Olhydra canalizó el poder del nodo de agua para llevar estos barcos ante Gar Shatterkeel como muestra de su poder. Uno de los pecios

es la galera mercante Tezhyria que una vez puso a un joven Gar Shatterkeel bajo una brutal servidumbre. El otro es el mismísimo barco pirata Calishita que atacó a la galera mercante Tezhyria, un suceso que hizo que Gar quedara a la deriva y que perdiera su brazo por un ataque de tiburón.

Los pecios forman un terreno sólido, pero en su mayor parte se consideran terreno difícil, resbaladizos por la lluvia donde no están llenos de agujeros y madera astillada. Cualquier personaje que intente una maniobra compleja o realice las acciones de Apresurarse o Retirarse, debe superar un control de Destreza (Acrobacias) CD 10 o caer del pecio al agua.

Ambos barcos están posados sobre sus costados. A tu discreción, los barcos pueden tener varios niveles de terreno vertical, velas colgando, y mástiles inclinados, por los cuales los personajes pueden trepar o usar como pasarelas.

TESORO

El barco pirata Calishita porta un cofre lleno de tesoros. Los personajes que busquen en el pecio encontrarán el cofre, el cual contiene una *Cimitarra +1*, un *Frasco de Alquimia*, 1,200 po, un diamante con un valor de 5,000 po y dos pequeños rubíes con un valor de 1,000 po cada uno.

La bodega del navío mercante Tezhyrio ha sido agujereada, sus suministros desaparecidos hace mucho tiempo. Uno de los esqueletos a bordo porta un traje de fina cota de escamas decorada con diseños de conchas. Esta cota de escamas es una *armadura de marinero*.

P19a-P19c. VÓRTICES

Unas fuertes corrientes canalizan el agua desde el área P18 hasta estas cuevas. En el centro de cada cueva hay un vórtice arremolinado.

Cualquier criatura atraída en el vórtice es teleportada a dentro de los Torrentes Sumergidos.

Tira un d20; el número tirado determina la localización donde aparece la criatura. Por ejemplo, con una tirada de 7, la criatura se ve teleportada al pozo de los quippers en el área P7.

P20. PORTAL DEL AGUA

Una isla se leva sobre el agua de un lago en el epicentro de tres rugientes cascadas. Flautas de coral rosa, lavanda y blanco marfileño rodean la isla. Sobre la isla, flota un gigantesco y brillante globo de agua. Unas esferas de agua más pequeñas emergen de él, derivan hacia fuera, y flotan a pocos pies por encima de la superficie del lago. La luz ambiente revela el techo de la caverna, ochenta pies por encima de la isla y del cual cuelgan incontables estalactitas.

El suelo de la caverna se eleva gradualmente hacia la isla, de tal forma que el agua tiene 20 pies de profundidad en el perímetro de la caverna y solo 5 pies de profundidad a menos de 10 pies de la isla.

Si los personajes derrotaron previamente a Gar Shatterkeel, usa la sección "Encuentro con el Abolezh". Si Gar se ha retirado al nodo y los personajes ya han derrotado a otros dos profetas elementales, usa la sección "Encuentro con Gar Shatterkeel". Si Gar es el único profeta superviviente, usa la sección "Encuentro con Olhydra".



Globos Acuosos. Cuando los personajes lleguen por primera vez, tres globos de agua de 7 pies de diámetro estarán derivando por esta caverna.

Cada globo de agua flota a 1 pie de la superficie del agua y permanece estacionario hasta que una criatura lo toque, momento en el cual rodeará a la criatura y la transportará flotando hasta el área P1 vía el túnel norte (pasando a través de las áreas P18, P17 y P2). El globo tiene una velocidad volando de 10 pies y la criatura en su interior recibe el beneficio de un conjuro de Respiración Acuática mientras permanece dentro del globo. En cualquier momento durante el viaje, la criatura en el interior del globo puede nadar fuera como una acción. El globo lleva solo a esa criatura y se deshace en gotas de agua al llegar a su destino. Un globo es inmune al daño, aunque el *polvo de sequedad* lo destruye.

Cuando el globo es destruido o deja esta cueva, otro se forma a partir del agua para tomar su lugar.

ENCUENTRO CON EL ABOLEZH

El **abolezh** del área P6 y los dos **khuuls** del área P9 estarán guardando el portal. Las criaturas estarán sumergidas en la esquina sudoeste de la cueva cuando los personajes lleguen por primera vez. El **abolezh** esperará matar o esclavizar a los personajes, hacerse con Drown, y reemplazar a Gar Shatterkeel como profeta de Olhydra.

ENCUENTRO CON GAR SHATTERKEEL

Gar Shatterkeel (ver capítulo 7) estará de pie en la isla ante el portal de agua, comenzando su ritual para llamar a Olhydra. Estará protegido por un **elemental de agua** y tres **cocodrilos** que rodean la isla, atacando a cualquier criatura que se aproxime.

Gar montará aquí su lucha final. No puede retirarse al Plano del Agua con Drown, y rehusará abandonar su maléfica misión. Cuando los personajes lo derroten, se convertirá en una masa de agua parecida a la tinta y se derramará. Drown permanecerá donde él caiga.

ENCUENTRO CON OLHYDRA

Gar Shatterkeel estará de pie en la isla, sin guardaespaldas. Empuñará su tridente en lo alto y gritará, “Con esta llave llamo a mi señora!” Una oscura corriente emergerá del portal, formando un inmenso elemental de agua con perlados ojos de maligno aspecto. Este es **Olhydra**, la Princesa maligna del Agua (ver capítulo 7). Olhydra se centrará en permanecer en el mundo para desatar el mal, especialmente en mantener a Drown fuera del alcance de los personajes.

Nivel de Agua Creciente. Cuando aparezca Olhydra, el nivel del agua en el lago subirá 2 pies al final de cada round. Dado que las cascadas en la caverna tienen 40 pies de altura, el lago subirá al nueve de las áreas P9, P16 y P8 pasados 20 rounds.

Una vez el agua alcance la parte de arriba de las cascadas, el agua se detendrá al nivel de 60 pies de profundidad.

EL PORTAL DE AGUA

El portal del agua es un globo acuoso de 13 pies de diámetro que flota encima de la isla.

Los personajes que pasen a través del portal llegarán bajo el agua al Plano Elemental del Agua, desde donde vendrá Olhydra para destruirlos. Los personajes pueden retirarse a través del portal; sin embargo, Olhydra no puede pasar a través del portal hasta que el ritual no haya sido completado.

Los personajes solo pueden cerrar el portal lanzando a Drown hacia él, destruyendo a Drown durante el proceso. Si el portal se cierra mientras Olhydra permanece en el mundo, esta se verá forzada a volver al Plano del Agua. No se formarán más globos acuosos dentro de los Torrentes Sumergidos, y el agua en el Nodo volverá a niveles normales. A lo largo de los siguientes días, gran parte del agua restante se filtrará hacia la tierra circundante.

LA GEODA NEGRA

La Geoda Negra es una caverna natural distintiva por unas vetas de luminosos cristales violetas. Marlos Urnrayle usó a Ironfang para transformar estas cavernas en un nodo terrestre. En la caverna más grande de la Geoda Negra hay un portal que lleva a los dominios de Ogremoch en el Plano Elemental de Tierra. Extrañas criaturas de ese lugar han cruzado el portal y habitan ahora la caverna, mientras que la energía en bruto del plano elemental se filtra y está transformando lentamente la Geoda Negra en un reflejo del dominio de Ogremoch.

RASGOS DE LA GEODA

El área tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es señalada en las áreas en las que sea aplicable.

Reconocimiento de los personajes. Incluso si no se ha encontrado con los personajes, Marlos los ha visto en sus visiones. El profeta de la tierra dará descripciones de los personajes a todos los cultistas en la Geoda Negra.

Techos. Los techos de las cavernas están a 30 pies, mientras que en los túneles están a 15 pies de altura.

Iluminación. La mayor parte de las áreas están tenuemente iluminadas por las formaciones de cristales que proporcionar un suave fulgor violeta.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Realiza controles para ver encuentros aleatorios una vez cada 30 minutos.

Tira un d20 y consulta la siguiente tabla para ver con qué, si es que es con algo, se encuentran los personajes:

d20	Encuentro
1	1 Tiburón Zapador cabalgando un Terrarón (ver área G13)
2	1 Fundidor de Piedra y 1d3+1 guardias de la Piedra Negra (ver área G12)
3	1d2 Elementales de tierra
4	1 masa sombría (saldrá atravesando un muro cercano)
5	Tierra sangrante
6	Derrumbe del Techo
7	Extrusión de Cristales
8	Fisura
9	Crecimiento de Caliza
10-20	Ninguno

Tierra Sangrante. Una pared cercana se hincha y abre, expeliendo un limo negro viscoso.

Derrumbe del Techo. Un temblor hace que parte del techo se colapse sobre un miembro al azar del grupo. Si el grupo contiene también PNJs, asegúrate de contarlos también. El blanco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 21 (6d6) puntos de daño y ser derribado al suelo y quedar enterrado. Mientras esté enterrado de esta forma, el blanco queda apresado y es incapaz de respirar o levantarse. Una criatura puede usar su acción para liberarse o ayudar a liberar a otra criatura, lográndolo con un control exitoso de Fuerza CD 15.

Extrusión de Cristales. Una grieta se abre en un muro cercano, extrayendo unos cristales violeta luminiscentes de un pie de longitud.

Fisura. Un temblor hace que una fisura de 1d6x10 pies de profundidad se abra en el suelo bajo un miembro del grupo (determinado al azar). Si el grupo contiene PNJs asegúrate también de contarlos. El miembro afectado del grupo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 i caer en la fisura. Sufriendo daño contundente de la forma normal a no ser que este atado o protegido de alguna otra forma contra las caídas. Los muros de la fisura

son rugosos y pueden ser escalados con un control éxitos de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Crecimiento de Caliza. Las estalactitas a menos de 30 pies del grupo comienzan a gotear como cera que se funde. Para cuando esto cesa, cada estalactita se hace 1d4 pies más larga. Si una estalactita toca la superficie opuesta, se convierte en una columna natural.

G1. SALÓN DE LOS GUARDIANES

Esta cueva se halla al final de un túnel descendente lleno de vueltas que comienza en el área F13 del Templo del Ojo.

Los rugosos muros de esta caverna suben hasta un techo abovedado cubierto de estalactitas y racimos de delgados cristales luminiscentes que bañan la caverna con una suave luz violácea. Unos pasadizo llevan al Este y al Oeste. Hacia el Este, el pasadizo asciende. El pasadizo del Oeste está flanqueado por un parte de estatuas de piedra de 20 pies de altura y tosco aspecto humanoide, sus rostros serían máscaras de negación. Al lado de cada estatua hay un guardia humano cubierto por una armadura de piedra.

Dos **Guardias de la Tierra Negra** (ver capítulo 7) montan guardia delante de las estatuas. Los personajes que no lleven disfraces serán reconocidos por quienes son realmente. Los personajes disfrazados como cultistas de la tierra o prisioneros del culto deben realizar un control de Carisma (Engaño) en oposición a los controles de Sabiduría (Intuición) de los guardias; si todos los personajes tienen éxito, los guardias serán engañados y les permitirán pasar.

Si comienza aquí un combate, dos **elementales de tierra** saldrán del suelo en el centro y se unirán a la batalla. Estos elementales tienen vetas de brillantes cristales violetas; cada uno da una luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en 15 pies más allá de esa distancia.

G2. KELTAR Y GORX

Los muros de esta cámara circular están llenos de brillantes cristales. En mitad de la sala hay una gorda criatura con forma de fuego con tres brazos, tres piernas, ojos con grandes párpados y una ancha boca montada sobre su cuerpo ovoide de aspecto terroso. Dejando caer de forma casual brillantes gemas en la cavernosa boca de la criatura hay un cultista de la tierra de aspecto inquietante.

Un **Fundidor de piedra** (ver capítulo 7) llamado Keltar monta guardia con un **xorn** que descubrió escondiéndose en el área G17. Si los personajes atacan a alguno de los dos, ambos responderán. El xorn huirá una vez tenga menos de 20 puntos de golpe, pero Keltar luchará hasta la muerte.

Interpretando a Keltar. Keltar cree que el xorn, llamado Gorx, es un emisario de Ogremoch enviado para probar el valor del culto. De hecho, la criatura vagabundeo a través del portal por mera curiosidad. Dado que Keltar estaba ansioso por agradar a Gorx, este no ha hecho nada por disuadirlo.

El xorn ha convencido a Keltar de que Ogremoch quiere tributo, por lo que Keltar saca ofrendas de todo aquel que pasa. Keltar está tan obsesionado con las ofrendas que ignorará la apariencia de los visitantes y las contraseñas usuales. Cuando vea a los personajes, preguntará, “traéis ofrendas?”

Realizar una ofrenda consiste en lanzar metales preciosos o gemas a las fauces del xorn. Keltar informará orgullosos a

los ofertantes de que los tesoros han sido transportados a los dominios de Ogremoch.

El xorn puede oler la riqueza del grupo, y por lo tanto demandará en terrano un tributo de 500 po. Si el grupo acepta, Keltar preguntará, “¿Está nuestro príncipe complacido con la ofrenda?” a lo cual Gorx responderá, “El príncipe considera este sacrificio satisfactorio.”

Keltar creará que el xorn ha considerado digno al grupo, por lo que les permitirá pasar. También responderá a las preguntas de forma colaboradora. Keltar dirigirá al grupo hacia el área G6 so cree que son cultistas y les recordará la contraseña para cruzar el puente de piedra (área G9) de forma segura: “Caminamos bajo la sombra de Ogremoch!”

Si los personajes rehúsan pagar, el xorn atacará al personaje que lleve el mayor tesoro. Mientras tanto, Keltar huirá hacia el área G6.

TESORO

El estómago del xorn todavía contiene algunas ofrendas sin digerir; 9 po, tres trozos irregulares de piedra luna del tamaño de un huevo con un valor de 25 po cada uno, tres carnelias con un valor de 50 po cada una y una amatista agrietada con un valor de 100 po. Keltar porta dos carnelias mas y esconde un pergamino de *Investidura de Piedra* (ver Apéndice B) plegado en un bolsillo.

G3. GUARIDA DEL MORFOLITO

Esta cueva es una maraña de estalagmitas y estalactitas. Varias armas y piezas rotas de armadura yacen esparcidas entre las columnas del centro de la sala.

Un **morfolito** cuelga del techo encima de los deshechos. Se comió a varios cultistas antes de que los demás comenzaran a evitar el área. Hambriento de más carne humanoide, el morfolito intentará reducir a cuantos aventureros pueda. Cerrará su ojo y retraerá sus tentáculos cuando se vea reducido a 20 puntos de golpe, esperando que los personajes lo dejen tranquilo.

TESORO

Esparcidas entre las armas y armaduras rotas hay 65 po, una estatua de latón de un imp con ojos de ónice por valor de 180 po, y un *anillo de natación*.

G4. CRISTALES HECHIZADORES

Esta cueva es un bosque de brillantes cristales, los cuales crecen como follaje sobre delgadas columnas de piedra, las cuales hacen difícil el valorar el verdadero tamaño de la cámara. Apoyado contra una de las columnas hay un hombre muerto que viste una coraza de piedra.

Cualquier criatura que entre en la cueva por primera vez en un turno o que comience su turno dentro de ella superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o sufrir los efectos de un conjuro de *Confusión*. Una vez un criatura tiene éxito en su tirada de salvación pasa a ser inmune a este efecto durante 24 horas.

Un sonido atronador emana del túnel noreste, el cual solo tiene 5 pies de altura y asciende suavemente hasta el área G6. El túnel termina en un muro con una cascada de fango (ver área G6). Cualquier criatura que pase bajo el fango sufre 10 (3d6) puntos de daño contundente.

Cadáver. El cadáver pertenece a un Guardia de la tierra Negra muerto por uno de sus compañeros cultistas. El guardia no porta nada de valor.

Pasadizo Secreto. La entrada “secreta” al área G5 es un túnel encubierto por un conjuro de Imagen Mayor de 6º nivel para hacer que parezca un muro sólido. Descubrir su naturaleza desde la distancia requiere de un control de Inteligencia (Investigación) CD 19, aunque la interacción directa revela inmediatamente la ilusión.

G5. ENTRADA A LA INFRAOSCURIDAD

Un agujero al final de esta cueva forma la boca de un túnel que desciende más profundamente en la tierra. El túnel carece de los cristales luminosos que crecen en todos los demás lugares en estas cavernas, y una helada y fétida brisa sube desde sus profundidades.

Este túnel recorre millas, acabando al final en las cuevas de la Infraoscuridad.

G6. CASCADAS DE FANGO

El sordo rugido del fango revolviéndose y salpicando llena esta caverna, cuyos muros y techo están atravesados por destellantes vetas de brillantes cristales violetas. Una corriente de fango surge a través de una grieta en el techo, baja hasta que cae por sobre una cornisa de diez pies de altura, luego cae por el borde hasta convertirse en un estrecho río de fango que fluye a través de un agujero en la esquina noreste. Una escalera de piedra sube a la cornisa, donde un pasadizo conduce hacia el Norte. Un túnel en el nivel más bajo lleva hacia el sur.

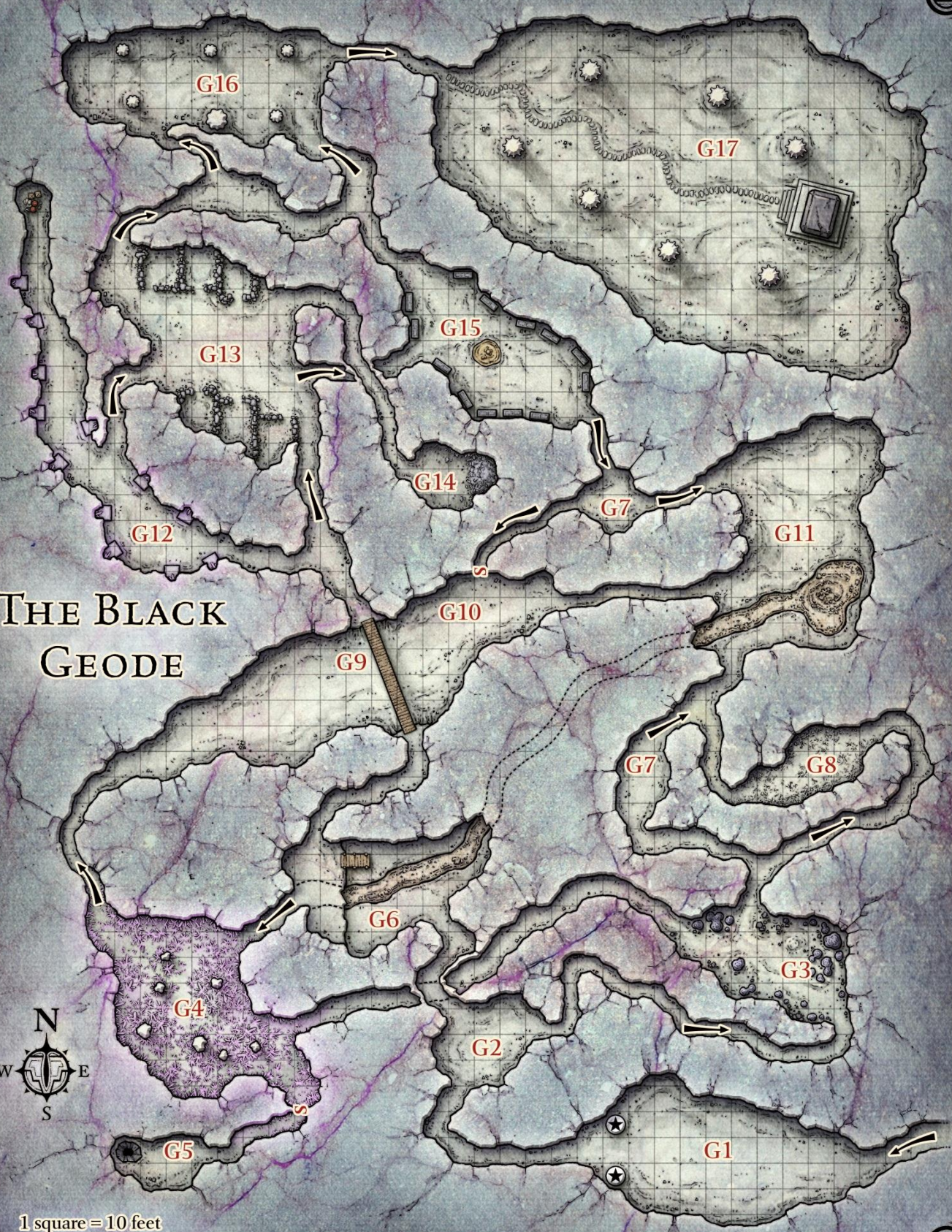
Los cultistas de la tierra llaman a este río de fango elemental el Arroyo de Fango. El río tiene 6 pies de anchura, tres de profundidad y desciende un total de 40 pies para cuando llega al área G11. Cualquier criatura que entre en el río por primera vez durante su turno o que lo termine allí debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 o quedar tumbado y ser arrastrado 20 pies hacia el área G11. Una criatura tumbada en el fango debe usar una acción y superar un control de Fuerza (Atletismo) CD 15 para poder ponerse de pie. Ponerse de pie no es posible en la sección de túnel entre esta cueva y el área G11; esa porción del río está completamente sumergida en el fango. Una criatura puede usar una acción para salir o sacar a otra criatura dentro de alcance del Arroyo de Fango, consiguiéndolo si supera con éxito un control de Fuerza (Atletismo) CD 15. Cada 1 pie de movimiento a través del fango cuesta 2 pies, 5 si la criatura se intenta mover contracorriente.

THE BLACK GEODE



1 square = 10 feet

→ = 20 foot descent



Túnel escondido. Un túnel de 5 pies de altura escondido detrás de la cascada de fango desciende hasta el área G4. Una criatura debe pasar a través de la cascada de fango para llegar al túnel, sufriendo 10 (3d6) puntos de daño contundente de los desechos transportados por el fango.

Cornisa. La porción occidental de la cueva está 10 pies más alta que la parte este, y la cornisa puede ser escalada con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10. La escalera de piedra que lleva a la cornisa está en el lado Norte del Arroyo de Fango.

G7. CUEVA VACÍA

Esta pequeña cueva está atravesada con brillantes cristales violetas. Un túnel en el sur gira abruptamente hacia el este, mientras que otro túnel en el norte desciende suavemente hacia abajo y también en dirección este.

Esta área es perfecta para encuentros aleatorios.

G8. CAVERNA DE LA CORONA PERDIDA

Mientras el grupo se aproxima a esta área por primera vez, lee el siguiente texto:

Unos gritos que hielan la sangre resuenan de algún lugar delante vuestro. Los gritos duran solo unos segundos, luego cesan de repente.

Una vez el grupo pueda ver la cueva, lee lo siguiente:

Huesos de humanoide cubren el suelo de esta caverna. Algunos esqueletos están parcialmente intactos, sus cajas torácicas aplastadas por pedruscos que descansan sobre ellas. Solo un esqueleto permanece entero, y aferra contra su pecho un yelmo de acero con la celada descubierta decorado con una sencilla tiara sobre la frente, de la cual sobresalen hacia arriba siete pequeñas púas de oro.

El yelmo coronado es una antigua reliquia enana (ver “Tesoro” más adelante) que irradia una fuerte magia cuando es examinado con un conjuro de *detectar magia*. Tan pronto como alguien quiera cogerlo, el **fantasma** de un cazador de tesoros duergar llamado Reulek aparecerá y usará su Rostro Horripilante, gritando, “Ladrones! Aprender de mi locura! Incluso en la muerte, los enanos de Besilmer protegen sus fabulosos tesoros!”

Mientras el fantasma entona esas palabras, cuatro **espectros** de drows muertos aquí hace mucho tiempo en un derrumbamiento se materializarán y atacarán a los vivos.

Interpretando a Reulek. Los cultistas de la tierra encontraron en yelmo coronado en el Templo de la Tierra Negra, pero su supieron darse cuenta de su importancia.. Reulek lo robó más tarde, y estaba escabulléndose hacia el área G5 cuando cayó presa de los espectros en esta cueva.

Reulek cree que los espectros lo mataron por haber robado el yelmo. Su alma está atada a la reliquia por la creencia de que la tiene que devolver a su legítimo dueño antes de poder partir a su descanso eterno.

Si los aventureros derrotan a los espectros y hablan con el fantasma, Reulek explicará su situación.

Si los personajes apuntan que los espectros no eran enanos y probablemente no estaban preocupados acerca de la corona, Reulek admitirá que su muerte puede no haber tenido nada que ver con la reliquia.

Sabe que los restos del último rey de Besilmer se hallan bajo los Salones del Hacha de Caza. Pedirá a los personajes que le ayuden a devolver el yelmo coronado a la tumba del rey. Los personajes que acepten se encontrarán con que Reulek les acompañará a través de su vínculo con la reliquia, aunque solo se manifestará cuando tu desees que lo haga.

Si el grupo rehúsa ayudar, o en algún momento Reulek tiene la impresión de que no van a cumplir su promesa, usará su posesión para reforzar el acuerdo. Si el grupo es fiel a su trato, el espíritu de Reulek les dará las gracias cuando parata hacia su descanso.

Reulek era el compañero de uno oni llamado Obratu (ver “El Valle de las Aguas Danzarinas” en el Capítulo 6). Los personajes pueden reconocer su nombre de la nota que encontrarán si derrotan a Obratu. Reulek se encogerá de hombros si los personajes mencionan a Obratu, diciendo que era una “relación de conveniencia.”

TESORO

El yelmo con púas de oro es la Corona Perdida de Besilmer (ver capítulo 7).

G9. PUENTE DE PIEDRA ESTRECHO

El siguiente texto asume que los personajes llegan aquí a través de los túneles del Norte o el Sur:

El pasadizo se abre ante un listo puente de piedra flanqueado por peñascos. El puente tiene cinco pies de anchura, sin pasamanos, y atraviesa una ancha caverna que resuena con extraños sonidos chasqueantes.

El puente tiene 40 pies de longitud y es robusto. Una criatura que sufra 10 puntos de daño o más debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10.

Si la tirada de salvación falla por 5 o más, la criatura es derribada de encima del puente y caer. Con cualquier otro resultado fallido, la criatura cae al suelo pero se las arregla para no caer del puente. El puente se halla a 40 pies sobre el suelo de la caverna circundante (área G10).

Dos **galeb duhrs** guardan el puente; uno en cada extremo. Parecen peñascos ordinarios hasta que abren los ojos y se mueven. Para cruzar el puente sin despertar a los galeb duhrs, alguien entre los paseantes debe decir el santo y seña del culto: “Caminamos bajo la sombra de Ogmoch!”

En cualquier otro caso, los galeb duhrs esperarán hasta que los intrusos estén a mitad de camino a través del puente antes de atacar, primero animando los peñascos situados cerca de ellos y ordenándoles que rueden a lo largo del puente. Los sonidos chasqueantes son producidos por los oseogarfios de la caverna circundante.

Refuerzos. Un combate encima del puente atraerá la atención de los oseogarfios en el área G10, los cuales se reunirán bajo el puente y atacarán a cualquier criatura que caiga.

G10. CHASQUIDOS

Esta larga caverna corta un amplio espacio a través de la tierra.

Sus muros desgajados parecen como si la piedra hubiera sido arrancada. Huesos astillados yacen entre las piedras. En lo alto, un estrecho puente de piedra cruza la grieta. La fisura resuena con sonidos chasqueantes que parecen como pequeñas rocas cayendo.

El techo de la caverna está a 80 pies de altura y el puente (área G9) se halla a 40 pies por encima del suelo de la caverna.

Ocho **oseogarfios** se esconden en grietas a lo largo de los muros, comunicándose entre sí usando una serie de chasquidos indescifrables. Los oseogarfios atacarán a cualquier criatura que intente atravesar su territorio o que caiga desde el puente.

Pasadizo Secreto. Escondido en la parte de atrás de una de las grietas de los oseogarfios hay un estrecho pasadizo que sube 20 pies hasta el área G7. La apertura de este túnel requiere de superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 para poder verla, aunque un personaje que explore la grieta entrando en ella encontrará el túnel oculto sin necesidad de realizar ningún control de característica.

TESORO

Los personajes que rebusque entre los huesos astillados de las anteriores víctimas de los oseogarfios, encontrarán 17 pp, cuatro piezas de cuarzo azul (10 po cada una), un espejo de plata con incrustaciones de lapislázuli (270 po) y una *Perla de Poder*.

G7. POZO DE FANGO ELEMENTAL

Un río de espeso fango mana de una fisura en uno de los muros, recorriendo una corta distancia antes de desembocar en una poza arremolinada.

De pie al lado de la poza hay un elemental de tierra cubierto por una armadura y varias pequeñas criaturas compuestas de espeso fango goteante.

El río de fango fluye hasta esta caverna desde el área G6.

Un **elemental de tierra mirmidón** (ver Capítulo 7) monta guardia, ignorando las burlas de seis **Mefits de fango**. El mirmidón protege la poza y atacará a los intrusos. Los Mefits se unirán, pero al contrario que el mirmidón, cualquiera que se vea reducido a menos de 10 puntos de golpe huirá.

Revisa el área G6 para ver las reglas acerca de moverse a través del río de fango. Una criatura que termine su turno dentro de la poza arremolinada debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o ser absorbida al plano Elemental de Tierra y perderse allí. Una criatura atada a una cuerda puede ser estirada 10 pies hacia la orilla de la poza con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15.

DESARROLLO

Si los personajes observan la cueva sin ser vistos durante unos minutos, verán como el mirmidón se inclinará sobre la poza y sacará a un forcejeante mefit de la poza de barro. La poza tiene un cinco por ciento no acumulativo por hora de expeler un nuevo mefit de fango.

G12. SALA DE LA MEDITACIÓN

Si los personajes se aproximan a esta sala silenciosamente y sin fuentes de luz pueden sorprender a los cultistas de la tierra de dentro.

Los muros de esta caverna se ven rotos a intervalos regulares por pequeños nichos, cada uno de los cuales alberga una astilla de un brillante cristal color violeta. Cuatro cultistas de la tierra están aquí arrodillados. Cada uno de ellos se arrodilla o está sentado delante de un nicho, en lo que parece ser algún tipo de meditación.

En cualquier momento dado, la cueva contiene dos **Guardias de la Tierra Negra**, un **Tiburón Zapador** y un **Fundidor de Piedra** (ver el Capítulo 7 para las estadísticas de estos cultistas). Los guardias se encuentran en la parte sur de la cueva, los demás en la sección norte. Si Hellenrae (ver capítulo 7) no ha sido derrotada, estará aquí en lugar del fundidor de piedra. Los cultistas están meditando, usando los cristales como foco. Están demasiado concentrados como para escuchar los sonidos de combate en las áreas G9 o G13.

Varios barriles y cajones de suministros descansan en la parte norte de la caverna. Contienen agua y raciones.

G13. ESTABLOS DE LOS TERRARONES

Unos peñascos han sido usados para construir toscos cercados abiertos por arriba parecidos a rediles; tres al norte y tres al sur. Unas extrañas sillas de montar y arneses han sido apilados en mitad de la cueva, mientras que unas lanzas y agujones descansan apoyados contra los muros.

Hay un cincuenta por ciento de que un **tiburón zapador** (ver Capítulo 7) llamado Rorgrin esté aquí; junto con su montura **Terrarón** entrenada, en otro caso estarán en el área G14. Si están aquí, Rorgrin y su montura estarán a plena vista y atacarán a los intrusos nada más verlos. Los cercanos al norte y al sur son establos cerrados por muros de 10 pies de altura. Los establos al sur están vacíos. Los establos del norte contiene tres jóvenes terrarones usa las estadísticas de **rinocerontes**, pero muerden en vez de embestir. Estos terrarones estarán durmiendo sin Rorgrin no está presente. Un personaje puede pasar sigilosamente al lado de los terrarones durmientes superando un control de Destreza (Sigilo) CD 11. Los terrarones se despiertan con un control fallido o si uno o más de ellos es atacado. Si Rorgrin está en el área G14, los terrarones sisearán a los intrusos al despertarse, alertando a Rorgrin de su presencia.

G14. CUEVA DE RORGRIN

La parte de atrás de esta pequeña cueva está ocupada por un nido fabricado con astillas rocas de piedra. En las cercanías, un saco de dormir ha sido extendido en el suelo con una extraña silla de montar colocada en forma de almohada.

Si el grupo no se encontró con Rorgrin en el área G13, se encontrarán aquí con el Tiburón Zapador y su montura Terrarón entrenada. La mitad del tiempo la pareja estará aquí durmiendo.

TESORO

Guardada bajo su “almohada” silla de montar, Rorgrin tiene una pequeña bolsa de cuero con 91 po, dos granates (por valor de 100 po cada uno) y una *poción de resistencia al trueno*.

G15. FUNDICIÓN ARCANA

Unas losas de piedra cubren los muros de esta cueva. Armas, piezas de armaduras y varias herramientas cubren las losas. En mitad de la cámara, un chorro de vapor sale de un pozo de barro hirviente.

Las losas con mesas de trabajo cubiertas con herramientas para labrar y tallar piedra y cristal, así como armas y trozos de armadura (ver “Tesoro” a continuación).

Dos **Fundidores de Piedra** (ver Capítulo 7) trabajan aquí, junto con un maestro herrero enano llamado Rhundorth; uno de los delegados de Mirabar (ver más adelante). Si **Miraj Vizann** (ver Capítulo 7) sobrevive, estará aquí en lugar de uno de los Fundidores de Piedra. Tres **nothics** vigilan desde las sombras, listos para proporcionar consejo arcano durante el proceso de forjado. Los nothics son sirvientes involuntarios y huirán hacia el área G16 si se les da la oportunidad.

Rhundorth tiene las estadísticas de un **guardia** pero no está armado ni viste armadura (CA 11). Su fuerza es 18 y habla Común y Enano. Si se le da a elegir un arma, preferirá un martillo de batalla (+6 a impactar, 1d8 + 4 puntos de daño contundente o 1d10 + 4 puntos de daño contundente usando las dos manos). E legal bueno.

Interpretando a Rhundorth. Rhundorth fue reclutado para trabajar aquí, ayudando al culto de la tierra a fabricar armaduras y armas a cambio de la promesa de que los demás delegados bajo custodia del culto de la tierra no serían dañados. Sabe que el sabio Bruldentharr fue dejado en las minas del Monasterio de la Piedra Sagrada, y que Lady Deseyna fue capturada por incursores del culto del aire. También informará que la elfa de la luna Teresiel fue entregada al culto del fuego hace unas cuantas dekhana.

Pozo de Barro. Una criatura que entre en la poza de barro hirviente por primera vez durante un turno o que comience su turno dentro de ella sufrirá 10 (3d6) puntos de daño por fuego. El barro tiene 5 pies de profundidad y está calentado por una fumarola volcánica bajo la cueva.

TESORO

Los personajes que rebusquen en las mesas de trabajo encontrarán varios bastones de cristal, mayales de piedra y piezas de armadura de piedra, así como una *coraza +1* fabricada con cristal pulido. Porta el símbolo de la tierra y agudiza las ansias del portador de actuar de una forma egoísta, codiciosa o retorcida.

G16. CATEDRAL DE PIEDRA

Esta caverna tiene un techo abovedado sostenido por seis columnas naturales de piedra. Crecimientos cristales que sobresalen del techo lanzan un brillo violáceo intranquilizados sobre todo. Saliendo de un túnel que desciende hacia el este resuena el sonoro y constante sonido de piedra rechinando contra la piedra.

Si los nothics del área G15 se retiraron a esta cueva, estarán agazapados en el extremo oeste de la sala.

G17. EL PORTAL DE TIERRA

Esta colosal caverna es un paisaje alienígena lleno de elevados contrafuertes de piedra, columnas extrañamente retorcidas y gigantescas astillas de cristales brillantes. Un largo camino de escalones ha sido tallado en el suelo irregular y serpentea su camino entre las poderosas columnas del centro de la caverna. Allí, los escalones suben hasta la base de un monolito de piedra que está cambiando constantemente de forma, llenando la caverna con un atronador sonido rechinante.

Si Marlos Urnrayle ha sido derrotado en este lugar, esta caverna estará guardada por dos **elementales de tierra mirmidones** (ver Capítulo 7) que montan guardia delante del monolito, a plena vista. Si Marlos se ha retirado a esta caverna y los personajes han derrotado a otros dos profetas, usa la sección “Encuentro con Marlos Urnrayle”. Usa la sección “Encuentro con Ogremoch” si Marlos es el último profeta con vida.

ENCUENTRO CON MARLOS URNRAYLE

Marlos Urnrayle (ver Capítulo 7) permanece de pie ante el portal de tierra, intentando invocar a Ogremoch. Los personajes lo encontrarán dándole la espalda y la caperuza de su lujosa capa subida, por lo que parecerá un sacerdote del culto finamente vestido. Dos **Guardias de la Tierra Negra** (ver Capítulo 7) lo asisten, y cuatro **gárgolas** se aferran a las cuatro columnas más cercanas. Marlos continuará sus invocaciones hasta que sea consciente de la presencia de los personajes. Luego, se retirará la capucha y atacará.

Marlos se burlará de los personajes, desafiando a los personajes que desvíen la mirada para que contemplen su poder y belleza. La medusa se verá enfurecido si alguien es capaz de sostener su mirada y sobrevivir, concentrando sus ataques sobre esos personajes.

El profeta montará aquí su defensa final. No puede huir a través del portal de tierra con Ironfang, y su orgullo no le permite abandonar su poder en el nodo. Cuando los personajes lo derroten, se transformará en barro y se fundirá. Ironfang y el portal permanecerán.

ENCUENTRO CON OGREMOC

Marlos Urnrayle aparecerá de forma muy parecida a como en la sección anterior. Cuando los personajes lleguen, sostendrá en lo alto a Ironfang y entonará, “Con esta llave, llamo a la Montaña de la Condenación, al gran y terrible Ogremoch!” Se retirará mientras el portal de tierra se liquifica y la colosal forma de **Ogremoch** emerge (ver Capítulo 7).



Ogremoch se centrará en destruir a los personajes sin preocuparse mucho de las consecuencias para Marlos. El objetivo del príncipe elemental es permanecer en el mundo y consolidar aquí su poder antes de desatar el caos.

EL PORTAL DE TIERRA

El monolito es un portal que lleva al Plano Elemental de Tierra. Parte del monolito se halla en un estado líquido en todo momento, y cualquier criatura que toque la piedra líquida se verá atraída al Plano de la Tierra cerca del sitio de Ogremoch. El Príncipe de la Tierra Malvada puede atacar a los intrusos en su plano natal pero no puede perseguirlos a través del portal hasta que el ritual apropiado haya sido completado.

Los personajes solo pueden cerrar el portal golpeando el monolito con Ironfang. Cuando el Arma elemental golpee contra el monolito, astillará la por otra parte indestructible piedra, haciendo que el portal implote en un despliegue de destrucción, rociando el área con roca y cristal pulverizados. Ogremoch se verá forzado a volver a su plano natal cuando esto suceda, descabezando el culto. Todos los cultistas excepto Marlos se agazaparán y huirán.

Cuando el portal implote, se desatará un conjuro de *terremoto*, centrado en el punto donde una vez estuvo el monolito. Cinco minutos después, esta caverna al completo se derrumbará, matando y enterrando a cualquier criatura que todavía esté allí.

El puente en el área G9 también se colapsará, mientras que otras áreas de la Geoda Negra permanecerán intactas. Separados de la influencia del Plano de la Tierra, la Geoda Negra ya no experimentará temblores ni extraños efectos mágicos, revirtiendo a su estado natural durante los siguientes días.

EL COLOSO EN LÁGRIMAS

El Coloso en Lágrimas descansa en el corazón de una fisura volcánica. Durante el apogeo de la civilización enana en Besilmer, la lava llenaba esta área completamente, y el calor y el magma se elevaban hasta los niveles más bajos de la ciudad, donde estaban las fundiciones. Cuando Vanifer llegó con su culto, usó su conexión con Imix, el Príncipe del Fuego Malvado, para asentar el magma y darle forma a las cámaras que quedaron atrás. Ahora, la fisura y los tubos de lava sirven como nodo del fuego, resultando en ríos de lava, tormentas de ceniza, chorros de fuego líquido y otros extraños efectos elementales.

RASGOS DEL COLOSO

El complejo tiene los siguientes rasgos. Cualquier excepción es anotada en las áreas en las que sea aplicable.

Techos. Los techos tienen 15 pies de altura en los túneles y 20 pies de altura en las cámaras.

Cámaras y Pasadizos. Los varios espacios abiertos se vieron formados a partir de flujos de lava que se enfriaron, mientras el núcleo central, más caliente, se drenaba lejos. Donde los muros y techos sean sólidos, las superficies serán pulidas como el cristal u onduladas donde la roca líquida se depositó en capas. En otros lugares, goteos y salpicaduras han creado formaciones como estalagmitas, estalactitas y formaciones redondeadas como burbujas parecidas a racimos de uvas. A pesar de la solidez de las formaciones, gran parte de ellas están todavía calientes.

Suelos. Los suelos pueden ser lisos y redondeados, o planos. En algunos sitios, es una corteza con lava por debajo.

Lava. Una criatura sufre 6d10 puntos de daño por fuego cuando entra en la lava por primera vez en un turno o comienza en ella su turno.

Iluminación. Todas las áreas del nodo están brillantemente iluminadas por fuego o por la lava.

Sonidos. El siseo y rumor de la lava fluyendo puede ser escuchado por todo el nodo.

CALOR ELEMENTAL

El mapa indica tres zonas de intensidad de calor. La zona de intensidad baja está incómodamente caliente pero no perjudica a los personajes de ninguna otra forma. Los personajes en las zonas media y alta se ven sujetos a un calor extremo, de la forma descrita en el Capítulo 5 “Ambientes de Aventura”, de la Guía del Dungeon Master. En la zona de alta intensidad, la CD para evitar el agotamiento comienzan en 10.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada 30 minutos que los personajes permanezcan dentro del Coloso en Lágrimas, tira un d20 y consulta la siguiente tabla. Las explicaciones de algunos de los encuentros aparecen después de la tabla. En la zona de media intensidad, tira un d20 y un d4 y sustrae el d4 de la tirada de d20. Usa un d6 en vez de un d4 en la zona de alta intensidad.

d20	Encuentro
1-2	1 elemental de fuego
3	1d8 magmins
4	1d3 Salamandras (ver área W7)
5	Rotura en la corteza
6	Chorro de Llamas
7	Lluvia de Lava
8	Nube de Humo
9	Nube de Sulfuro
10-20	Ninguno

Rotura de Corteza. Un personaje al azar pisa sobre una zona particularmente delgada en el suelo. El personaje debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer en un agujero (setena y cinco por ciento de probabilidades) o a la lava bajo el punto débil (veinticinco por ciento de probabilidades). Si es un agujero, el personaje cae 1d4 x 10 pies a un bolsillo de lava vacío. La lava produce daño de la forma descrita anteriormente.

Chorro de Llamas. Una burbuja de gas se incendia espontáneamente, creando un chorro de llamas idéntico a un conjuro de *Manos Ardientes*. El cono se origina en el espacio de un personaje al azar y se dispara en una dirección al azar.

Lluvia de Lava. Al comienzo de un round, unas gotas de lava se forman en el techo y caen en un área de 20 pies de diámetro, produciendo 9 (2d8) puntos de daño por fuego a cualquier criatura que entre en el área por primera vez en un round o que comience allí su turno. La lluvia termina al final de un round 2d4 rounds más tarde.

Nube de Humo. Aparece una nube de humo, la cual llena un área de 40 pies de diámetro, haciendo que esa área se vea ligeramente oscurecida. El humo se disipa en 1d4 minutos a no ser que el viento la disperse antes.

Nube de Sulfuro. Una descarga de vapores nocivos sale expelida de una fumarola cercana. Los efectos son idénticos a los de un conjuro de *Nube Apestosa*.

W1. CHIMENEA VOLCÁNICA

Esta chimenea desciende desde el área E14 en el Templo de la Llama Eterna y pasa por el área F15 del Templo del Ojo. Un disco mágico permite un movimiento fácil entre los distintos niveles.

Los muros naturales de la chimenea se ensanchan cerca de la base. Calor y luz se irradian de un burbujeante lago de lava que cubre la mayor parte del suelo. La lava fluye a través de una salida al noreste. Unos pasadizos de piedra se abren al noroeste, oeste y sur.

Un **Furia Ardiente** vigila desde el túnel etiquetado con una “a”, mientras que un **Sacerdote de la Llama Eterna** está posicionado en el túnel etiquetado con una “b”. Un **Estallido Asolador** monta guardia en el pasadizo de en medio. (Ver Capítulo 7 para las estadísticas de los cultistas). Los guardias atacarán a los intrusos que no digan el santo y seña, “Salve al Corazón del Fuego!”

Placa de Latón. Una pequeña placa de latón ha sido insertada en el muro norte del pasadizo de en medio, cerca de donde el estallido asolador monta guardia. Tiene una oquedad en forma y tamaño de una mano humana. Cuando es apretada, la placa hace que unas columnas de basalto se eleven desde la lava, creando unas piedras de paso entre el disco flotante y el pasadizo de en medio. Las columnas están calientes cuando acaban de subir. Una criatura que entre en contacto con una columna caliente por primera vez en un turno o que comience su turno encima de ella sufre 3 (1d6) puntos de daño por fuego. Pasado 1 minuto, las columnas se enfrían.

Pasadizo de Lava. La corriente de lava hacia el noreste solo está a 4 pies del techo del pasadizo por el cual fluye.

DESARROLLO

El estallido asolador del área W2 tomará el lugar de cualquier guardia que resulte aquí muerto.

W2. CÁMARA DE LOS CENTINELAS

La mitad de esta cámara de extraña forma está en una posición más elevada que la otra mitad, como si se hubiera resquebrajado e inclinado unos cuantos pies hacia arriba. Una columna natural es el único rasgo en el nivel superior. En el centro del nivel inferior, un vórtice de llamas es expelido desde el suelo hacia el techo. Numerosas salidas se abren en diferentes direcciones por todo el perímetro.

Un estallido asolador (ver Capítulo 7) y un gigante de fuego se relajan aquí, montando guardia sobre el área W1. Cuando los personajes entren por primera vez en esta cámara, el gigante de fuego estará dormitando en la cornisa superior. El estallido asolador está sentado cerca del chorro de llamas, tratándolo como una hoguera de campaña.

Salida Oculta. El pasadizo hacia el área W5 está escondido detrás de la columna de basalto y posicionado en lo alto del muro. Un personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más lo avistará. En otro caso, los personajes tienen que mirar en el lugar correcto. Unos toscos asideros han sido tallados en la columna y en el muro, por lo que pueden ser escalados como una escalerilla para llegar al pasadizo.

TESORO

El gigante tiene una mochila hecha de cota de malla. Dentro hay 600 po, trece piedrasangres por valor de 50 po cada una y una *poción de invisibilidad*.

W3. CALZADA ELEVADA

Las partes más bajas de esta cámara están llenas de lava, terminando en una estrecha cornisa a lo largo del muro este. Colgando de un par de gruesas cadenas cerca del túnel oeste hay un gran gong de latón.

Hacia el Norte, la lava fluye a través de un amplio pasadizo, el magma casi tocando el techo. Hacia el Sur hay un pasadizo similar, pero el techo allí está unos pies más alto que el nivel de la lava.

Vanifer sacrifica aquí a sus prisioneros forzándolos a que crucen la pasarela hasta la repisa del este luego haciendo sonar el gong para alertar el morfolito fundido en el área W4.

Pasarela. La pasarela elevada tiene entre 3 y 5 pies de anchura y no tiene guardamanos. Su superficie es rugosa y desigual. Si los personajes van por la pasarela, ver área W4..

Gong. El gong crea un sonido fuerte y reverberante que puede ser fácilmente escuchado a menos de 100 pies. Si los personajes golpean el gong, ver área W4.

Pasadizos de Lava. La corriente de lava hacia el sur está a solo 4 pies del techo del pasadizo a través del cual fluye. Hacia el Norte, el espacio entre la lava y el techo es de solo unas pulgadas.

W4. POZO DE LAVA

La pasarela abraza el muro este, estrechándose según viaja hacia el norte hasta desaparecer. El magma sisea y las llamas bailan ocasionalmente sobre su superficie.

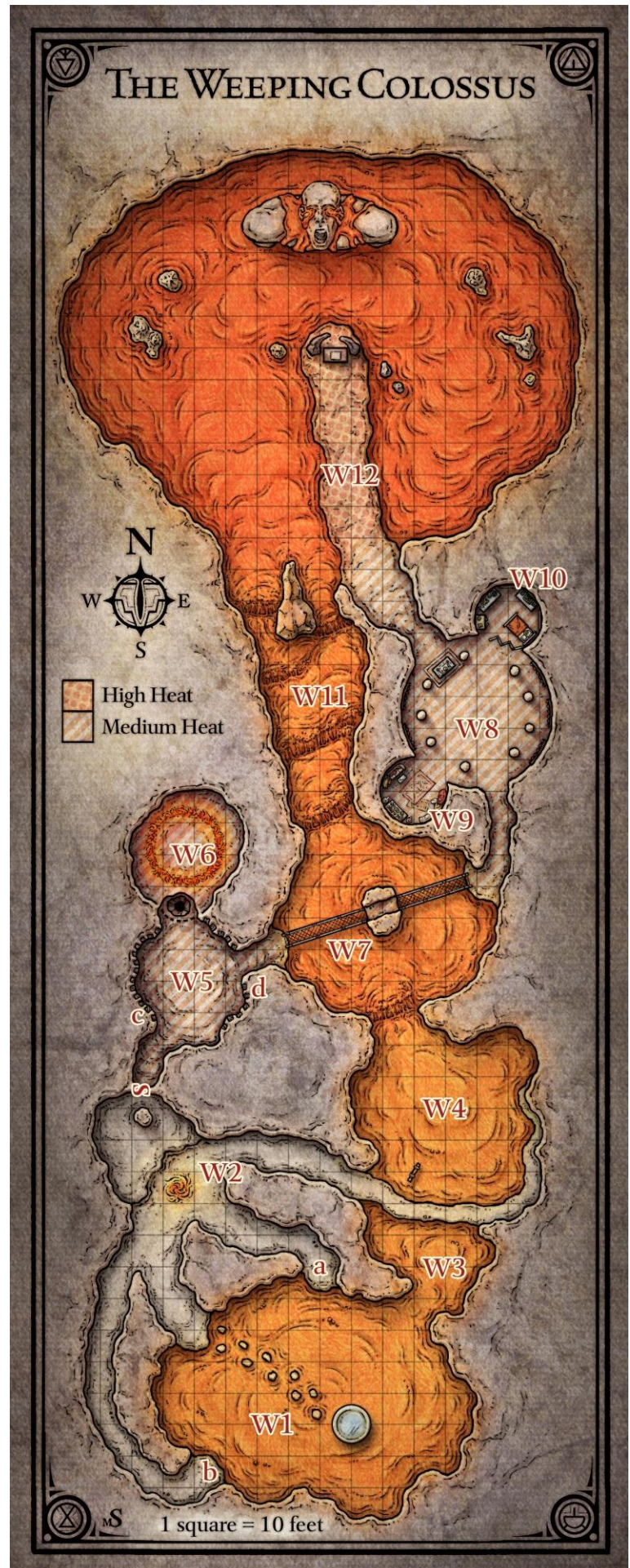
Un **morfolito** hecho de magma fundido acecha en mitad del pozo de lava, asomándose ocasionalmente o levantándose al escuchar el sonido del gong. Tiene inmunidad al daño por fuego y vulnerabilidad al daño de frío. Un impacto de los tentáculos ígneos del morfolito produce 4 (1d8) puntos de daño por fuego, y una criatura sufre el mismo daño cada vez que termina su turno apresada por el morfolito.

Cuando el morfolito usa su acción de recoger, atraer a las criaturas que ha apresado a la lava. Debido a la lava, el morfolito tiene un valor de desafío de 11 (7,200 XP).

W5. CÁMARA DE LOS CRÁNEOS

Esta cámara descansa en el punto más alto de esta parte del nodo de fuego. Ambos pasajes que llevan a ella (desde el área W2 y W7) se dirijan hacia ella en un ángulo de treinta grados. Una extraño juego de parpadeantes luces multicolores es visible antes de que los personajes entren.

El empinado pasadizo se abre a una cámara con el suelo convexo. Multitud de cráneos humanoides, la mayor parte de ellos chamuscados y abrasados, han sido metidos en nichos en las paredes Muchos de ellos arden con llamas, cada una de ellas de diferentes colores, sumergiendo la cámara entera en una extraña luz.



Debido al suelo convexo, los personajes de pie en una entrada no pueden ver las demás salidas.

Cráneos Llameantes. La mayor parte de los cráneos son cráneos normales con conjuros de Llama Continua Lanzados sobre ellos.

Sin embargo, cuatro de los cráneos son en realidad **cráneos Ardientes**. Atacarán a los prisioneros en el área W6 si intentan escapar. En cualquier otro caso, permanecerán inmóviles.

Vapores. Debido a la altura de la habitación en relación con el resto del nodo, unos vapores tóxicos se acumulan aquí. Cuando una criatura comience su turno dentro de la habitación, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 10 (3d6) puntos de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera. Contener el aliento no niega los efectos.

Palancas Escondidas. Hay unas palancas escondidas en nichos secretos tras cráneos en los puntos marcados con "c" y "d" en el mapa.

Encontrar una palanca requiere de un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15. Tirar de cualquiera de las dos palancas abre un pequeño respiradero en el centro del techo, y las corrientes naturales del aire extraen los vapores de la cámara en unos pocos momentos. Los personajes percibirán la corriente constante de aire. El respiradero se cierra otra vez 1 minuto después de que una de las palancas haya sido bajada, y la cámara se vuelve a llenar de vapores pasados 5 minutos.

Chimenea. Una alcoba en el muro norte contiene una chimenea de 8 pies de diámetro que conduce hacia abajo al área W6. Lee lo siguientes si los personajes miran por la chimenea:

Un intenso calor y luz se irradian desde el fondo de esta chimenea de lisas paredes, y el crepitar de las llamas es fácilmente discernible abajo. Una escalera de cadenas está enrollada cerca del agujero, uno de sus extremos fijado a la pared.

Los personajes pueden descender usando la escalerilla de cadenas sin necesidad de realizar controles de característica

W6. PRISIÓN

Esta habitación está 30 pies por debajo del área W5 y es accesible a través de una chimenea vertical. Una vez un personaje llegue al fondo de la chimenea, lee lo siguiente:

Esta tosca cueva circular está dolorosamente caliente. Un muro curvado de fuego se extiende desde el suelo hasta el techo y solo deja unos cinco pies entre él y los muros de alrededor.

El techo tiene aquí 20 pies de altura. El fuego es un conjuro de muro de fuego con forma de anillo convertido en permanente (hasta ser disipado) por Vanifer. Una criatura que termine su turno en esta habitación pero fuera del anillo sufre 5d8 puntos de daño por fuego. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno o cuando termina aquí su turno.

Vanifer puede controlar este muro, bajándolo (o partes de él) para depositar o extraer prisioneros y luego levantarlo otra vez. El muro no irradia calor dentro del anillo por lo que los prisioneros permanecen indemnes mientras están allí.

Prisioneros. Dos mercaderes de caravanas de Aguas Profundas llamados Kharloss y Jarlee (usa las estadísticas de **noble**), y una **Saqueadora de la Ola Aplastante** llamada Dirana, están aquí y esperando su destino para ser sacrificados. Los prisioneros están agotados y presa de delirios.

Kharloss y Jarlee están dispuestos a pagar hasta 500 po por ser escoltados a cualquier aldea en el Valle del Dessarin. Son honestos. Sin embargo, les tomará varias dekhana el obtener el dinero desde Aguas Profundas.

Dirana está dispuesta a ofrecer información. Puede generar un sencillo mapa del Templo de la Ola Aplastante y de los Torrentes Sumergidos. No ha estado en ninguno de esos dos lugares en varias dekhana y no sabe quién o qué habita la mayor parte de las cámaras.

DESARROLLO

Si los personajes dejan a cualquier prisionero aquí, Vanifer sacrificará a los prisioneros restantes al morfolito de magma (área W4) en menos de un día. Si la prisiones está vacía, el anillo de fuego es una baja llama azul cerca del suelo.

Los personajes capturados dentro del nodo son despojados de su equipo y llevados aquí. Si no consiguen escapar en menos de 24 horas, Vanifer vendrá con los cultistas en el área W8, se llevará a los prisioneros al área W4 y los ofrecerá para ser devorados por el morfolito de magma.

W7. CÁMARA DE CRÍA

Este túnel se abre encima de un pozo de lava, cuya superficie se halla a treinta pies por debajo. Una pasarela de metal suspendida a 10 pies del techo por cadenas de hierro conecta con otro túnel en el otro lado, así como con una columna de piedra que sobresale desde el magma. La pasarela atraviesa un agujero en mitad de la columna. En la lava, varias formas serpentina nadan y saltan salpicando gotas de magma. Hacia el sur, la lava cae en forma de cascada hacia el pozo antes de que la corriente continúe bajando por un canal hacia el norte.

Cuatro **Salamandras** y ocho serpientes de fuego nadan en la lava, la cual usa como pozo de cría. Las salamandras lanzarán sus lanzas a cualquiera que no sea Vanifer y sus guardias, mientras que las serpientes de fuego no tiene forma de atacar a las criaturas que estén en la pasarela. Si son heridas seriamente, las salamandras y las serpientes de fuego se sumergerán bajo la lava y permanecerán fuera de la vista.

Pasarela. La pasarela no tiene guardamanos y se mueve mientras la gente anda sobre ella, pero es resistente.

TESORO

Dentro de la columna hay una roca que tiene el símbolo del fuego tallado sobre ella. Un personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más la verá inmediatamente. Bajo la roca hay una pequeña caja de latón; uno de los escondites de emergencia de Vanifer; la cual contiene dos *pociones de curación mayor* y una *poción de forma gaseosa*.

W8. SÁNTUARIO DEL FUEGO

Unas columnas de basalto se alzan sobre el suelo cristalizado de esta cueva circular para soportar un techo abovedado de textura lista

Unos nichos excavados en las columnas albergan llamas danzarías que iluminan unos tapices cobrizos que cuelgan de los muros. Cada tapiz muestra el símbolo del culto del fuego. Justo delante de un ancho túnel de salida se levanta un podio con un altar encima de él. Ante el altar se arrodillan tres cultistas, dos de ellos vestidos con túnicas y el tercero embutido en una armadura,

Hacia el norte y el sur hay cámaras más pequeñas adyacentes al santuario. Un adornado biombo bloquea la visión hacia el norte.

La habitación del sur es circular y está lujosamente decorada.

Si el ifrit del Templo de la Llama Eterna (ver capítulo 4) se ha retirado a sus aposentos (área W9), será visible para cualquier personaje que entre en esta habitación.

Esta habitación sirve como lugar de reflexión y adoración. Dos **sacerdotes de la Llama Eterna** y un **Estallido Asolador** (ver Capítulo 7 para ambos) están rezando a Imix cuando los personajes llegan por primera vez. A no ser que los personajes estén disfrazados como cultistas de fuego, serán atacados nada más verlos. El ifrit, si está presente, también se unirá a la batalla.

TESORO

Siete tapices por valor de 50 po cada uno adornan los muros.

W9. GUARIDA DEL IFRIT

El **ifrit** del área E13 en el Templo de la Llama Eterna (ver Capítulo 4) vive aquí.

Unas coloridas alfombras y cojines están esparcidos por todo el suelo, mientras un suntuoso festín ha sido preparado en una mesa de obsidiana a lo largo del muro de fondo. Un diván con unas fundas de tela finamente tejidas y unos almohadones descansa en el lado norte. Pequeños chorros de llamas que emergen de los muros a intervalos regulares iluminan el lugar.

Los muebles de este lugar están hechos con materiales inmunes al fuego. La comida encima de la mesa es comestible y está deliciosa.

TESORO

El cofre contiene 750 po, una poción de velocidad y un tubo de estaño con un pergamino de inmolación (ver Apéndice B).

W10. CÁMARA DE VANIFER

Más allá del biombo hay un confortable dormitorio.

Varias piezas de arte sugestiva cuelgan en los muros, y un cierto número de atrevidas esculturas de humanos, tiffins y otras criaturas en medio de arrebatos de pasión adornan las mesas laterales. En mitad de la sala descansa una cama con blandos edredones y muchos conjuros. Una armería se levanta apoyada contra un muro lateral.

Vanifer se relaja aquí y trae huéspedes cuando le apetece.

TESORO

Un elixir de salud se halla en el bolsillo interior de una túnica que cuelga en el armario.

Seis pinturas de un renombrado artista Calishita llamado Talik al'Hamud adornan los muros; el calor los ha arruinado, pero todavía tienen un valor de 25 po cada uno.

W11. RÍO DE LAVA

Un río de lava fluye hacia debajo de esta cámara inclinada hasta un inmenso pozo de magma más allá, cayendo sobre una serie de terrazas de roca. Un enorme saliente de roca sobresale hacia delante y hacia arriba en el río.

Un **dragón rojo joven**, Halinaxus, está sentado sobre el saliente de roca, contemplando y acepta servir al profeta de fuego. Vanifer y Halinaxus tienen una tregua mientras negocian los términos de la ayuda de Halinaxus.

Interpretando a Halinaxus. El dragón está intrigado por el potencial de poder del culto. Considera como podría algún día hacerse con el control. Halinaxus también ama los premios que Vanifer ha dejado caer que le daría, por lo que se está tomando su tiempo para ver cómo se desarrollan los sucesos.

Halinaxus tiene una vista sin obstáculos del portal de fuego (área W12) y de la pasarela que lleva hacia arriba hasta él. Si avista a uno o más miembros del grupo que no están vestidos como cultistas de fuego, se elevará desde su percha y aterrizará en la pasarela para cortar su huida. Luego demandará que los personajes rueguen o paguen por sus vidas. El dragón es supremamente arrogante y no soporta ninguna falta de respeto a manos de patéticos humanoides. Si es adulado y sobornado a su satisfacción, recogerá sus recientemente adquiridos tesoros y volverá a su percha.

TESORO

Halinaxus ha acumulado una pila suelta de botín. En su percha hay 160 pt. Once granates rojos (100 po cada uno), una *poción de invulnerabilidad* y una *varita de fuego*.

W12. PORTAL DE FUEGO

Esta titánica caverna está llena con un lago de magma gentilmente ondulante. Una tosca pasarela desigual de roca natural lleva hasta el centro, hasta un punto donde dos retorcidas columnas de roca negra cristalizada sobresalen a ambos lados de un gran altar fabricado en la misma roca. Justo detrás del altar un gigantesco coloso de piedra se levanta de la lava hasta su cintura, su cabeza inclinada hacia atrás como si fuera un gesto de agonía. Lágrimas de lava corren por su rostro, y la lava se acumula en su boca abierta. Encima de la cabeza del coloso flota un gran orbe de fuego y luz; un sol en miniatura con motas de fuego revoloteando a su alrededor. El techo se halla a veinte pies más arriba, al menos a unos 100 pies por encima vuestro.

Si Vanifer ha sido derrotada, Halinaxus (ver área W11) guarda el portal de fuego y luchará hasta la muerte para protegerlo.



Un **elemental de fuego** mirmidón (ver Capítulo 7) permanece de pie delante del altar apresurándose hacia delante para atacar a cualquier otro que no se Vanifer y que se aproximen al portal. Si Vanifer se ha retirado a esta caverna y los personajes han derrotado a otros dos profetas, continua con la sección “Encuentro con Vanifer”

Esta caverna y los personajes ha derrotado ya a otros dos profetas, usa la sección “encuentro con Imix” si Vanifer es el último profeta restante. Usa la sección “Encuentro con Imix” si Vanifer es la última profeta con vida. En cualquier caso, el mirmidón n estará presente.

ENCUENTRO CON VANIFER

Vanifer (ver Capítulo 7) permanece de pie delante del altar de obsidiana, vigilada por Halinaxus (ver área W11). Incinerath, un **elemental de fuego** con 150 puntos de golpe, protege a Vanifer.

El elemental se considera a sí mismo un avatar de Imix. Vanifer prefiere dejar que Halinaxus e Incinerath luchen mientras ella lanza conjuros desde detrás de un *muro de fuego*.

Vanifer no se derrumbará, pedirá clemencia o intentará escapar. Por el contrario es malvada y despreciativa. Halinaxus e Incinerath son arrogantes fanfarrones, pero impávidos en combate.

Si Vanifer es derrotada, se deshará en una nube de humo con un grito y se disipará. Tinderstrike caerá al suelo y el portal permanecerá.

ENCUENTRO CON IMIX

Este encuentro tiene los mismos protagonistas descritos arriba, en “Encuentro con Vanifer”. Cuando los personajes lleguen, **Vanifer** sostendrá en lo alto a Tinderstrike y gritará, “Con esta llave, invoco a mi maestro, la Llama Eterna!” El portal lanzará una llamarada, y un chorro de llamas impactará sobre Incinerath. Con un aullido de alegría, el elemental se transformará en **Imix** (ver Capítulo 7). El Príncipe del Fuego Elemental Malvado se centrará entonces en destruir a los personajes con escaso interés por el bienestar de Vanifer. Imix quiere aniquilar a los personajes, pero también sabe que tiene que mantener abierto el portal de fuego, Invocará elementales de fuego para que lo ayuden.

EL PORTAL DE FUEGO

El portal de fuego es una gigantesca esfera de llamas que flota justo encima de la cabeza del coloso en lágrimas, a 80 pies de altura sobre el suelo. Lleva al Plano Elemental de Fuego, donde mora Imix. Imix atacará a cualquier enemigo que venga a través de portal. Sin embargo, no podrá perseguirlos hasta el mundo hasta que el ritual apropiado haya sido completado.

Los personajes solo pueden cerrar el portal lanzando a Tinderstrike hacia él. Una vez impacte, el portal lanzará una llamarada, consumirá a Tinderstrike e implosionará. Absorberá todos los elementales de fuego, incluyendo a Imix, de vuelta al Plano Elemental de Fuego. Con el portal colapsado, el nodo volverá gradualmente a su estado natural. Un pequeño río de lava seguirá fluyendo desde el área W1 a través de las áreas W3, W4, W7, y W11 hasta el área W12. El Coloso en Lágrimas podría permanecer, o el cierre del portal podría hacer pedazos al titán de piedra.

CONCLUYENDO LA CAMPAÑA

Con al menos un Príncipe del Mal Elemental caído para la cuenta y los demás incapaces de llegar el Plano Material a través de los nodos, el Valle del Dessarin está a salvo de del Mal Elemental, por ahora. A lo largo de los siguientes

meses, la región retorna a su tranquilo estado. Es todavía una zona fronteriza, pero los ataques de monstruos y el bandidaje disminuirá. El clima volverá a lo normal, incluso aunque la gente de Alerce Rojo señalará que “el tiempo normal por aquí significa mal tiempo, y tiempo impredecible además.”

Algunas charlas de taberna pueden ser escuchadas hablando de que habría que ocupar los Alcázares Embrujados para mantener lejos a los ocupantes indeseables, o destruir los fuertes de una vez por todas. Ningún poder en el valle tiene los soldados para conseguir la tarea, por lo que no se llegará a nada con esto a no ser que los personajes tomen acciones.

Los cultistas restantes se escabullirán y dispersarán en menos de una dekhana desde la derrota de los cultos. Carentes de liderazgo y aun sufriendo los coletazos de la derrota, los cultistas decidirán que el Valle del Dessarin no es un buen lugar para ellos. Algunos irán a ciudades cercanas, especialmente Aguas Profundas y Neverwinter, e intentarán esconderse entre el gentío para recuperar sus fuerzas. Cualquier monstruo leal al culto se verá liberado para actuar como quiera.

Los personajes pueden verse involucrados en un intento de limpieza contra los restos del culto.

RECUPERÁNDOSE DE LA DERROTA

Si los personajes fallan en impedir que uno de los Príncipes del Mal Elemental permanezca en el mundo, no todo estará perdido. El príncipe triunfante permanecerá cerca del nodo durante algunas semanas, reorganizando su culto y poniendo bajo sus órdenes los desgarrados restos de los otros cultos. Este tiempo le permite a los personajes planear un segundo asalto.

Las facciones con las que los personajes estén afiliados tomarán un papel más activo en luchar contra el Mal Elemental. Los informes de los personajes que hubieran sobrevivido a la batalla final tendrán un gran peso, y es posible también que una de las facciones estuviera manteniendo un escrutinio sobre el nodo justo en el momento en el que el combate se desarrollaba.

Si los personajes necesitan mejor equipo o conjuros lanzados en su beneficio, las facciones se pondrán a trabajar. Nadie quiere que un segundo asalto falle por carecer de *pociones de resistencia al fuego*, por ejemplo.

Las filas del culto estarán bajas, y las bajas no podrán ser reemplazadas hasta que corran los rumores de la llegada de un príncipe elemental.

Los personajes saben que es lo que se pueden encontrar, pero los Príncipes del Mal Elemental son lo suficientemente arrogantes y desdeñosos como para comportarse de la misma forma en que lo hicieron durante la primera batalla.

ACCIONES DE LAS FACCIÓNES

Las cinco facciones serán cortantes a la hora de manifestar la necesidad de mantener cerrados los nodos, aunque sus motivos, métodos y palabras de ánimo variarán.

Si los personajes acabaron con la amenaza del Mal Elemental, las facciones con las que están afiliados serán agradecidas de forma apropiada y quedarán gratamente impresionadas. Los personajes pueden esperar en el futuro ayuda más tangible de las facciones. Si no fuera por los personajes, el Valle del Dessarin sería un bastión de maldad que se extendería sin duda alguna por todo el Norte.

Un vínculo más cercano con los líderes de las facciones funciona en ambos lados. Si los personajes detuvieron el avance del Mal Elemental, simplemente piensa en el resto

de amenazas y rivales con que uno los podrían enviar a lucha. Los personajes han probado ser capaces de grandes gestas, y ahora eso es lo que las facciones necesitan.

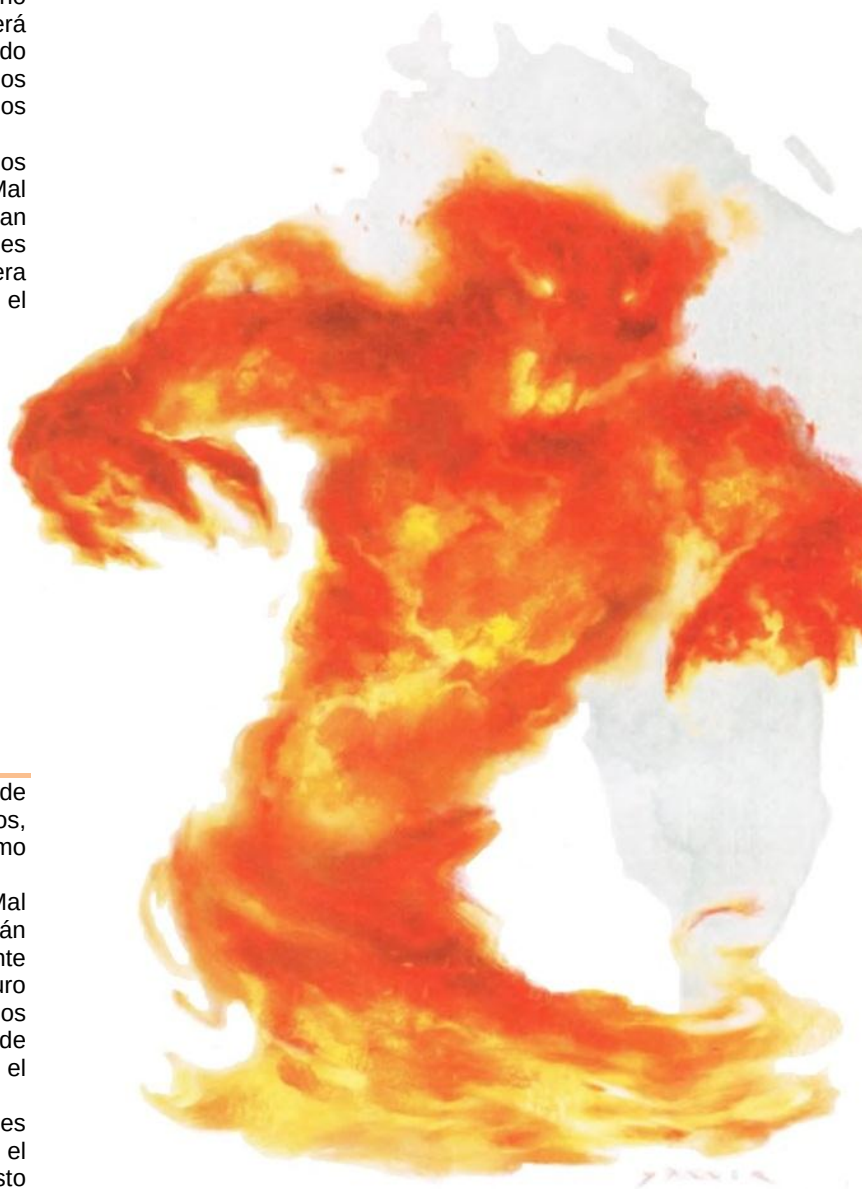
Si la victoria de los personajes fue menos que completa, las facciones les exhortarán a que terminen el trabajo. Por ejemplo, los personajes pueden haber dejado abiertos nodos elementales.

SUEÑOS MALIGNOS

El Ojo Anciano Elemental; da igual la naturaleza de su poder; ha sufrido una amarga derrota en el Valle del Dessarin. Sin embargo, no ha sido completamente derrotado. Los cuatro cultos eran una prometedora encarnación del Mal Elemental, pero al final fallaron en la prueba que tenían por delante.

La próxima vez que el Ojo Anciano Elemental se mueva en el Valle del Dessarin no escogerá a recién llegados como los humanos para que cumplan sus órdenes. Se volverá hacia los drow, los cuales le construyeron un santuario bajo las Colinas Sombrías. El culto de los drow volverá a estar en auge, volverá al Templo del Ojo y comenzará a subvertir la sociedad drow. Si los drow caen bajo el influjo del Mal Elemental, el mundo de la superficie necesitará personajes experimentados para que se enfrenten ante esa nueva amenaza.

¿Conoces a alguien que encaje en esa descripción?





CAPÍTULO 6: CANTOS DE GALLO Y EXCURSIONES

ESTE CAPÍTULO PRESENTA ALGUNAS aventuras secundarias ligeramente relacionadas con la historia del Mal Elemental. Las primeras son aventuras para personajes de 1º a 3º nivel cerca de Alerce Rojo. Luego Vienen Misiones Accesorias para personajes de niveles más altos.

PROBLEMAS EN ALERCE ROJO

Alerce Rojo es un excelente lugar para que aventureros novatos comiencen sus carreras. Los escenarios en esta sección proporcionan a personajes de entre 1º y 3 nivel la oportunidad de aprender cosas de Alerce Rojo mientras solucionan problemas en la localidad.

Para desenterrar rumores interesantes y encontrar pistas hacia potenciales sitios de aventura, los personajes deben explorar Alerce Rojo e interactuar con los ciudadanos. Alerce Rojo es descrito en el Capítulo 2. Revisa las entradas de “Problemas en Alerce Rojo” para ver lo que los locales saben.

LLEGADA A ALERCE ROJO

Alerce Rojo es una aldea en la Carretera Larga, a unos días de viaje al Norte de Aguas profundas y a unos días de viaje al sur de Triboar. Es una parada en el camino para las caravanas que vienen o van a las ciudades del Norte, con una posada llamada La Espada Oscilante, una taberna llamada El Yelmo a Mediodía y muchos comerciantes que ofrecen sus servicios a los viajeros. Para las descripciones de edificios y PNJs en Alerce Rojo, revisa el capítulo 2. Los personajes pueden ser locales o viajeros. Ellos y sus personajes descubrirán cosas sobre el área mientras el grupo explora la ladea y se encuentra con sus ciudadanos.

La Espada Oscilante (área 2) es la única posada y el Yelmo al Mediodía (área 3) es una gran taberna al otro lado de la calle desde la posada. Los locales se reúnen en la tienda de Gaelkur (área 17) o en la taberna pa chismorrear. La Armería Cabeza de Hierro (área 13) es el mejor lugar donde comprar armas y armaduras, y Helvar Tarnlar (área 7) vende ropas de buena hechura para los viajeros. Alerce Rojo no tiene un alcalde, pero el Condestable Harburk (área 11) mantiene la paz.

Los personajes afiliados con las facciones pueden conocer los nombres de agentes de su facción y simpatizantes en la aldea.

HACIA LA ESPESURA

Unas colinas divididas en campos y pastos por vallas de piedra o setos rodean Alerce Rojo. A una milla o así de la aldea, las áreas cultivadas dan paso a una espesura inmaculada.

Millas de colinas, bosques y pastos se extienden hasta donde alcanza la vista, llenas de vida salvaje.

El mapa “Alrededores de Alerce Rojo” muestra las localizaciones de varios lugares interesantes y encuentros en la vecindad. Los ciudadanos o rumores en la villa pueden dirigir a los personajes a estos lugares. Los aventureros pueden también descubrir los siguientes puntos de interés explorando.

OSOS Y ARCOS

El condestable Harburk (Alerce Rojo, área 11) ha escuchado rumores acerca de una guarida de bandidos al Sur de la aldea. Si los personajes investigan esta pista, lee lo siguiente:

En una hondonada llena de arbustos a corta distancia de la Carretera de los túmulos veis un campamento improvisado delante de la entrada de una cueva. Cuatro malhumorados humanos afilan sus espadas alrededor de un fuego. Cerca hay un carromato con una jaula de madera encima. Dentro de la jaula, un oso golpea los barrotes.

Los cuatro **bandidos** atacarán a cualquier extraño, prefiriendo atacar a distancia. Su escondrijo es una cueva llena de comida robada, vino, armas y monedas. Robaron un carromato cargado con un jabalí gigante en una robusta jaula de hierro, destinado a un noble en Aguas Profundas. Se comieron a la bestia, pero luego capturaron un **oso negro**.

Los bandidos rompieron la cerradura de la jaula, por lo que la han clavado con un pitón de hierro. Muerto de hambre, el oso usará una acción para lanzarse contra la puerta de la jaula cuanco comience cualquier combate. Si consigue superar un control de Fuerza CD 15 esta se abrirá de golpe. El oso atacará entonces a la criatura más cercana o a la criatura que lo haya herido más recientemente. Saldrá corriendo cuando se vea reducido por debajo de la mitad de sus puntos de golpe.

TESORO

Las monedas en la cueva totalizan un total de 99 pc, 74 pp, y 13 po, divididas entre varis bolsas de dinero. Los bandidos también han acumulado botín por valor de 100 po en otros bienes, incluyendo numerosas armas.

TUMBA MALDITA

Pell, la nieta de Minthra Mhandyvver (Alerce Rojo, área 14) sabe dónde está esta tumba, al igual que lo sabe Mangobarl Lorren (Alerce Rojo, área8).

Una oscura oquedad rectangular se abre entre las hierba y las zarzas de una ladera cercana. Una puerta de piedra puede ser vista, desencajada, en las profundidades en penumbra del túnel. La puerta muestra marcas grabadas de lo que antaño podría haber sido un nombre.

A lo largo del tiempo, muchas gentes rocas han construido en el valle. Algunos de ellos están enterrados en viejas tumbas cerca de la villa. Una de estas tumbas es el lugar final de descanso de un noble olvidado que fue, en su día, un guerrero.

Si los personajes exploran el área antes de entrar en el pasadizo de la tumba, descubrirán un campamento de salteadores escondido tras una maraña de rocas a unos 150 pies de distancia. Un **goblin** llamado Mougra y un **semiogro** llamado Geeraugh han estado vigilando la tumba. Atacarán a cualquiera que invada su campamento.

En cualquier otro caso, podrían emboscar a los personajes; revisa la siguiente sección.

PASADIZO DE LA TUMBA

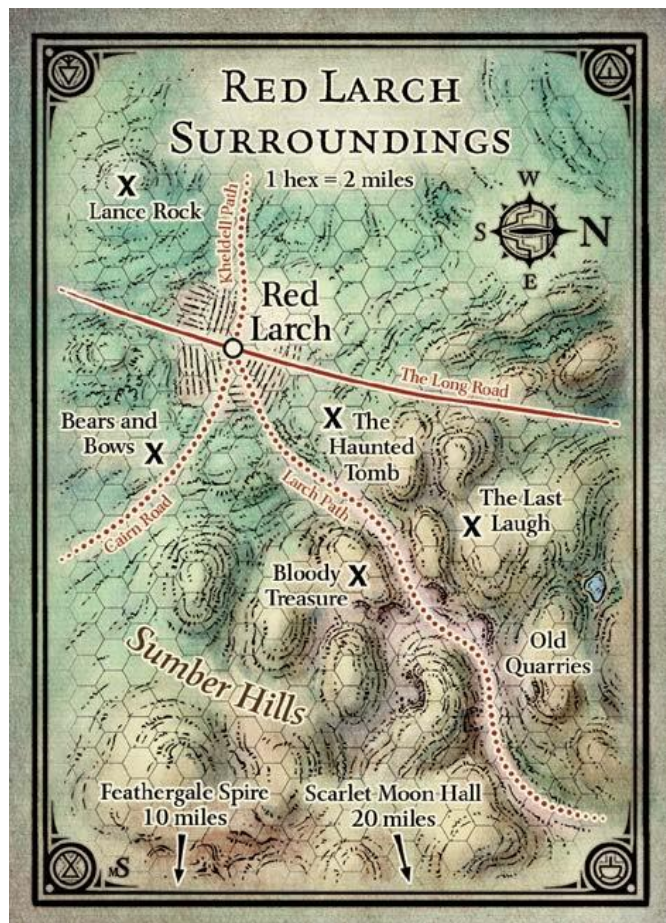
Dentro del pasadizo de la tumba, la puerta de piedra está lo suficientemente abierta como para permitir a un personaje Pequeño el deslizarse dentro. Se abre hacia dentro.

Geeraugh y Mougra construyeron una alarma improvisada colocando unos flejes de metal de ruda de carro contra la parte interior de la puerta. Si la puerta es empujada para abrirla sin retirar la “alarma” las piezas de metal caerán con gran estruendo. Si Geeraugh y Mougra escuchan la alarma, se acercarán sigilosamente para vigilar la tumba y emboscar a cualquiera que emerja. Prefieren robar a un pelea.

Cuando los personajes entren, lee lo siguiente:

Dentro de la puerta hay un pasadizo, diez pies de altura por diez de anchura, que se adentra recto en la colina. Treinta pies más tarde, se abre a una habitación cuadrada, de treinta pies por treinta pies, que contiene una mesa hecha con un bloque de piedra. Marcas y manchas encima de la losa suieren que unos objetos oxidados fueron colocados en algún momento encima de ella. En mitad del muro a la derecha de la entrada hay una puerta de hierro cerrada y muy oxidada.

Si la oxidada puerta de hierro es tocada, un humano fantasmal ataviado con una armadura y que empuña una espada larga emergerá de ella.



Este fantasma menor era un guardia que murió habiendo fallado en proteger al noble enterrado aquí (usa las estadísticas de un **espectro**, excepto que este fantasma es legal neutral). Advertirá a los intrusos de que abandones la tumba de su maestro. Aunque el fantasma podría hablar a personajes pacíficos, atacará a aquellos que rehúsen marcharse. El fantasma no perseguirá a aquellos que huyan.

INTERIOR DE LA TUMBRA

La puerta de hierro se ha encajado por el óxido. Un personaje puede forzarla con un control exitoso de Fuerza CD 15- Dentro lo siguiente es revelado:

Más allá de la puerta oxidada se halla otra habitación cuadrada, de veinte pies por veinte pies, que contiene un sarcófago de piedra. El techo está agrietado, permitiendo que raíces y agua entre en la sala en varios puntos, aunque poca se acumula en el suelo. A los pies del sarcófago hay un oxidado cofre de hierro.

Dentro del sarcófago hay un esqueleto ataviado con una oxidada coraza y sosteniendo contra su pecho una espada larga.

Esta **espada voladora** atacará a los intrusos cuando el sarcófago sea abierto. Volverá a su lugar en el sarcófago si nadie permanece en esta habitación.

TESORO

El cofre contiene ropas arruinadas y los restos empapados de un libro, pero también tiene un falso fondo de madera.

Alguien que supere un control de Inteligencia (Investigación) CD 10 se dará cuenta de que el fondo es varias pulgadas más alto de lo que el cofre es de profundo. Dentro hay una cadena de oro con un medallón en el cual se ha grabado el bello rostro de una mujer semielfa (100 po) y dos anillos de plaza entrelazada con electro (25 po cada uno).

TESORO SANGRIENTO

En las colinas al Sur de Alerce Rojo hay una cueva conocida para los Alerceños como la Cueva de la Roca del Chorrillo. Albaeri Mellikho (Alerce Rojo, área 18) y Elak Dornan (Alerce Rojo, área 12) dirigirán a los personajes a esta localización.

En un barranco, una pared de roca expuesta es atravesada por una grieta de unos tres pies de anchura y quince pies de altura. Un chorro de agua gotea desde la abertura y desemboca en un cenagal cercano. En el barro alrededor de la grieta hay multitud de huellas de botas superpuestas. Algunas se dirigen hacia la grieta, y otras vienen desde el interior.

Si los personajes entran en la grieta, lee lo siguiente:

La grieta se adentra veinte pies dentro de la ladera de la colina antes de abrirse a una caverna. Muchos sonidos de agua goteando se combinan para formar un agradable sonido, y los muros brillan con la humedad.

Unas estalagmitas pueden verse en el suelo, y multitud de estalagmitas cuelgan del techo.

La cueva es el hogar de cuatro **estirges**, las cuales atacarán al round siguiente de que los personajes entren en la cueva. Al contrario de lo que dicen los rumores locales, no hay tesoros que encontrar en la cueva de la Roca del Chorrillo.

LA ULTIMA RISA

Endrith Vallivoe (Alerce Rojo, área 22) escuchó un informe que puede llevar a los personajes a este lugar.

Un cráneo humano desgastado por el tiempo, su mandíbula colgando, ha sido clavado al tronco de un árbol delante vuestro con una gran flecha negra que sobresale de una de sus cuencas.

Un pergamino negro (en realidad piel humana teñida), ha sido envuelto alrededor de la flecha justo debajo de las plumas. Es un mensaje en el que se lee, en Común:

La Última Risa
Tu será el siguiente!
Valklondar

La punta de la flecha es de metal pintado de negro, y atravesó un agujero a través del cráneo y se hundió profundamente en el árbol. Cualquiera que coja la flecha tendrá pesadillas con el cráneo dirigiéndose hacia él, con una risa estremecedora.

Esas personas han sido marcadas. Durante una dekhana, los no muertos los atacarán con relucencia, y siempre los elegirán como blanco los últimos.

ROCA DE LA LANZA

Los personajes que se enfrentan a situaciones problemáticas en la espesura atraerán la atención de Kaylessa Irkell, propietaria de la Espada Oscilante (Alerce Rojo, área 2). Kaylessa cree que una influencia malvada que se oculta en la Roca de la Lanza es la fuente de los problemas que aquejan a Alerce Rojo.

Pedirá a los personajes, que todavía deberían ser de 1º nivel, que descubran qué es lo que está pasando. Los personajes descubrirán a un nigromante, el cual se considera a si mismo un "Lord" acechando en una cueva cerca de ese conocido hito.

Al noroeste de Alerce Rojo, la Roca de la Lanza es visible desde varias millas. Cuando los personajes la vean lee el siguiente texto:

La Roca de la Lanza es un estrecho menhir de veinticinco pies de roca gris desnuda que mira hacia el este en un ángulo de sesenta y cinco grados.

El menhir es de granito gris, al contrario que la roca caliza más común en la zona. (Un dragón la dejó caer en este lugar hace mucho tiempo) . A unos cuantos cientos de pies al sur de la piedra hay un barranco cegado con matorrales. Un camino lleva hacia los matorrales cerca de un signo cuidadosamente pintado en el que se lee, en Común:

No avances mas
No sea que contraigas
La plaga desfigurante
Que me aflige!
El Señor de la Roca de la Lanza

El camino continúa hacia abajo hasta la boca de una cueva. Otro signo de advertencia con el mismo mensaje ha sido colocado al lado de la entrada. Si los personajes exploran la cueva, procede con los encuentros siguientes de "La Cueva del Nigromante".

LA CUEVA DEL NIGROMANTE

Un ermitaño y desequilibrado nigromante llamado Oreioth; el autoproclamado "Señor de la Roca de la Lanza"; se ha aposentado en las cuevas cercanas a la Roca de la Lanza. No supone una amenaza inminente para Alerce Rojo pero no se toma bien la presencia de extraños.

L1. CUEVA DE ENTRADA

La boca de la cueva se abre a la oscuridad, desde la que sopla una brisa, portando consigo el débil hedor de la muerte. Dentro hay una cueva natural, su techo y suelo irregulares. El pasadizo lleva hacia el oeste, estrechándose según avanza.

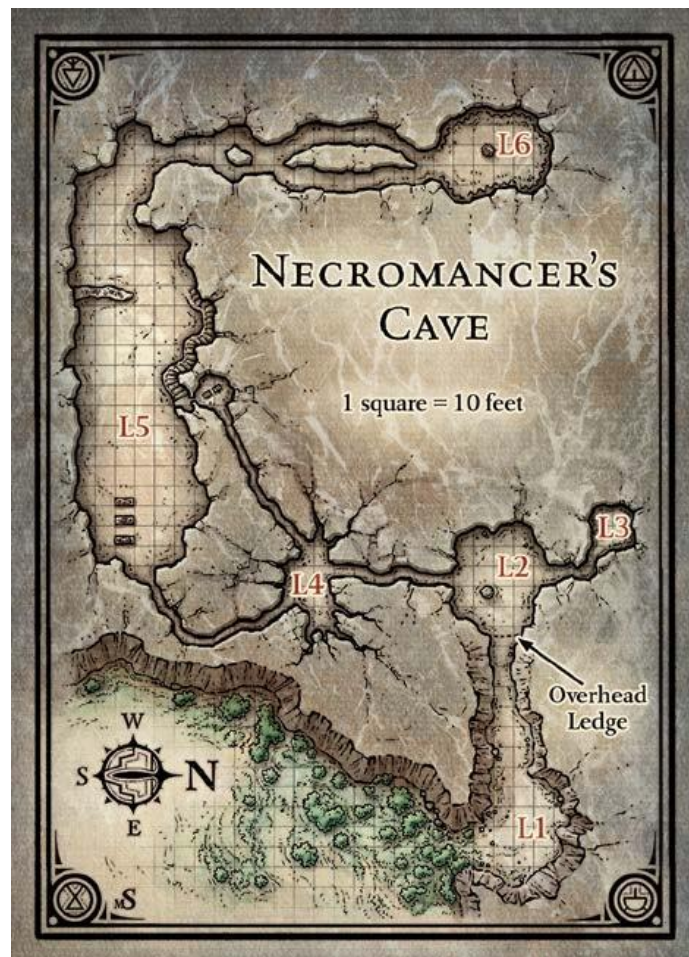
Un cuerpo está despatarrado en el suelo pasados 60 pies del pasadizo.

Cuando los personajes se acerquen lo suficiente como para echarle una buena mirada al cuerpo, lee lo siguiente:

El cadáver de un hombre está tirado en el suelo, boca arriba. Solo viste unos calzones..

El cuerpo es un **zombi**, pero solo se animará si es tocado.

Luego, atacará.



L2. CUEVA DEL GUARDIA

Una cueva redondeada con un alto techo se abre ante vosotros. Tiene dos estrechas salidas, una que lleva hacia el Norte y otra que lleva hacia el sur. Una roca plana descansa en el centro de la cueva. Tiene unos seis pies de ancho, ocho de largo y tres de altura. Unas manchas oscuras marcan su parte superior.

La roca está manchada con sangre seca. Encima de la entrada este dos zombis están de pie encima de una repisa a 10 pies de altura. Tienen con ellos una caja de madera llena de rocas.. Cuando avisten a un intruso, dejarán caer la caja de tal forma que caiga sobre el merodeador. El blanco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrir 7 (2d6) puntos de daño contundente. Los zombis luego saltarán desde la repisa (sufriendo cada uno 1d6 puntos de daño contundente) para atacar.

L3. CUEVA DE LOS CADÁVERES

Unas figuras humanoides inmóviles vestidas con sucias ropas o piezas de armaduras han sido apoyadas contra la paredes de esta cueva..

Algunas de ellas son poco más que esqueletos con restos de cabello y piel extendida sobre sus huesos. Otros cadáveres son más frescos.

Unas cuantas espadas cortas descansan sobre el polvoriento suelo.

Doce cadáveres han sido almacenados en esta cámara. Siete son esqueletos y cinco son cadáveres más frescos. Tres **esqueletos** permanecen inmóviles entre los demás restos. Atacarán a cualquiera que los toque a ellos o a los cadáveres.

L4. MUERTOS DANZANTES

El pasadizo que lleva a esta habitación desde el norte puede ser descrito de la siguiente forma:

Este estrecho pasadizo tiene unos diez pies de altura en la mayor parte de los sitios, con muros rugosos e irregulares. Unos salientes en los muros están cubiertos con sangre seca.

Al final, este pasadizo natural se ensancha:

La caverna con forma de estrella delante vuestra tiene muchas fisuras en sus muros. Solo dos, en el otro lado de la caverna, parecen lo suficientemente grandes como para ser atravesadas. Tres zombies ocupan el área. Uno está vestido como un oso, otro como una dama en un vestido de gala y con una espesa capa de maquillaje, y el último está vestido como un bufón, con tintineantes campanillas en su cuello mangas.

Estos tres **zombis** han sido vestidos para divertir al Señor de la Roca de la Lanza representando grotescas comedias. Tienen órdenes de actuar durante unos cuantos momentos cuando avisten intrusos, usando la distracción para aproximarse y atacar. Los sonidos de combate en esta habitación alertarán al nigromante Oreioth (en el área L5) de que hay intrusos cerca. Oreioth subirá las escaleras en el área L5 para echar un vistazo al final del pasadizo oeste (ver esa sección), esperando tener una oportunidad de activar la trampa allí colocada.

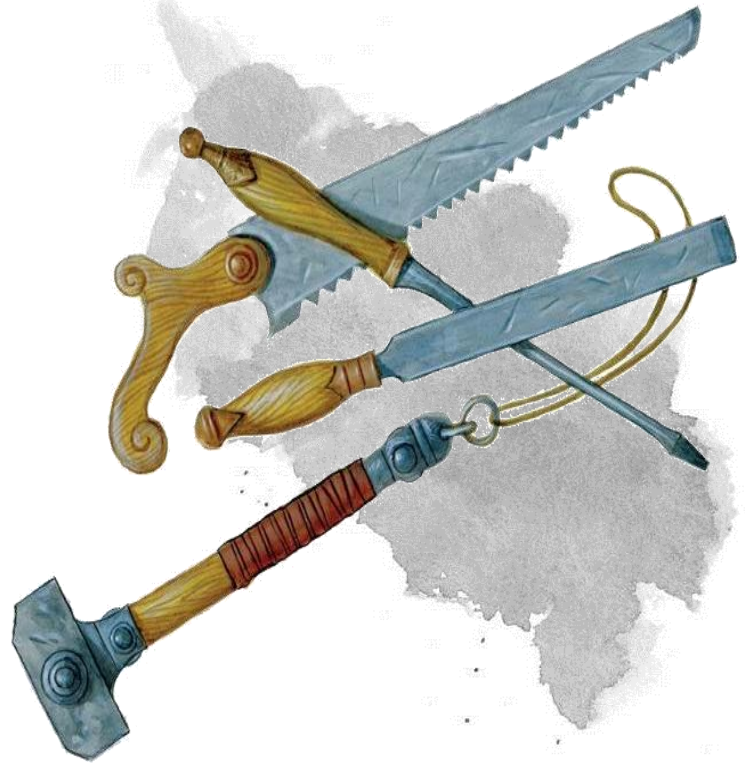
Pasadizo Suroeste. Este túnel lleva a una pequeña caverna con dos cofres de hierro cerrados que descansan en el suelo.

Una mirilla en el muro sur permite a alguien que esté de pie en la parte de arriba de las escaleras en el área L5 pueda observar los cofres. Al lado de la mirilla hay una palanca que abre una trampilla en el techo, encima de los cofres, liberando unas cuantas rocas.

Si Oreioth está en posición, esperará que al menos dos intrusos hayan entrado en la cueva, se apartara de la mirilla y tirara de la palanca. Cuando lo haga, gritará, de forma fácilmente audible a través de la mirilla, "Osáis enfrentaros contra el Señor de la Roca de la Lanza?. La Muerte será vuestra recompensa!" Luego continuará vanagloriándose mientras se retira.

Aquellos en la sala pueden realizar tiradas de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 7 (2d6) puntos de daño contundente si falla, o la mitad de ese daño si tienen éxito.

Los cofres de hierro están vacíos.



L5. TALLER

El pasadizo se abre a una enorme caverna iluminada con varias colocadas en antorcheros en los muros.

El suelo es desigual, y el techo se halla a cuarenta pies de altura. Tres rocas planas cerca del pasadizo sirven como mesas para cuerpos humanos. Varias partes de cuerpos cortados descansan en cercas al lado de los cuartos, cubiertas de sangre y vísceras secas. Una figura con una caperuza oscura está de pie al lado de la tercera mesa, de espaldas a vosotros. Unos cabellos enmarañados sobresalen de la capucha, y la figura sostiene una aguja de hueso enhebrada con un cordel negro en sus manos.

Más hacia el oeste, una escalera de piedra sube por el muro norte, terminando cerca del techo. Una losa de piedra como un mostrador sobresale del muro a lo largo de la habitación desde la base de las escaleras.

Encima de ella podeis ver sierras, cuchillos y otras herramientas. Cuatro esqueletos permanecen de pie más allá de este banco de herramientas, guardando un amplio pasadizo que sale hacia el oeste.

La figura encapuchada es un **zombi**, y cinco **zarpas reptantes** se esconden entre los demás trozos de cuerpos en las cestas. Si los intrusos hacen cualquier otra cosa excepto darse la vuelta, los monstruos atacarán.

El "Señor de la Roca de la Lanza" es **Oreioth** (ver capítulo 7), un Tezthyrio de ojos enloquecidos con una barba encrespada y la cabeza afeitada. Si los personajes se movieron a través del área L4 y no lo alertaron, se encontrarán con Oreioth ordenando y limpiando sus herramientas en el banco de herramientas.

En caso contrario, estará observando desde detrás de los cuatro esqueletos. En cualquier caso, si se le interpela, huirá del conflicto y ordenará a sus esqueletos que ataquen mientras él se retira al área L6.

El nigromante se refiere a sí mismo en tercera persona y por su autoproclamado título. Está asustado de cualquier lucha cuerpo a cuerpo, pero fingirá valentía cuando sus criaturas le protejan, diciendo, "Arrodillaos ante el Señor de la Roca de la Lanza! Yo! Contemplad mis horrores oscuros!"

Estará dispuesto a considerar magnánimamente una rendición u oferta de tregua, siempre que los intrusos abandonen la cueva.

Escalera. Los escalones a lo largo del muro norte llevan a una repisa que mira a esta habitación. Una mirilla en esta repisa mira al pasadizo al oeste del área L4, y hay una palanca aquí que controla la trampa de caída de rocas en esa habitación.

Herramientas. El mostrador de piedra sirve como banco de herramientas. Las herramientas aquí presencias incluyen sierras, cuchillos, lezna, herramientas de embalsamamientos y cuencos de metal. Entre ellas hay una jarra de alcohol de grano y un barrilete de agua fresca. Todo está muy limpio.

L6. ESTUDIO

El taller se estrecha hasta otro pasadizo que se bifurca y se vuelve a unir dos veces. Descienden suavemente hasta esta área, descrita a continuación:

Una caverna ovalada se abre aquí, de cuarenta pies de anchura y sesenta de profundidad. Unos tapices de color púrpura oscuro cuelgan en las paredes. En el centro se levanta un pedestal fabricado con varios brazos cortados dispuestos para agarrarse los unos a los otros formando un cono. Acunada en las manos colocadas más arriba hay una brillante esfera de cristal. Una oscura runa con una rendija parecida a una pupila rasgada flota encima de la esfera.

Para la runa, muestra a los jugadores el símbolo del Ojo Anciano Elemental (ver Capítulo 1) sin ningún otro contexto. La runa es una ilusión que desaparece si ella o el pedestal son movidos. Si está aquí, Oreioth (ver capítulo 7) está escondido detrás de los tapices en el extremo norte de la habitación, sosteniendo una *varita de proyectiles mágicos*. Solo reaccionará si es atacado o alguien se aproxima a la runa flotante. En este último caso gritará, "Es que no lo veis? Es el ojo! Ve todos vuestros movimientos? Es que no le tenéis miedo?" Si muere, Oreioth desaparecerá en medio de unas llamas negras. Las llamas desaparecerán con un agudo aullido y se desvanecerán.

TESORO

La esfera brillante es un *orbe flotante*. Detrás de los tapices hay nichos en donde Oreioth mantiene su comida, bebida, suministros, ropas y cama, así como 165 pp, 78 po y cuatro gemas pulidas de azabache (50 po cada una). Si Oreioth falló en cogerlo, la varita de proyectiles mágicos estará guardada en uno de los nichos.

LA TUMBA DE LAS PIEDRAS MOVEDIZAS

Poco después de que los personajes que los personajes vuelvan a Alerce Rojo desde la Roca de la Lanza, comenzará este escenario destinado a personajes de 2º nivel.

Bajo la aldea hay túneles y cámaras excavadas por antiguos enanos. El lugar incluye una bóveda en la que unas grandes piedras cambian misteriosamente de posición.

Hace varias generaciones, unos trabajadores cavando en las canteras descubrieron los viejos túneles, mineros enterrados y el extraño fenómeno de las piedras movedizas. Al principio aquellos que encontraron el lugar lo mantuvieron en secreto porque esperaban encontrar dentro tesoros. Nunca se encontró ninguno de esos tesoros, pero la conspiración sobrevivió. Los Alerceños que sabían del lugar llegaron a incluir a los ciudadanos más importantes de la villa. Vieron el fenómeno como sobrenatural y milagroso. Se comenzaron a llamar a sí mismos Los Creyentes y a los mineros enterrados como los Zapadores. Los Creyentes comenzaron a observar cuidadosamente las piedras buscando mensajes en sus movimientos y vieron a los Zapadores como serios guardianes que montaban guardia sobre un antiguo misterio.

A lo largo de los años, los Creyentes comenzaron a organizar sucesos y oportunidades en Alerce Rojo para asegurarse de que sus camaradas creyentes prosperaran. Se convirtieron en un consejo de la villa secreto y se reunían para tomar decisiones "por el bien de todos".

La gente que causaba problemas en Alerce Rojo fueron sacados de sus negocios, intimidados o incluso asesinados.

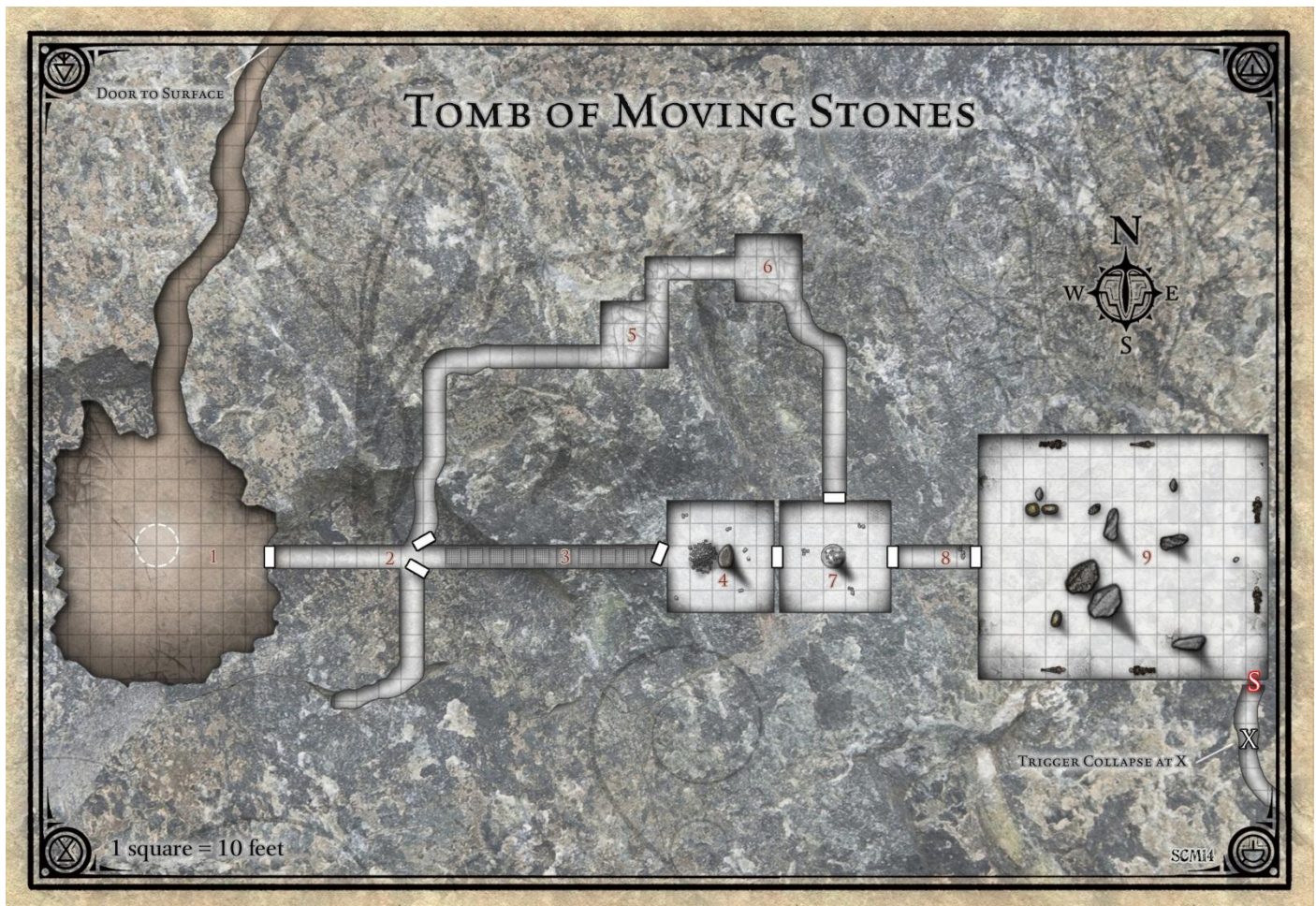
Hace varios meses, unos agentes del Culto de la Tierra Negra se dieron por casualidad con la Tumba de las Piedras Movedizas, y un ambicioso sacerdote del culto llamado Larrakh vino a Alerce Rojo para poner a los Creyentes bajo el control del culto.

Sin verse frenado por las supersticiones, como lo estaban Creyentes, descubrió el secreto de como manipular las piedras movedizas. Larrakh usa ahora este conocimiento para mandar "mensajes" que luego interpreta para los Creyentes, manipulándolos para que cumplan con los designios del culto. Los personajes que se centren en la serie adecuada de rumores en Alerce Rojo podrían descubrir la Tumba de las Piedras Movedizas. Los Creyentes tienen una entrada secreta en los Talleres de Carromatos de Waelvur (Alerce Rojo, área 16). El largo y serpenteante túnel desde este establecimiento lleva al área T1 en la tumba. Una segunda entrada escondida en los Trabajos de Piedra de Mellikho Stoneworks (Alerce Rojo, área 18) lleva al área T9.

SOCAVÓN

Si los personajes no encuentran ninguna pista hacia este escenario, un socavón se abrirá en mitad de Alerce Rojo, exponiendo las cámaras ocultas. En ese caso, lee el siguiente texto cuando estés listo para comenzar:





Una tarde normal en Alerce Rojo es rota por un temblor. Un segundo más tarde, cuatro niños pequeños y el viejo carro en el que jugaban se deslizan dentro de un socavón que se abre de repente en el suelo. Desaparece de vuestra vista, gritando ayuda. Una preocupada mujer sale corriendo de una casa cercana y se acerca a la carrera al borde del agujero, el cual se desmorona, tragándosela también. Más gente comienza a acudir desde otros hogares. Los gritos de “una cuerda, una cuerda!” y “Traed una escalera” resuenan en el aire.

Cualquier criatura que se mueva al borde del socavón sin tomar precauciones, como moverse tumbado o asegurarse con una cuerda, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer en agujero mientras el suelo se desmorona bajo sus pies. El fondo del socavón se halla a 30 pies, pero un montón de tierra suelta ha caído a la caverna que hay por debajo, por lo que aquellos que caigan no sufrirán daño. Cuando los personajes puedan mirar hacia abajo, lee lo siguiente:

Una oscura cámara se halla unos treinta pies por debajo del nivel del suelo. Parece más grande que el agujero y se extiende en la oscuridad en todas direcciones. Un montón de piedra suelta se ha acumulado en el centro. Los niños que cayeron por primera vez están todos sentados en el montón de piedra, tosiendo en el polvo y sollozando de miedo.

“Ni hijo, mi hijo”, grita un preocupado padre, asomándose por el borde. “Qu alguien haga algo!”

Más aldeanos se acercan de todas direcciones,

manteniéndose a cierta distancia del borde. Entre ellos hay algunos de los ancianos de la villa, los cuales comienzan a sacar gente del borde y ordenarles que permanezcan lejos.

Dejádnos esto a nosotros! Dice uno de los ancianos. “No ocuparemos de este asunto! A los niños no les va a pasar nada por estar allí un rato, pero nadie debe bajar allí abajo. Manteneos fuera!”

El socavón ha expuesto el área T1 de la Tumba de las Piedras Movedizas. Los aldeanos que han caído dentro están asustados, llenos de moratones y no son capaces de trepar para salir de allí sin ayuda, pero en cualquier caso, están ilesos.

Los ancianos de la villa intentando controlar la situación son Ilmeth Waelvur (hombre humano Tethyrian **bandido**; ver Alerce Rojo, área 16), Albaeri Mellikho (mujer humana Tezhyria **plebeyo**; ver Alerce Rojo, área 18), y Ulhro Luruth (hombre humano Khondazhano **plebeyo**; ver Alerce Rojo, área 19). Ansiosos por impedir que cualquier descubra que el socavón lleva a los pasadizos, harán comentarios entre si como “Esto no es como para discutirlo delante de extraños!” y “No hay que ofender a los Zapadores!” y “La Piedras no deben ser movidas!” Esas órdenes obtendrán escasas respuestas de obediencia de los asustados aldeanos.

Si ningún personaje tiene una cuerda, un residente colaborador vendrá con un viejo rollo. Pasará al lado de los ancianos para ofrecerle la cuerda a los personajes. Los niños gritarán en el pozo mientras llegan más curiosos. Claramente, ha llegado el momento de una misión de rescate.

Rescatar a aquellos que han caído es solo cuestión de bajar a un rescatador con una cuerda, atarla alrededor de

una víctima y hacer que la gente de arriba tire. Los aldeanos estarán agradecidos por la ayuda de los personajes.

T1. CAVERNA DE ENTRADA

Si se abrió el socavón, esta caverna tiene un montón de tierra suelta en el centro y un agujero de 20 pies de diámetro en el techo situado a 30 pies de altura.

Esta ancha caverna irregular tiene un suelo de roca alisada. Tierra húmeda y roca, con ocasionales raíces de árbol sobresaliendo aquí y allí, componen las paredes. Un túnel de cinco pies de anchura lleva hacia el Norte, y una losa de piedra, una puerta con una oxidada anilla se abre al este. Al lado de la puerta de piedra, un puñado de capas bastante usadas y un pellejo de agua descansan en el suelo.

El pellejo de agua está medio lleno de agua. Las capas son bastante sencillas. Pertenecen a Creyentes que no quieren llamar la atención mientras vienen y van de la entrada del túnel.

La puerta de piedra hacia el este no tiene cerradura. Se desliza suavemente. Más allá, un pasadizo con losas de piedra desciende suavemente hacia abajo, continuando hacia el este hasta el área T2.

TÚNEL NORTE

Este túnel lleva a Talleres de Carromatos de Waelvur (Alerce Rojo, área 16). Si los personajes investigan el túnel, lee lo siguiente:

El túnel está embarrado. Continúa serpenteando hacia el norte un largo rato antes de comenzar gradualmente a subir. Tras unos doscientos pies o así, termina en una puerta de madera que forma un techo inclinado. Un pequeño cofre de madera descansa en el suelo al lado de la puerta, y al lado del cofre hay un puñado de arena mojada del que sobresalen los extremos de unas antorchas.

La puerta se abre entre varios viejos carromatos que han sido abandonados para que se pudran. En la superficie, la puerta parece como la puerta de madera de una bodega y se abre al lado de Talleres de Carromatos de Waelvur.

Las antorchas mojadas fueron extinguidas metiéndolas dentro de la arena. Son difíciles de encender, pero arderán alegremente si se introducen en una llama ardiente. El cofre contiene yesca y pedernal, así como seis antorchas secas.

T2. CENTINELAS DE PIEDRA

Sesenta pies más allá de la puerta de piedra, el túnel se nivela.

Dos bajorelieves de serios enanos vestidos con cotas de mallas y empuñando hachas de batalla se miran entre sí desde ambos lados del túnel. Las tallas sobresalen de los muros del pasadizo, y tienen juntas alrededor, por lo que podrían ser puertas. El pasadizo continúa pasadas las estatuas.

Las puertas se abren fácilmente si son empujadas. Hacia el Sur, la puerta lleva a un largo túnel de piedra que termina en un pozo cubierto por un banco de piedra con un agujero abierto en el centro (una letrina que no ha sido usada en décadas. La puerta en el lado Norte cierra el paso a un pasadizo que lleva al área T5.

T3. TRAMPA DE JAULAS

Si el grupo continúa hacia el este a lo largo del túnel pasada el área T2, se dirigirán hacia una trampa. Lee el siguiente texto solo si un personaje examina el techo:

El techo consiste en paneles cuadrados de piedra de unos diez pies de lado. Los paneles están suspendidos a unas pulgadas los unos de los otros y de los muros a ambos lados. Forman una fila encima de vuestras cabezas que continúa por el pasadizo.

Diez jaulas de hierro están suspendidas de cadenas sobre el pasillo, y los paneles son los fondos de las jaulas. El techo de verdad de halla a 25 pies, y cada jaula cuelga de 5 pies de pesadas cadenas y tiene 10 pies de altura. Los paneles de debajo parece ser secciones de 10 pies cuadrados del pasillo. Los paneles son en realidad finas láminas de escayola pintada para parecer piedra.

Cuando los personajes puedan ver el extremo este del salón, lee lo siguiente:

Al final del pasadizo hay otra puerta de piedra con una anilla para tirar en ella. Se levanta ligeramente abierta con la oscuridad al otro lado. A unos cinco pies de altura, la puerta tiene una mirilla horizontal de un pie de anchura y dos pulgadas de altura.

A no ser que Grund (hombre semiorco **matón**) haya sido neutralizado, estará mirando por la mirilla. Con su visión en la oscuridad, avistará a los personajes que se aproximen, pero si los personajes están portando fuente de luz, los avistará nada más pasen las puertas en el área T2.

Las órdenes de Grund son las de atrapar a los intrusos. Cualquier que no sea un intruso tiene ordenes de pasarse a 60 pies de la puerta, cruzar los brazos con los puños cerrados y decir, "Un Creyente se aproxima!" Grund dejará caer las jaulas sobre cualquiera que no siga este protocolo.

Jaulas Colgantes. La cadena de cada caja corre por una pole asegurada a una esada barra de hierro justo dentro de la puerta en el área T4. Desde donde está, Grund puede usar una acción para liberar dos cadenas. Comenzará con la jaula en el extremo oeste del túnel, sellando la retirada, seguid a continuación con una jaula que esté sobre el grupo. Grund usará su segundo turno para bloquear el extremo este del pasadizo con una tercera jaula y para dejar caer otra jaula sobre los personajes que no hayan quedado aún atrapados.

Una jaula colgante apuntar a la sección correspondiente de 10 pies cuadrados del pasadizo situada inmediatamente debajo de ella. Los balcones por debajo pueden quedarse completamente quietos, sin sufrir ningún daño, ya que la escayola de la parte de debajo de la jaula se rompe y la jaula los encierra. Aquellos que quieran evitar una jaula en su caída deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Aquellos que la fallen quedan atrapados por la jaula.

Aquellos que fallen la tirada de salvación por 5 o mas resultan impactados por la estructura de hierro de jaula mientras esta cae: En ese caso, cada criatura sufre 7 (2d6) puntos de daño contundente y queda atrapada debajo de la jaula. Mientras esté atrapada, la criatura se queda tumbada y apresada.

Un personaje que use una acción para realizar con éxito un control de Fuerza CD 15 puede levantar la caja lo suficiente como para permitir que una criatura escape. Toma un control exitoso de Fuerza CD 20 el retorcer los oxidados barrotes como para permitir que todos en o bajo la jaula escapen. Un personaje atrapado bajo la jaula no puede hacer bien palanca y sufre desventaja en todos estos controles de Fuerza.

DESARROLLO

Si Grund atrapa a los personajes en el salón, correrá a avisar a Baragustas en el área T8. Baragustas llamará a los Portadores de la Aflicción (ver área T7), los cuales llegarán 10 minutos más tarde.

Los villanos levantarán las jaulas una por una para atacar a los personajes atrapados, intentando capturarlos. Larrakh planea entonces sacrificar a los personajes en una ceremonia especial.

T4. ANTECÁMARA

Esta gran cámara cuadrada ha sido tallada en la roca. En el centro del muro oeste de la cámara hay una puerta de piedra en la que hay una estrecha mirilla. Al lado de la puerta hay un juego de barras de hierro fijadas al muro a unos tres pies por encima del suelo.

Diez cadenas bien aceitadas han sido aseguradas a las barras, conduciendo a unos agujeros horadados en el techo. Otra sólida puerta de piedra se abren en el muro este.

Una piedra rectangular de ocho pies de altura se levanta de pie en el centro de la habitación. La piedra tiene en ella una inscripción que es difícil de leer desde lejos. A los pies del monolito, un pequeño humano ha sido atrapado, boca abajo, por rocas colocadas encima de sus brazos, piernas y espaldas. Está descalzo y viste unas ropas hechas jirones.

Dependiendo de lo que haya sucedido en el área T3, Grund (hombre semiorco **matón**) puede estar de pie al lado de la puerta del oeste, manteniendo guardia mirando el pasillo. Grund se quedará sorprendido por la llegada de intrusos desde su espalda. Tras quedarse sorprendido y boquiabierto durante un instante, finalmente dirá: “no podéis estar aquí. Tenéis que marcharos!”. Apuntará al pasadizo oeste. Con obvia incomodidad y exasperación, atacará a cualquiera que intente marchar por la puerta este.

Atrapado bajo una pila de pequeñas rocas hay un chico de once años llamado Braelen Hatherhand (humano hombre Tezhurio **plebeyo**, con 2 puntos de golpe y sin ataques efectivos). Pierde y recupera la consciencia de vez en cuando. Si unos extraños entran en la sala se recuperará durante unos instantes lo suficiente como para pedir débilmente que lo liberen.

Interpretando a Braelen. Braelen ha estado aquí atrapado durante dos días. Unas pesadas piedras han sido cuidadosamente colocadas para mantenerlo inmovilizado sin aplastarlo ni romper nada. Tiene frío, sed, hambrem está cansado y aterrado. El chico se encogerá de miedo si es intimidado o amenazado. Si se le aproxima de una forma amistosa primero pedirá agua y comida. Puede ofrecer la siguiente información como respuesta a las preguntas de los personajes.

- Los Creyentes lo dejaron aquí como castigo por ser desobediente. Falló al entregar un mensaje de su padre, Rotharr Hatherhand a Ilmeth Waelvur. Era una hoja de papel que el chico no leyó.
- Otharr es uno de los Creyentes. Otros Creyentes que Braelen conoce son Baragustas Hardbuckler, Marlandro Gaelkur, e Ilmeth Waelvur. El chico sabe que Grund no es realmente un Creyente, pero los Creyentes se ocupan de él por lo que él hace lo que ellos le ordenan.
- Los Creyentes son un grupo secreto compuesto por algunas de las personas más importantes de la aldea. Guardan las Piedras Movidizas y se aseguran de que nadie perturbe a los Zapadores, los cuales están allí enterrados. Los Creyentes miran las piedras con cuidados, porque suele ser una mala señal cuando se mueven, y tienen que descubrir qué significa ese movimiento para evitar el peligro. (Esta información no es verdadera, pero eso es lo que los Creyentes y Braelen creen).
- Braelen no está enfadado con su padre o con los Creyentes. Cree que este tipo de tratamiento es normal, y esta preocupado porque su padre pueda descubrir que el castigo haya terminado antes de lo que se suponía.
- La cámara de las Piedras Movidizas y los Zapadores enterrados está hacia el este, pasadas tres puertas más de piedra.

Si los personajes liberan a Braelen, intentará volver a la superficie a través del túnel en el área T1.

Cadenas. Enganchadas a unas barras de hierro están las cadenas fijadas a las jaulas en el área T3,. Los personajes pueden levantar una jaula caída hasta su posición original tirando de su cadena.

Inscripción. La inscripción en el Monolito reza así, en Común: “No perturbeis a los Zapadores.”

T5. CÁMARA DEL OSARIO

Los personajes notarán el olor a muerto según se aproximen a esta habitación.

El túnel se abre a una habitación cuadrada que apesta a carne putrefacta. Tres cadáveres humanos, reducidos poco más que a huesos y tendones sanguinolientos, yacen desparramados en el centro de la habitación.

Dos enormes ratas roen entre los cuerpos deteniéndose solo para masticar la carne que han arrancado. Unos sonidos de movimiento se escuchan de unas estrechas grietas en las paredes.

Cinco **ratas gigantes** se han abierto paso hasta aquí a través de las grietas, las cuales eran lo suficientemente grandes como para que los roedores se metieran por ellas. Dos de ellas están en mitad de la habitación, y otras tres acechan en las grietas. Los Creyentes no saben todavía que las ratas están aquí, y la grotesca comida es suficiente como para evitar que las ratas merodeen por otros lugares. Las ratas gigantes ignorarán a los intrusos que les dejen espacio y que eviten asustarlas.

Atacarán si son dañadas o provocadas.

Los cuerpos son los de viajeros que han desaparecido cerca de Alerce Rojo. Cada uno de ellos tiene el símbolo de la tierra profundamente marcado en la frente hasta arañar el hueso. Para pasar una prueba ordenada por el cultistas de la tierra **Larrakh** (ver área T9), los Creyentes emboscaron y mataron a los viajeros en distintos incidentes a lo largo del último mes. Los Creyentes rara vez matan a nadie, pero Larrakh los está empujando hacia acciones más y más oscuras.

T6. PIEDRA FLOTANTE

El túnel se abre a una habitación cuadrada. En su centro, una roca negra de un pie de largo flota a unos tres pies del suelo.

Una roca normal flota aquí debido a una antigua magia que mantiene un cilidro invisible que va desde el suelo hasta el techo. Visible ante *detectar magia* (escuela de transmutación), la columna permite que los objetos colocados en ella floten cuando son liberados. La columna puede soportar hasta 500 libras. Los objetos que superen este peso caerán. Si los personajes mueven la roca, la cual pesa unas 20 libras, se verá liberada del efecto y caerá al suelo.

T7. ESTATUA ENANA

Esta cámara de cincuenta pies cuadrados ha sido tallada en la roca. El suelo es rugoso pero llano, los muros muestran marcas de cincel de los constructores originales y el techo está a unos diez pies de altura.

Unas puertas idénticas de piedra con anillas de hierro para tirar se abren en mitad de los muros este, norte y oeste.

En el centro de la habitación se levanta una estatua a tamaño natural y muy realista de un guerrero enano vistiendo una cota de mallas, un yelmo y grandes botas. Porta un escudo en su brazo izquierdo y un hacha de batalla en su mano derecha. La estatua claramente ha sido rota en cabeza y torso superior, torso inferior y piernas. Estas piezas han sido reconstruidas y colocadas otra vez de pie en una robusta estructura de madera. Una daga, junto con varias monedas y gemas, descansa delante de la estatua, rodeada por un anillo de grava fina.

La estatua es un enano petrificado y muerto hace mucho tiempo. En la estructura que lo mantiene de una pieza, una pequeña inscripción reza:

Enano petrificado del clan Estrella Férrea (?), encontrado en el 1459 CV en la cantera Oeste de Alerce Rojo en malas condiciones.

El anillo de grava rodea la estatua a una distancia de 5 pies, con la intención de marcar una distancia de respeto ante la estatua. Los Creyentes tienen la tradición de dejar pequeñas ofrendas para obtener suerte. Larrakh les urge a que traigan más cada dekaha de tal forma que el pueda recogerlas y llevárselas consigo cuando deje Alerce Rojo.

TESORO

Las ofrendas dejadas aquí por los Creyentes incluyen 440 pc, 253 pp, y 97 po. Seis pequeñas ágatas verdes (por valor de 5 po cada una) y dos piedras lunares pulidas (por valor de 50 po cada una) se encuentran entre las monedas.

Para animar a los Creyentes, Larrakh dejó una daga +1 decorada con motivos de estrellas y una empuñadura de cuero teñido azul y negro. Sangre seca todavía cubre el filo de la daga por haberla usado para sacrificar y marcar símbolos en las víctimas de asesinato en el área T5. La daga no hace ruido cuando golpea o corta algo.

El nombre "Reszur" está grabado en el pomo de la daga. Si el portador pronuncia el nombre, la daga proporciona un débil fulgor frío, proporcionando una luz tenue en un radio de 10 pies hasta que el portador vuelva a pronunciar el nombre.

DESARROLLO

Es solo cuestión de minutos antes de que los cultistas de la Tierra Negra en Alerce Rojo; los autoproclamados Portadores de la Aflicción; se enteren de la exorcización de la tumba por parte de los personajes.

No quieren que nadie exponga su manipulación de los ancianos de la aldea, por lo que se escabullirán hasta introducirse en la tumba a través del túnel norte en el área T1 y cazarán al grupo. Estos cultistas pueden atrapar al grupo aquí, si lo prefieres, en el área T9.

El grupo entre en el Dungeon antes de que se produzca el socavón, los aldeanos o vigías del culto cerca de los Trabajos de Piedra de Mellikho o los Talleres de Carromatos de Waelvur verán las actividades de los personajes. Los cultistas se apresurarán a la entrada que los personajes no hayan usado y comenzarán a buscar en la tumba.

Los Portadores de la Aflicción son seis **bandidos** cuyas armaduras de cuero portan el signo del Culto de la Tierra Negra. (Este encuentro es duro para un grupo que sea solo de 1º nivel). Cuando por Portadores de la Aflicción se encuentre con los personajes dirán de forma seria y confiada, "Somos los Portadores de la Aflicción. Hemos venido a recompensar vuestra curiosidad."

Los cultistas atacarán entonces, luchando hasta la muerte. Tres permanecerán atrás y dispararán contra los conjuradores, concentrando el fuego contra un enemigo cada vez. Los otros tres avanzarán para mantener entretenido al resto del grupo en combate cuerpo a cuerpo.

T8. APROXIMACIÓN

Un pasadizo; diez pies de anchura, diez pies de altura y tallado en la roca, recorre hacia adelante otros cuarenta pies. Una pequeña linterna cuelga de un gancho en el muro al lado de la puerta en el extremo este del pasadizo. Sentado en un taburete de madera hay un anciano humano calvo y sin barba, vestido con unos remendados pantalones de trabajo y túnica a juego. Está psando el tiempo tallando un bastón.

El humano es un anciano de Alerce Rojo llamado Baragustas Harbuckler, un carpintero retirado (humano hombre Tezhyrio **plebeyo**).

Interpretando a Baragustas. Baragustas, un Creyente está desarmado y se asustará ante los personajes. Se lanzará al suelo y pedirá clemencia. Baragustas es demasiado viejo y está demasiado débil como para poder ofrecer resistencia, pero se pondrá de rodillas y le rogará a los personajes que no "provoquen la ira de los Zapadores" perturbando las piedras de la Tumba (área T9).

Baragustas sabe todo lo que Braelen sabe (ver área T4). Admitirá libremente la existencia de los Creyentes y explicará el misterio de las Piedras Movedizas, diciendo a los personajes, "De vez en cuando, las grandes piedras cambian de posición cuando nadie está mirando. Así es como nos hablan. Nos muestran signos de peligros inminentes y nos avisan cuando tomamos malas decisiones."



El viejo carpintero conoce ucho acerca de la influencia de los Creyentes en Alerce Rojo a los años. La reciente relación con los “sacerdotes de la tierra” que les ayudan a entender las piedras movedizas es algo que mencionará de pasada.

Se siente bastante intimidado por Larrakh, y más asustado de los cultistas de la tierra de lo que está de los aventureros.

Baragustas no es tan inocente. Negará conocimiento de los asesinatos o de otras fechorías, fingiendo sorpresa ante la mención de evidencias como los cadáveres en el área T5. El viejo no participó en esas actividades, pero su negación es una mentira. Conoce a los asesinos.

TESORO

Baragustas lleva 25 pc y 19 pp encima. También tiene una simple alianza de plata en un dedo por valor de 10 po.

T5. CÁMARA DE LAS PIEDRAS MOVEDIZAS

Si los personajes hablan con Baragustas en el área T8 o examinan la puerta a esta área, un **Sacerdote de la Tierra Negra** (ver capítulo 7) llamado Larrakh os escuchará. Si lo hace, rápidamente apagará su linterna y se esconderá. El siguiente texto descriptivo asume que este es el caso:

Una enorme cámara con un techo a veinte pies de altura ha sido tallada en la roca en este lugar. Una linterna encendida descansa en el suelo cerca del centro de la sala. Una extraña variedad de monolitos de piedra, algunos de ellos menhires independientes y otros en tríos formando grandes arcos; flotan de pie por la cámara. Seis losas bajas de piedra han sido colocadas contra los muros en el perímetro de la habitación. Cada una de ellas acoge unos huesos de humanoide, vestidos con harapos de ropas hechas jirones y hierros oxidados.

Larrakh está escondido detrás de una de las piedras más grandes. Pasa casi todo su tiempo estudiando las viejas piedras y experimentando con el suelo mágico.

Cuando vea a los personajes les atacará con su magia.

Interpretando a Larrakh. Larrakh usará las piedras en la cámara como cobertura, pero no tiene intención de luchar hasta la muerte. Si este lugar ha sido descubierto y no puede eliminar rápida y fácilmente a los intrusos, Larrakh intentará huir a través de una puerta secreta (ver más adelante). Luego provocará un desprendimiento para cubrir su huida.

Larrakh ha caído en desgracia dentro del clero de la Tierra Negra después de fallar en misiones anteriores. Está decidido a conquistar Alerce Rojo sin violencia subvirtiendo y explotando a los Creyentes. Antes de que los aventureros llegaran, planeaba corromper a los Creyentes con actos cada vez más oscuros de obediencia y maldad, y luego hacerse con el control de la aldea a través de sus nuevos sirvientes.

Portadores de la Aflicción. Si los personajes no lucharon ya contra los Portadores de la Aflicción (ver área T7), lucharán aquí contra ellos. Los Portadores llegarán tarde a la lucha, llegando desde el área T8 o por la puerta secreta unos minutos después de que el grupo derrote a Larrakh o que el consiga escapar.

Huesos. Sobre las losas de piedra están los huesos de los mineros humanos que descubrieron esta cámara antes de que Alerce Rojo fuera fundada. Ninguno de los esqueletos está intacto; cada uno de ellos tiene una extremidad aplastada, cráneo roto o caja torácica hundida. Las heridas son consistentes con accidentes de minería. Los creyentes reverencia a estos esqueletos, llamándolos “los Zapadores”, y dejan tranquilos a los cuerpos tranquilos.

Puerta Secreta. En la esquina sudeste de la cámara hay una puerta secreta que requiere de un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15 para poder ser encontrada al fijarse en las juntas sin cementar de la puerta. Gira sobre un eje central, abriendo así estrechas aberturas a ambos lados. El túnel lleva al pozo de la cantera en Trabajos de Piedra de Mellikho (Alerce Rojo, área 18).

Los cultistas de la tierra usan este pasadizo para entrar y salir de la tumba, y los Creyentes lo han camuflado para mantener lejos a los curiosos. Más adelante, el túnel está parcialmente bloqueado con lonas polvorientas, maderos rotos y roca suelta para hacer parecer que se ha colapsado. Una criatura de tamaño Mediano o más pequeña puede abrirse camino con cuidado a través de los escombros. Si alguien usa una acción para apartar uno de los maderos, los escombros si se colapsarán. Después, una sección del túnel de 10 pies se verá enterrada, bloqueando el paso.

Retirar los escombros requiere unas cuantas horas de trabajo.

Piedras Movedizas. Esta área era una bodega de almacenamiento y taller excavados por los enanos de Besilmer hace miles de años. Los enanos dejaron atrás una extraña colección de columnas, piedras de dinteles y puertas de piedra talladas. Los mineros humanos del antiguo reino de Phalorm descubrieron las excavaciones enanas. Los mineros decidieron entonces enterrar allí a sus muertos. Hasta que los Creyentes de Alerce Rojo la volvieron a encontrar, la cámara permaneció olvidada otra vez. Los enanos encantaron el suelo de la cámara para que hiciera levitar las piedras en contacto con él, por lo que la magia del suelo puede ser detectada con *detectar magia* (escuela de transmutación). Un impacto moderado en el suelo, como el de un objeto que se deja caer que pese al menos 1 libra o un pisotón fuerte activa el efecto de levitación, el cual dura 1 minuto. Cuando el suelo está activo, las piedras pasan a flotar a menos de 1 pulgada del suelo, y se pueden mover con un ligero toque. Por tanto, pequeños temblores pueden hacer que las piedras se muevan. Un intruso, incluso una pequeña sabandija, puede mover las piedras accidentalmente.

Los Creyentes nunca han descubierto el funcionamiento de esta magia, y ninguno ha visto levitar las piedras. Larrakh y los cultistas de la Tierra Negra descubrieron cómo funciona el suelo. Se han estado divirtiendo haciendo que las piedras se muevan y diciendo a los Creyentes que los misteriosos movimientos son temibles augurios de futuras desgracias.

TESORO

Larrakh formó parte del ataque sobre la delegación de Mirabar descrito en el Capítulo 3.3. (Las noticias de la desaparición de la delegación no llegarán a Alerce Rojo hasta que no estés preparado para continuar con la siguiente parte de la aventura).

Tiene cuatro lingotes comerciales de Mirabar, cada uno de ellos un huso de un pie de largo de hierro, como dos pirámides de cuatro lados unidas por la base. Estos lingotes son genuinos, por lo que producen un sonido distintivo cuando son golpeados. Tienen un valor de 5 po cada uno. Cualquier personaje nativo del Norte reconoce la distintiva moneda de esa ciudad.

CONCLUSIÓN

Las consecuencias del descubrimiento de la Tumba de las Piedras Movedizas depende de como se jueguen los últimos encuentros, en particular el descubrimiento de los cuerpos en el área T5. Los cadáveres son los de unas víctimas de asesinato.

Si los personajes no prestaron mucha atención a los cadáveres, entonces los restantes Creyentes serán capaces de llevárselo consigo y enterrarlos en otro lugar antes de que Harburk los encuentre. Alerce Rojo se vera escandalizado, pero es un tema de secretos y mentiras, no de asesinatos y justicia. Si los personajes expresaron curiosidad acerca de los cuerpos o si crees probable que el Condestable Harburk llegó al área T5 antes de que los Creyentes lo hicieran, entonces la situación se pondrá mucho más seria. Harburk llegará rápidamente a la conclusión de que los Creyentes son los asesinos. El Condestable lanzará una investigación completa. Si puede, Harburk interrogará a Grund y Baragustas. Grund no mató a nadie ni fue testigo de los asesinatos, pero admitirá haber movido los cuerpos. Dirá que Albaeri Mellikho e Ilmeth Waelvur dirigieron el proceso. Baragustas es también inocente de cualquier fechoría, por lo que rápidamente confirmará la historia de Grund y se exonerará a si mismo. Marlandro Gaelkur, Albaeri Mellikho, e Ilmeth Waelvur son los verdaderos culpables. Mellikho mantendrá su inocencia a pesar de todas las evidencias, quejándose sonoramente. Waelvur se derrumbará y confesará su participación, e implicará a Mellikho. Gaelkur se mantendrá firme durante tanto tiempo como pueda e intentará huir de la villa unas cuantas dekhana más tarde cuando quede claro de que Waelvur estará a punto de implicarlo.

Los asesinos también hablarán de la parte de Larrakh en el escándalo y de su uso de la daga mágica. Este drama se jugará a lo largo del transcurso del siguiente mesa, con algunos de los Creyentes huyendo de la villa y otro negando cualquier conocimiento de los asesinatos. Podría ser tentador para los personajes el involucrarse, pero todavía tienen los cuatro cultos elementales con los cuales tratar. La justicia para los Creyentes puede jugar detrás del escenario durante el tiempo que transcurra hasta las siguientes visitas de los personajes a Alerce Rojo.

MISIONES SECUNDARIAS

Varias situaciones peligrosas, aparentemente sin ninguna relación entre si, están surgiendo en lugares ampliamente separados, desde Yartar a Vado de la Serpe, y desde Bosque Oeste hasta el Bosque Alto. Ninguno de estos problemas puede ser solucionado realmente hasta que los profetas elementales y sus cultos hayan sido derrotados, pero eso no significa que se deba permitir que estos sucesos secundarios sigan enquistándose. Los personajes pueden llegar a la conclusión de que algunos de estos problemas son tan graves que deben ser solucionados inmediatamente, incluso si eso significa el desviar su atención lejos de su campaña contra el Mal Elemental.



USANDO LAS AVENTURAS SECUNDARIAS

Las aventuras secundarias presentadas en este capítulo aparecen resumidas en esta sección, junto con su nivel. Varias opciones para involucrar a los personajes aparecen recogidas en la siguiente sección y en las propias aventuras secundarias. Algunas están directamente relacionadas con los cultos elementales, y otras son situaciones sin conexión con los cultos que requieren de una atención inmediata. Estas aventuras cortas pueden proporcionar un buen cambio de ritmo.

Nuevos Dueños. Cuando el posadero de la Posada del Constructor de Gabarras es llamado a otro lugar, a los personajes se les pide que den un paso adelante y que se encarguen de controlar las cosas durante unos cuantos días.

Las luchas intestinas de los Zhentarim hacen que lo que debería ser una tarea rutinaria se convierta en algo bastante más desafiante. Esta aventura ha sido diseñada para personajes de 3º nivel, aunque igualmente jugables tanto a niveles tanto más bajos como altos.

Orcos Escudo Gélido. Una tribu de orcos desplazada por los desastres naturales causados por los cultos elementales lanza una serie de incursiones contra granjeros en la parte oriental del valle. Esta aventura está diseñada para personajes de 4º nivel.

La Larga Carretera. El comercio en el Valle del Dessarin se ha detenido. Es ahora vital el asegurarse de que una caravana llegue desde la Posada del Constructor de Gabarras llegue a Triboar. Esta aventura está diseñada para un grupo de 5º nivel.

La Maldición de la Bruja de Fuego. El Culto de la Tierra Negra prepara una trampa para los personajes haciendo correr rumores de una bruja del fuego que está aterrorizando al clan de medianos Nettlebee. Esta aventura está diseñada para personajes de 6º nivel.

El Valle de las Aguas Balarinas. Un santuario sagrado de os enanos queda en silencio, llevando a los personajes a investigar el asunto. Descubrirán que un villano homicida ha capturado el lugar sagrado. Esta aventura está diseñada para un grupo de 8º nivel.

Tratos oscuros en Yartar. Unos criminales están subastando un orbe de la devastación al mejor postor, u los personajes deben recuperarlo antes. Esta aventura está diseñada para un grupo de 9º nivel.

La Mansión de Rundrezh. Una siniestra entidad conocida solo como la Dama Oscura acecha en la Mansión Rundrezh, mirando a la Carretera Larga. Durante años, las caravanas se han acercado con seguridad, pero ahora los cadáveres han estado apareciendo en la carretera. Algo ha cambiado pero no para mejor. Esta aventura está diseñada para personajes de 10º nivel.

Los Salones del Hacha de Caza. El legendario lugar donde está enterrado el Rey Torhild Lengua de Llama, fundador del antiguo reino enano de Besilme, son los Salones del Hacha de Caza. Cuando un joven noble enano se plantea encontrar la tumba de rey enano, los personajes descubren que no es el único detrás del premio. Esta aventura está diseñada para personajes de 11º nivel.

INFLUENCIA DE LAS FACCIÓNES

Estas misiones secundarias ofrecen excelentes oportunidades para resaltar la lealtad de cada personaje a una facción principal.

Las diferentes facciones están preocupadas acerca de diferentes situaciones. Las misiones secundarias que son especialmente adecuadas incluyen las siguientes:

- El Enclave Esmeralda está preocupado acerca de las incursiones de los Orcos Escudo Gélido y de las historias de un túmulo Uzhgardt profanado cerca del rancho de los Nettlebee.
- Los Arpistas están preocupados acerca de la amenaza que representa la Dama Oscura de la Mansión Rundrezh. También están interesados en proteger los tesoros escondidos en los Salones del Hacha de Caza.
- La Alianza de los Señores ve la necesidad de mostrar a los mercaderes que la Carretera Larga es segura. Más adelante, la Alianza decidirá que ha llegado el momento de que la legendaria arma del Rey Torhild Lengua de Llama, enterrada durante largo tiempo en los Salones del Hacha de Caza, sea vuelta a sacar a la luz del día.
- La Orden del Guantelete está preocupada por las incursiones de los Orcos Escudo Gélido. También quieren asegurarse de que el santuario escondido en el Valle del las Aguas Danzarinas permanece a salvo.
- Los Zhentarim están ansiosos por restaurar el flujo normal de comercio en la zona, haciendo que se muevan las caravanas a lo largo de la Carretera Larga. También tienen intereses en la Posada del Constructor de Gabarras.

NUEVOS DUEÑOS

La Posada del Constructor de Gabarras dependen de envíos de suministros regulares enviados río abajo por barcaza desde Yartar, pero estos suministros regulares se están retrasando. El posadero, Nalaskur Thaelond, un agente Zhentarim, está montando un viaje por suministros hacia Aguas Profundas para hablar allí con sus superiores. Necesita a alguien que cuide la posada durante su ausencia.

Nalaskur trabaja con, pero no confía en Chalaska Muruin, una seria **veterano** humana de ojos fríos. Chalaska es la Espada Mayor, la líder de los cuarenta **guardias** de la posada (conocidos como los Espadas).

Chalaska gobierna la comunidad, pero sabe que Nalaskur es su rival, y él tiene órdenes de espiarla, de la misma forma que ella le espía a él. A Chalaska no le gusta Nalaskur y disfrutaría viéndolo retirado de forma permanente. Los Zhentarim podrían reemplazar a Nalaskur rápidamente, pero un reemplazo así no conocería las funciones de la posada que fueron reorganizadas en beneficio de Chalaska. Esta situación deja a Thaelond no muy inclinado a nombrar a Muruin como su reemplazo temporal mientras viaja hacia Aguas profundas. Por el contrario prefiere frustrarla y poder así tener una cabeza de turco a mano para poder echarle las culpas si algo sale mal.

Sin que Chalaska ni Nalaskur lo sepan, un ambicioso agente Zhentarim llamado Inglor Brathren (hombre enano **espía**) ha establecido una identidad encubierta realizando pequeños trabajos y arreglos, lo que le permite ver y escuchar secretos. Inglor cree que Nalaskur se está llenando los bolsillos a expensas de los Zhentarim. Sospecha que Chalaska está haciendo como que no ve los engaños de Nalaskur, pero teme a Chalaska y no puede acusarla sin pruebas. Inglor ha decidido que ambos necesitan ser destituidos y reemplazados.

TRASFONDO

Esta aventura ocurre cuando los personajes se encuentran con Nalaskur Thaelond (hombre semielfo **espía**). Le pedirá a los personajes que regenten la posada durante una dekhana o así, prometiéndoles un espléndida

paga y una buena recomendación a sus superiores. Si los personajes aceptan, Nalaskur designará a un personaje (preferiblemente a uno asociado con los Zhentarim) como nuevo posadero y le dirá donde están guardadas las llaves, y la importancia de esas llaves (ver la sección deberes de las llaves). Tiene prisa por partir, por lo que no las entregará personalmente.

Si los personajes rehúsan, Thaelond les dejará una nota acerca de las llaves y viajará a Aguas profundas. Antes de partir, le dirá al personal de la posada que los personajes han aceptado el trabajo. Otros en la Posada de Constructor de Ganarras se apresurarán a ir a ver a los personajes cuando las cosas empiecen a ir mal. Si los personajes no tienen vínculos con los Zhentarim, alguien con quien hayan trabado amistad o que les deba un favor habrá aceptado hacerse cargo de la posada. Esa persona le pedirá a los personajes que le ayuden. De forma alternativa, los personajes estarán presentes cuando los sucesos comiencen a producirse. Dado que los Zhentarim controlan la Posada del Constructor de Gabarras, cualquier número de exploradores, espías y matones pueden estar presentes en el complejo de la posada. Estos agentes podrían estar descansando o en misiones especiales. En cualquier caso, todos ellos se preocuparán de los intereses de los Zhentarim.



DEBERES DE LAS LLAVES

La principal responsabilidad del posadero es asegurar de que las llaves de las puertas exteriores y las cruciales puertas interiores permanecen a salvo de enemigos de los Zhentarim. Las negociaciones de la organización, comercio, y preparaciones logísticas deben permanecer a salvo. Todas las llaves cuelgan dentro de un armario en la oficina del posadero cerca de la sala común de la posada. El armario y la oficina están cerradas con llave cuando nadie las está usando. Las distintivas llaves negras con ancho cuerpo son tan largas como la mano de un humano, con unas reconocibles lágrimas rojas puntadas en el minal de sus mangos. El número de lágrimas identifica a qué pertenece cada llave.

Seis llaves desaparecerán inmediatamente después de que Nalaskur parta hacia Aguas Profundas. Inglor, fiel al juicio que Nalaskur tiene de ella, las robará y guardará en un cofre en el ático de la torre sur. Nada más llegar, los personajes se darán cuenta de que las llaves han desaparecido de su lugar habitual cuando Chalaska pida alguna para poder cerrar el portón por la noche. Las seis llaves desaparecidas cierran el portón principal del muro exterior, la poterna del muro exterior, dos puertas similares en el muro interior, las salas de reunión en la torre Sur de la posada y la sala del tesoro en la base de la torre norte. Esta última habitación es donde los Zhentarim guardan los cofres con el dinero de la paga, objetos robados, objetos valiosos y otros objetos importantes.

EN BUSCA DE LAS LLAVES

Cuando quede claro que las llaves han desaparecido, Chalaska hará sonar la alarma y doblará los guardias en las puertas. Luego llamará a los otros Espadas para registrar la comunidad fortificada y a sus visitantes.

El personaje que tenga la puntuación de Sabiduría más alta y que estuviera en la sala común justo antes de que las llaves desaparecieran recordará a un hombre humano bien vestido salir rápidamente de la taberna justo antes de que Chalaska pidiera las llaves.

Si el personaje supera un control de Sabiduría (Intuición) CD 10 recordará que el hombre parecía preocupado y sostenía una pequeña nota en sus manos.

La suspicacia se extiende. Según se desarrolle el registro, Chalaska le dirá a nuevo posadero, “¿Qué es lo que vas a hacer acerca de las llaves? Quizás no han desaparecido después de todo!” Ordenará a cuatro Espadas que registren al posadero, en busca de las llaves. Chalaska es desconfiada, pero está inclinada a aceptar que el posadero no tiene en estos momentos las llaves. En caso de que se produzca violencia, los Espadas intentarán desarmar y someter en vez de matar. Chalaska es interesada, pero no una asesina. Ella y sus secuaces retrocederán ante una fuerza superior.

DESAFORTUNADO KENDRIN

Cuando se desate la conmoción acerca de las llaves, la segunda parte del plan de Inglor comenzará a desarrollarse.

La Nota de Grendo. Inglor plantó una nota en Grendo, un joven camarero de la taberna (hombre humano Tezhyrio plebeyo). Grendo encontró la nota cuando todo el mundo estaba vaciando los bolsillos para los Espadas. La arrugada nota decía “Dile a Kendrin Feldarr que es Chalaska.”

Grendo no sabe como le metieron la nota y nunca se ha encontrado con nadie llamado Kendrin. Está muy asustado (y un poco prendado también) de Chalaska, por lo que es completamente honesto.

Encontrando a Kendrin. El libro de huéspedes muestra que un mercader llamado Kendrin Feldarr está hospedado en la posada. Kendrin vende normalmente animales exóticos y partes de ellos alrededor del Norte de la Costa de la Espada. Los problemas en la Carretera Larga lo tiene muy nervioso.

Inglor descubrió toda esta información de Kendrin en un anterior encuentro en la sala común. Inglor también le deslizó una nota en la que se leía. “Están vigilando. No estás seguro aquí.” Cuando se le enfrente en su habitación. Kendrin (hombre humano khondazhano oble) estará haciendo las maletas. Dejará caer una caja de madera y saldrá corriendo, fuera de sí y gritando de miedo. Cuando la caja se caiga, se romperá, liberando cuando exóticas arañas. Ha dejado caer la nota encima de su cama. Kendrin empujará o golpeará con los puños a cualquiera que se ponga en su camino. Solo sacará un arma si una es usada en contra de él. Cuando al final se meta en una pelea con uno de los Espadas, todos los Espadas se unirán para capturarlo.. Kendrin no es un miembro de los Zhentarim. Cuando finalmente sea reducido, al respecto de la nota de Grendo, no tendrá idea alguna de ninguna intriga o de quien es Chalaska. En cuanto a la segunda nota, admitirá sus problemas.

ROBO EN LA SALA DEL TESORO

Mientras todo el mundo está encargándose del pobre Kendrin, Inglor aprovechará la oportunidad para encontrar qué es lo que hay escondido en la sala del tesoro de Nalaskur. Para desacreditar a Chalaska, por haber permitido el robo, y a Nalaskur, por dejar la Posada en Manos de incompetentes, Inglor se llevará 500 po. Luego saqueará la sala. Antes de abandonar la sala del tesoro, Inglor colocará dos distintivos botones de plata en forma de cabeza de zorro que robó de la camisa de un vestido de Chalaska. La mayor parte de los locales y todos los Espadas reconocerán los botones. Inglor luego dejará la puerta abierta. Inglor guardará 200 po en el cofre en el que anteriormente escondió las llaves. Uego dejará sigilosamente las llaves en el dormitorio de Chalaska. Es posible que los personajes avisten a Inglor durante sus merodeos. Cuando se mueve por la posada, sin embargo, no actúa de forma sospechosa. Es el encargado de las chapuzas, y tiene motivos para estar en casi cualquier sitio en la posada.

ALARMA GENERAL

Tras el robo, Inglor ira a la demás áreas en la Posada del Constructor de Gabarras. Entre los locales comenzará una campaña de susurros acerca de las extrañas cosas que están ocurriendo dentro de la posada. Les recordará a aquellos que escuchen que Chalaska es la responsable de la seguridad.

Si nadie hace preguntas acerca de la Sala del Tesoro pasadas unas cuantas horas, Inglor “descubrirá” su puerta abierta por la mañana. Debido a los chismorreos de Inglor, más gente de lo normal estará en la sala común de la posada para el desayuno. Luego anunciará públicamente el problema y urgirá a alguien a que investigue. El enano se mostrará incluso voluntario para ser registrado “si eso puede arreglar las cosas”. Según avance la investigación, dirá, “escuché que hubo algún tipo de alboroto acerca de Chalaska anoche. Alguien decía algo de ella en una nota, no?” Luego añadirá: “Nunca nada como esto pasó cuando Nalaskur estaba al mando. Quizás debería haber estado aquí.”

CONCLUSIÓN

Llegados a este punto, todas las pistas apuntan a Chalaska, y la sala del Tesoro contiene sus botones. Su habitación contiene las llaves y algo de oro robado, así como su camisa dañada. Se pondrá cada vez más nerviosa según las evidencias se vayan acumulando. Como la Espada Mayor, hará una jugada desesperada, influenciando a algunos de los Espadas para que se pongan de su parte. Los renegados se encerrarán en la Sala del Tesoro.

Una búsqueda más concienzuda podría descubrir el cofre en el ático de la torre sur, y dentro de él el oro. En este caso, la avaricia de Inglor podría ser su perdición. Las huellas de sus botas están marcadas en el polvo del suelo del ático. Las de Chalaska no lo está. Nalaskur volverá para encontrar la posada del Constructor de Gabarras en el estado al que las decisiones de los personajes la hayan llevado. Con su libro de cuentas confirmará que faltan 500 po de la sala del tesoro, no solo 300. Este descubrimiento final podría llevar a otra búsqueda que al final lleve a Inglor, el cual es el único enano del personal dentro de la Posada.

Si no, Inglor tiene éxito. Chalaska es desacreditada y retirada del Servicio. Nalaskur perderá influencia ante los Zhentarim, al igual que los personajes.

ORCOS DEL ESCUDO GÉLIDO

Las incursiones de orcos son sucesos comunes a lo largo de toda la frontera, y pequeñas bandadas de orcos roban ganado o emboscan ocasionalmente a algún carromato de suministros. En los últimos días, la tribu escondida en las duras tierras al Este de las Colinas Sombrías se ha vuelto considerablemente más osada. Los Orcos Escudo Gélido están atacando granjas y ranchos de ganado por toda la región, y varios exploradores orcos han sido avistados por las patrullas a menos de un día de cabalgada de Yartar.

Aunque la gente que vive en el área son gentes duras e independientes, capaces de manejarse ante incursiones ocasionales, los informes de bandadas de orcos organizadas los tienen preocupados. Los granjeros y rancheros han tomado pasos para protegerse, pero también mirarán la llegada de aventureros dispuestos a detener a los orcos que campan por sus respetos en sus tierras.

TRASFONDO

Los orcos Escudo Gélido residen en un puñado de grandes chozas espaciadas un día a lo largo del límite occidental del Bosque Alto. Han sido durante mucho tiempo una espina clavada en el costado de los ciudadanos del bosque y de los colonos que cultivan y crían ganado en las llanuras al oeste. Ahora los Escudo Gélido se han convertido en una importante amenaza. Los cambios en el clima y el terreno debidos a la poderosa magia usada por los cultos elementales han sido tomados como un signo de Gruumsh de que la sangre y el oro deben fluir de las tierras de las razas inferiores.

Los orcos buscarán suministros en el valle.

Los exploradores encontrarán que los granjeros y rancheros son unas inmejorables opciones. Ahora bandadas de merodeadores atacarán a las familias de colonos, saqueando las granjas impunemente. Además de robar ganado, los Escudo Gélido se

llevarán cualquier carromato y carro que encuentren, llenándolos de botín. Se llevarán a las familias como esclavos y los forzarán a transportar los objetos hasta las chozas de los Escudo Gélido.

Algunas escuadras de orcos con un carácter más independiente han decidido que las fértiles tierras de las granjas eran un prospecto más atractivo que servir como lacayos en sus propias tierras, y han matado a los propietarios originales para ocupar la tierra. No tienen ninguna intención de trabajar la tierra o cuidar al ganado, pero planean quedarse hasta que la comida se acabe, y luego moverse al siguiente asentamiento. Los granjeros junto con miembros del Enclave Esmeralda y la Orden del Guantelete, han pedido a los elfos del Bosque Alto que les ayuden. Los elfos han organizado bandadas de caza para poner fin a los problemas. Ahora los granjeros y rancheros están intentando aguantar lo suficiente para que los elfos controlen las incursiones.

TRASFONDO

Mientras están viajando por el área, los personajes descubrirán la granja incendiada de los Anderil. Unos orcos la han atacado, tomando a unos cuantos granjeros como prisioneros y luego han incendiado el lugar. Desde ahí, los personajes viajarán al rancho de los Dellmon, donde podrán ayudar a su defensa hasta que llegue ayuda de los elfos del Bosque Alto.



Alternativamente, puedes usar una de las siguientes opciones para atraer a los personajes a esta misión secundaria:

- La próxima vez que los personajes se dirijan a una aldea para recuperarse, buscar suministros o cualquier otro motivo, escucharán historias acerca de incursiones orcas de ciudadanos desplazados, los cuales pedirán ayuda.
- Algún miembro de la Orden del Guantelete, quizás en el Salón de la Cima, buscará a otros miembros de su facción para que le ayuden a encontrar a Erned Stoutblade, dado que no se ha sabido nada de él desde hace varios días (ver la sección “El Rancho de los Dellmon”).
- Los miembros del Enclave Esmeralda están preocupados por los miembros perdidos de la delegación que enviaron a reunirse con los elfos del Bosque Alto y necesitan que alguien los busque (ver la sección “El Rancho de los Dellmon”). Usando el conjuro *mensajero animal* la delegación enviará un mensaje diciendo “estamos atrapados en el Rancho de los Dellmon, asediados por una banda de guerra orca. Por ahora estamos seguros, pero no nos atrevemos a salir. Enviad ayuda. Aseguraos que son fuertes.”

HUMO EN EL HORIZONTE

Este encuentro ocurre a primera hora del día. Mientras el grupo viaja, avistarán una columna de humo. Lee el siguiente texto:

El camino emerge de un arroyo seco. Una columna de espeso humo negro se levanta en ángulo sobre los árboles. Parece como si algo estuviera ardiendo por encima de la siguiente escapadura.

La granja ardiendo está a menos de cinco minutos de viaje. Una vez los personajes se acerquen hasta poder tenerla a la vista, lee lo siguiente:

Una granja ardiendo furiosamente se halla enclavada en un pequeño valle ligeramente por debajo de vuestra posición. El granero es una ruina humeante y la casa ha sido medio consumida por el fuego. Ganado aterrorizado se mueve dentro de un corral al otro lado del granero.

Selwyn Anderil, un hombre semielfo, y su mujer humana, Maygan, han vivido en esta granja durante ocho años. Maygan está esperando el primer hijo de la pareja. Emplean a dos trabajadores, dos jóvenes hermanos humanos llamados Ob y Fip Lavelle los cuales vinieron a la región desde Aguas profundas para escapar de la ciudad y disfrutar del campo. Los orcos Escudo Gélido atacaron la granja hace casi una hora, llevándose a Maygan y a los hermanos como cautivos. Hirieron gravemente a Selwyn, al cual fue apaleado hasta quedar inconsciente mientras intentaba proteger a su mujer. Los orcos forzaron a los hermanos a cargar el carromato de la familia con todo lo que los orcos pensaron que podían usar. Tras haber prendido fuego al granero y la casa, los orcos partieron, forzando a los hermanos a tirar del carromato. Maygan fue metida en el carromato junto con el resto del botín.

SALVANDO A SELWYN

Selwyn está justo volviendo en sí justo dentro de la casa y detrás de la puerta cuando los personajes lleguen. El fuego fue encendido en la parte de atrás del edificio y se mueve hacia delante.

Selwyn está aturrido y no puede salvarse a sí mismo. So los personajes se aproximan a menos de 60 pies de la casa, escucharán a Selwyn toser por el humo y gritar débilmente pidiendo ayuda. Una vez alguien entre a través de la puerta principal, lee lo siguiente:

La habitación está llena de calor y humo, y unas llamas arden en el techo. Un delgado semielfo con una sangrienta herida en la frente está tumbado en el suelo, intentado levantarse débilmente. Lucha por sentarse al verte. “Maygan!” Grita. “Mi mujer! Por favor, encontradla!” Luego se colapsará en otro ataque de tos.

Selwyn (un **plebeyo** con 1 punto de golpe restante) puede ser llevado arrastrado afuera fácilmente. Una vez fuera, le toma unos cuantos minutos el aclararse los pulmones. Selwyn está desesperado por saber del destino de su mujer. Una rápida búsqueda en la casa ardiendo revelará que no ha nadie más, vivo o muerto, dentro de ella. Tampoco hay restos en el granero. Selwyn relatará tanto como puede recordar de lo que sucedió antes de ser apaleado hasta quedar inconsciente. Si los personajes lo incluyen en cualquier discusión acerca de seguir el rastro del carromato, insistirá en ir con ellos. En cualquier otro caso, rebuscará frenéticamente buscando cualquier pista que pueda revelar qué es lo que le ha ocurrido a ella y a los hermanos Lavelle y partirá a pie en su busca.

MISIÓN DE RESCATE

Los rastros del carromato y de las botas de los orcos y sus prisioneros son obvios en el blando suelo. Una vez encontrados son fáciles de seguir.

La procesión de orcos prisioneros y carromato no se mueve muy rápido, por lo que no es muy difícil para los personajes el alcanzarlos. Los personajes lanzados en su persecución alcanzarán a los orcos unos treinta minutos después de empezar a seguir su rastro. Si los personajes se mueven de forma cauta a pesar de la premura de alcanzarlos, pueden obtener sorpresa. En otro caso, los orcos los avistarán mientras se acercan. En cualquier caso, lee lo siguiente en voz alta:

Cuatro orcos de aspecto brutal rodean un carromato que descansa a la sombra de unos retorcidos árboles a la vera del lecho seco de un río. Dos hombres humanos vestidos como granjeros yacen jadeando cerca de la parte delantera del vehículo. Las ruedas del carromato se han hundido varias pulgadas en el arenoso suelo de tierra suelta. Una mujer humana está en el carromato, entre suministros y otro botín.

Los cuatro **orcos** están envalentonados por su reciente éxito tras haber saqueado varias granjas. Atacarán inmediatamente, lanzando primero sus jabalinas, y luego moviéndose hacia los personajes para enfrentarse a ellos cuerpo a cuerpo. Si Selwyn está con el grupo, no luchará contra los orcos, sino que se acercará corriendo hacia el carromato para liberar a Maygan. Los hermanos Lavelle están demasiado débiles como para ayudar en cualquier lucha. Incluso si los personajes ganan la lucha y rescatan con éxito a los granjeros, el lugar de los Anderil está en ruinas y deben buscar otro lugar en donde encontrar abrigo para la noche. Han escuchado que otros granjeros se están reuniendo en el rancho de los Dellmon para defenderse contra los grupos de incursores y les gustaría ir allí. Pedirán a los personajes que los escolten. Si los aventureros aceptan, pueden llegar allí en unas cuantas horas.

RANCHO DE LOS DELLMON

La familia Dellmon ha vivido en esta área durante generaciones y es bien conocida por los granjeros de la región. Son una familia rica, habiendo trabajado duro para cultivar sus tierras y no están dispuestos a dejar que una panda de orcos los echen.

Han escuchado historias de las bandas de orcos que campan por sus respetos y han visto a exploradores en las cercanías. Cuando los ataques sobre las granjas más pequeñas comenzaron, Kerbin Dellmon envió mensajes de que cualquiera podría quedarse en su complejo para estar seguro. Un cierto número de granjeros y ganaderos aceptó la oferta de los Dellmon. Cada persona capaz de defenderse en sus fincas se lanzó a ayudar en lo que podía para reforzar las defensas. Construyeron una serie de pequeños terraplenes de tierra y zanjas como posiciones defensivas entre los diferentes edificios (ver el mapa) y construyeron varias almenas improvisadas en los tejados para los combatientes a distancia. También han acumulado armas y munición.

LA FAMILIA DELLMON

Kerbin Dellmon (hombre humano Tezhyrio **noble**), patriarca de la familia Dellmon, rehusó abandonar su hogar a pesar del hecho de que su familia está en peligro y que podrían haber estado más seguros si se hubieran retirado a Yartar. Está decidido a quedarse y luchar, y nada que cualquier la haya dicho hasta el momento le ha hecho cambiar de opinión. La hija de Kerbin, Dreena ha enviado un mensaje a los elfos del Bosque Alto, pero nadie sabe si o cuando responderán. Hasta donde saben, los defensores del rancho están solos.

Otros miembros de la familia Dellmon presentes en el rancho incluyen a la siguiente gente:

- El hijo mayor de Kerbin, Perd (hombre humano Tezhyrio **noble**), está de acuerdo con la mentalidad de nunca rendirse de su padre. Perd está preocupado por la seguridad de los niños y en su fuero interno se pregunta si quedarse fue un error.
- La mujer de Perd, Marka (mujer humana Tezhyria **Explorador**) se preocupa sobre si están allí seguros.
- La hija mediana de Kerbin, Dreena (mujer humana Tezhyria **Druida**) es una miembro novicia del Enclave Esmeralda. Era parte de la delegación que se envió a hablar con los elfos y ha sido la que ha enviado el mensaje de socorro para el enclave. El Enclave Esmeralda no lo sabe, pero Dreena también envió un mensaje de socorro a los elfos del Alto Bosque con un conjuro de *Mensajero animal*.
- El hijo menor de Kerbin, Fyndrick (hombre humano Tezhyrio **guardia**), es un adolescente imprudente y ha estado lanzando mensaje acerca de enfrentarse a los orcos antes de que estos pongan bajo asedio el rancho.
- Los hijos de Perd y Marka, Livi (niña) y Thrade (niño), no son lo suficientemente mayores como para luchar, aunque Thrade ha escondido una cama debajo de su cama.

TRABAJADORES DEL RANCHO Y HUÉSPEDES

Los Dellmon tiene muchos trabajadores y huéspedes, incluyendo la siguiente gente:

- Flameran Verminbane, un hombre mediano piesligeros explorador, es un miembro del Enclave Esmeralda y de la delegación a los elfos.
- Erned Stoutblade, un hombre humano Tezhyrio **Caballero** y miembro de la Orden del Guantelete, que



vino de Yartar con la intención de defender a los débiles y llevar a la justicia a la tribu Escudo Gélido. Ha estado intentando llevar a la justicia a los orcos por sus asaltos, y acaba de llegar que una gran banda de orcos se halla en las cercanías y que se dirige en dirección al rancho. No hay suficiente tiempo como para huir y todo el mundo se está refugiando para defender el complejo lo mejor que puedan.

- Stowal y Branikan son hermanos (hombre enano escudo **guardia**) que sirven como los herreros del área, manitas y trabajadores generales contratados.
- Los restantes defensores del área consisten en dieciocho granjeros y rancheros, así como unos cuantos aliados del Enclave Esmeralda. Doce **plebeyos** capaces de usar armas empuñan hachas de mano, hoces o lanzar. La mitad tienen también arcos cortos. Cuatro guerreros (**guardias**) y dos cazadores (**exploradores**) completan el resto de defensores.
- Dieciseis personas forman un grupo de no combatientes entre adultos y niños. La mitad pueden llevar munición, cuidar a los heridos y vigilar a los muy ancianos o muy jóvenes.

EL PAPEL DE LOS PERSONAJES

Deja que los personajes líderes como preparar la defensa del rancho. El resto de defensores les escuchará y harán lo que puedan para llevar a cabo sus órdenes. Dale a los jugadores unos cuantos minutos para que se sitúen y luego haz que comiencen los ataques.

JUGANDO EL ASEPIO

Tienes unas cuantas opciones acerca de como jugar la batalla. Considera las siguientes:

- Puedes tratar a cada defensor u orco como un individuo, y jugar un largo y complejo encuentro. Si lo haces, varios de los jugadores deberían controlar a algunos de los PNJs.
- Puedes simplificar algunas partes de la lucha., El mapa del rancho ha sido dividido en varias zonas específicas, y puedes jugar batallas normales solo en la zona (o zonas) que ocupen los personajes jugadores, resumiendo los resultados de las otras zonas de acuerdo con como quieras que progrese la narrativa. Este método acelera la velocidad de juego y baja la complejidad.
- Puedes concentrarse solamente en los personajes y sus oponentes, obviando los detalles acerca del resto de la lucha y haciendo una estimación somera del resultado. Este método es el más fácil para resolver la batalla.

Los orcos podrían derrotar fácilmente al doble de su número de plebeyos, pero con las defensas disponibles para los rancheros, las posibilidades mejora considerablemente. Los rancheros no tiene por qué derrotar a los orcos. Solo tiene que sobrevivir. El objetivo es crear tensión y hacer que parezca que el resultado se halla al borde del desastre. Cerca del final de la batalla, los elfos aparecerán de la forma descrita en “Llegan los Refuerzos”.

OLEADA INICIAL

El primer signo de que los orcos han llegado se produce cuando sus exploradores aparecen encima de collados bajos alrededor de todo el complejo. Poco después, pequeñas bandas de orcos se extienden, rodeando los edificios. Con el sonido de un cuerno, todos se lanzan simultáneamente contra las estructuras. La batalla ha comenzado. La banda de orcos incluye a cuarenta **orcos** liderados por un único **orog** y su segundo al mando, un **orco Ojo de Gruumsh**. Cuando los orcos lleguen al alcance, lanzarán jabalinas contra cualquier blanco visible. Al siguiente round, cargarán para recorrer la distancia y atacarán con armas cuerpo a cuerpo. Tras dos o tres rounds, los orcos se retirarán. Los orcos seguirán este patrón varias veces, quizás rompiendo la línea en un sitio o dos antes de que los defensores los rechacen. Luego comenzarán a usar diferentes tácticas.

PANTALLA DE HUMO

Más tarde ese mismo día, los orcos comenzarán un gran fuego con hierba a sotavento desde el complejo para crear una cobertura. Un espeso humo cubrirá el complejo haciendo que el área quede ligeramente oscurecida. Cualquier cosa a más de 30 pies de un personaje queda pesadamente oscurecido por el humo. Los orcos usarán el fuego para acercarse antes de lanzar sus ataques.

COMENZANDO UN FUEGO

Durante la noche, los orcos se acercarán sigilosamente a los edificios para intentar incendiarios. Esperan que los defensores no sean capaces de apagar los fuegos y de proteger el perímetro ante cualquier brecha.

LLEGAN LOS REFUERZOS

Al alba, los orcos realizan una última acometida. Parecería que podrían arrollar a los defensores en varios lugares y llegar al interior del complejo. De repente, el melodioso tono de un cuerno de guerra élfico resuena y una compañía de veinticinco soldados elfos (una mezcla de guardias, acólitos exploradores y unos cuantos veteranos) llega para ayudar.

CONCLUSIÓN

Los orcos son muertos, dispersados o enviados de vuelta a sus guaridas. Los granjeros y rancheros saludan a los personajes como héroes, y juntan sus magros recursos para ofrecer una recompensa de 25 po por personaje. Los miembros del Enclave Esmeralda o la orden del Guantelete recibirán unas apropiadas felicitaciones. Estas podrían incluir un incremento en renombre, si usas las regla opcional descrita en el Capítulo 1 “un mundo tuyo” en la *Guía del Dungeon Master*. Incrementa la recompensa de la facción y la opinión de los locales acerca de los aventureros y los personajes rehúsan aceptar el dinero de los granjeros y rancheros. Esta gente se pondrá inmediatamente a reconstruir sus vidas.

LA CARRETERA LARGA

Esta misión secundaria comienza cuando los personajes se enteran de boca de algunos preocupados comerciantes Zhentarim de la Posada del Constructor de Gabarras que han estado teniendo recientemente problemas de suministros. Esta misión secundaria solo se produce si los personajes firman para unirse a la caravana Zhentarim. Por costumbre, una gabarra desde Yartar llega de forma regular para entregar los suministros que piden los locales de Posada de Constructor de Gabarra para luego vender, lo que incluye hebillas, anillos para correajes, clavos, fundas, cuero trabajado y comida y bebida. Sin embargo, durante el último mes, las gabarras han llegado tarde, los pedidos no han llegado completos y los precios de lo poco que llegaba han subido espectacularmente. Los Zhentarim creen que alguna intriga en Yartar es la causa de esto: alguien quiere dañar los beneficios de la Red Negra. Unos agentes Zhentarim sospecharon primero de los Arpistas pero unos espías de confianza recientemente informaron de que parece haber una organización desconocida operando en Yartar.

Ninguno de los informes que llegan a Posada del Constructor de Gabarras contienen pistas acerca de la verdad, pero en realidad los causantes de los problemas son agentes de la Sociedad del Kraken, intentando desestabilizar Yartar de tal forma que puedan reemplazar al Barón del agua con su propio gobernante títere. Luego el nuevo Barón del Agua puede solucionar rápidamente los problemas y por tanto recabar apoyo local. La Red Negra es un daño colateral en toda esta intriga. Sin importar los “problemas” que se estén produciendo, los Zhentarim quieren que la situación sea arreglada de forma rápida. La Red Negra planea montar dos expediciones hacia Triboar, una por río montados en gabarras y otra con una caravana por tierra. Ambas misiones portan dinero para comprar nuevos suministros, reclutar a nuevos suministradores y darle fondos a sus espías en Triboar para identificar quien está detrás de los problemas de suministros en Yartar. Los personajes se ven involucrados en la caravana que viaja por tierra porque los Zhentarim piensan que son perfectos para el trabajo. Cualquiera caravana rápida protegida por un contingente importante de mercenarios Zhentarim anuncia que es un blanco importante en esta parte del Norte. Por las mismas razones, los Zhents no se atreven a contratar a guardaespaldas retirados, aventureros y mercenarios que vivan en o cerca de Beliard, por temor a que los rumores se extiendan por todo el valle del Dessarin acerca de una caravana con mucho dinero.

TRASFONDO

Los Zhentarim quieren mandar una pequeña caravana desde Vado de la Serpe y usar su contingente usual de guardias y conductores. Contratarán a los personajes como escoltas armados para Ascaleld Marurryn, un negociador

de un nuevo Coster comercial fundado por Sembianos llamado la Rueda Rodante. Unos comerciantes afiliados con la Red Negra se aproximarán a los personajes. Están preparados para hacerlo varias veces, con cada empleador potencial ofreciendo una suma de hasta 20 po por cada personaje. Los personajes podrían conseguir recibir varias veces la paga por el mismo trabajo. Sus condiciones son las estándar de “un cuarto por adelantado, el segundo cuarto de la paga al llegar a Triboar, y la segunda mitad cuando estemos de vuelta en Posada del Constructor de Gabarras.” Si se les presiona, los comerciantes añadirán bonus por adelantados, cifras extras pagaderas en la primera parada de descanso en el viaje de vuelta. Los tres encuentros no se producen en Alerce Rojo, Puente Oeste o a la vista de Triboar, pero el “Ataque del Culto” si se producirá.

LA CARAVANA

La caravana consiste en seis carromatos, cada uno de ellos tirado por dos bueyes y equipados con un hacha, una pala, dos cubos unos espetones de hierro con tres puntas que pueden ser usados como tres lanzas improvisadas.

Cada carromato porta dos **matones** de la Red Negra como guardias armados, un conductor (mujer humana Tezhyria **Plebeya**), y un ayudante del conductor (hombre humano Tezhyrio **Plebeyo**), el cual cuida a las bestias y que manejaría el carromato si algo le ocurriera al conductor.

Cinco de los seis carromatos portan tesoro oculto. Cada carromato porta 100 po en unos cofres de madera fina ocultos bajo unos falsos suelos. Todos los vehículos están llenos con objetos normales para vender en Triboar. Los Zhents no están contentos por viajar por tierra con grandes cantidades de oro. Durante los ataques sobre la caravana, los matones se defenderán a si mismos primero, y luego a los carromatos y los conductores. No abandonarán los carromatos para perseguir a los atacantes, y solo ayudarán a los personajes en combate si el hacerlo les supone un riesgo mínimo ante lo que los matones consideran sus obligaciones principales. Si los personajes se quejan por este comportamiento, los matones les repetirán cortantemente que ellos tienen sus órdenes. Mandados por Haeler Thommadur (hombre humano Tezhyrio **veterano**), la caravana partirá con buen tiempo.

La ruta pasa por el Puente de Piedra. Toma un mínimo de tres días para una caravana rápida el hacer el viaje con buen tiempo y sin retrasos.

La caravana seguirá a buen ritmo, y aunque el cielo se nubla, no llueve. Los campamentos bien establecidos son abundantes al lado de la Carretera Larga cuando hay terreno razonablemente llano y se puede encontrar cerca una fuente de agua. Haeler no colocará centinelas fuera del campamento. Por el contrario montará un círculo con los carromatos y hará que los matones vigilen desde ellos.

ATAQUE DE BANDIDOS

Unos bandidos vigilan en busca de la oportunidad de emboscar caravanas en la Carretera Larga. Cuando los personajes se detengan para pasar la primera noche, un gran número de forajidos se acercará para probar suerte. La banda está compuesta por dieciséis **bandidos** y un **capitán bandido**.

Los bandidos intentarán acabar primero con los centinelas fuera del perímetro. En otro caso, el ataque comenzará con una andanada de dieciséis virotes, con fuego encendido, todos dirigidos contra uno de los carromatos.

El carromato comenzará a arder y los atacantes se retirarán hacia su campamento. Cualquiera que los persiga será llevado por encima de una colina y directo hacia una

emboscada por parte de los bandidos todos juntos esperando tras la cresta.

Haeler y sus guardias están preocupados por el carromato en llamas, dado que necesitan centrarse en retirar los cofres con monedas. El fuego atraerá a los monstruos en el siguiente encuentro.

Si nadie del campamento se apresura a encontrar a quienes les dispararán, los bandidos volverán. Usarán la luz del carromato en llamas para apuntar a individuos. Los bandidos preferirán hostigar la caravana permaneciendo a cubierto y montar un ataque una vez los defensores hayan sido debilitados. Ninguno de los bandidos está dispuesto a morir. Se retirarán si pueden atacar la caravana al día siguiente.

SEGUNDO ATAQUE DE BANDIDOS

Antes del segundo ataque de los bandidos, Haeler se acercará a los personajes y pedirá consejo acerca de como defender la caravana. Está seguro de que los bandidos supervivientes atacarán otra vez.

Los bandidos atacarán otra vez durante la segunda noche, repitiendo las mismas tácticas, pero refinando sus blancos para reflejar que han aprendido de las fortalezas y debilidades de la caravana.

Los bueyes son de poca utilidad para los bandidos excepto como comida, por lo que esta vez atacarán a las bestias, esperando dejar inmovilizados a los carromatos en la carretera de tal forma que puedan atacar a voluntad a los defensores de la caravana. Usa las estadísticas del rinoceronte para los bueyes, pero retira el rasgo de Carga.

Como antes, los bandidos no están dispuestos a morir. Los heridos se retirarán tan pronto como puedan.

ATAQUE DEL ODIO AULLANTE

Justo antes del amanecer del tercer día, cuatro **Iniciados del Odio Aullante** (ver capítulo 7) intentarán probar su utilidad al culto del aire atacando la caravana.

Han estado vigilando al grupo durante un tiempo, por lo que se tomarán su tiempo, especialmente si los personajes se las arreglaron bien durante el segundo ataque de los bandidos.

Se lanzarán en picado, cabalgando **buitres gigantes**, y lanzando jabalinas a los personajes (no contra los PNJs zhentarim o conductores). Intentarán acabar al menos con uno, realizando al menos una pasada antes de alejarse volando.

CONCLUSIÓN

El viaje de vuelta es mucho más tranquilo, excepto por los encuentros aleatorios. Los bandidos todavía se están lamiendo las heridas y los cultistas han sido llamados a capítulo por sus superiores.

LA BRUJA DE FUEGO

Wiggan Nettlebee, el avaro patriarca de la familia mediana Nettlebee, amasó una fortuna con herencias y despiadas prácticas de negocio. Cuando los cultistas de la tierra comenzaron por primera vez a explorar la región, Wiggan aceptó su dinero a cambio de información y ayuda ocasional. Según fue conociendo a los cultistas, los poderes de la tierra que tenían le fueron intrigando. El control sobre la tierra podría ser algo valioso para un granjero. Los contactos en el culto de Wiggan le ayudaron a deshacerse de unos cuantos de sus rivales y le aseguraron su riqueza e influencia solo podrían hacerse más grandes según el culto fuera ascendiendo al poder.

Entre los Nettlebees, el secreto de Wiggan solo es conocido por su hijo, Bertram, ahora un iniciado del culto de la tierra. El culto ha comenzado un lento adoctrinamiento del clan Nettlebee al completo, comenzando con el hijo de Bertram, Watson. Watson es receptivo a la nueva religión de su padre y abuelo, pero permanece ignorante ante su verdadera naturaleza. En realidad, Wiggan y Bertram no conocen los fines definitivos del culto, solo que este adora a una poderosa entidad terrestre. Después de que los aventureros se infiltran en el Monasterio de la Piedra Sagrada, el culto le dará a Wiggan una misión. Él y su familia deben jugar el papel de inocentes medianos, atraer al grupo hasta su aislado rancho, y allí acabar con los personajes. Por su parte, Wiggan quiere que los personajes mueran como venganza por cualquier daño que infligieran a su mentora, Hellenrae, la Abadesa de Piedra (ver capítulo 7).

TRASFONDO

Como parte de su intento de asesinato, Wiggan y Bertram Nettlebee han construido un elaborado engaño. Desenterraron un túmulo funerario Uzhgardt situado en las cercanías y le prendieron fuego. El plan era arriesgado, dado que incluso Wiggan sabe que los bárbaros Uzhgardt no toleran a aquellos que profanan sus túmulos funerarios.

Bertram marcó a fuego al ganado de los Nettlebee con el símbolo del fuego. Wiggan dice que la marca es la de una "bruja del fuego", asustando a su familia con la descabellada historia. Manteniendo a sus familiares en la ignorancia y asustados, Wiggan y Bertram sienten que pueden mantener el engaño y atraer a los personajes más fácilmente hacia su trampa. Mientras los personajes se aventuran en las Colinas Sombrias, les llegará un rumor acerca de una bruja del fuego que vive en el túmulo de los Uzhgardt y que está aterrorizando a los Nettlebees. Los locales que han visitado el rancho podrán confirmar la existencia del túmulo funerario chamuscado y podrán describir el símbolo. Los temerosos rumores acerca de malvados cultos del fuego operando en las cercanas colinas llenarán todas las tabernas en la vecindad. Los rumores incluirán muchos lamentos por los Nettlebees, los cuales son conocidos por su buen ganado. Un ciudadano colaborador puede pedir ayudar a los personajes.

EL RANCHO NETTLEBEE

El rancho Nettlebee se extiende sobre una serie de ondulada colinas bajas donde el bosque ha sido talado para dejar paso a cultivos de avena y cebada. El apreciado ganado de los Nettlebee; ovejas, ponies y vacas; pasta en grupo en las colinas. El rancho consiste en una gran casa de dos pisos y varios graneros y pajareros bajos. A lo lejos, un montículo de tierra poco natural se eleva sobre el rancho, su desnuda cúspide cubierta por restos de árboles calcinados.

Los personajes pueden investigar el rancho, los pastos o los campos. También pueden acercarse al túmulo funerario, el cual es descrito luego en su propia sección.

Rancho. El rancho consiste en un pajar, graneros, y una casa madriguera que se levanta formando parte de una pequeña colina. La casa, pajar y graneros son normales y contiene equipo típico del que se podría encontrar en una granja.

Pastos. Los Nettlebee poseen unas cien ovejas, doce vacas, doce bueyes y quince ponies. Una cuarta de ellos han sido marcados en el costado con el símbolo de fuego.

Campos. Avena y cebada se extienden en dos campos en las colinas cerca del rancho. Bertram ha escondido el hierro de marcar con la marca del culto, fabricado en la forja del rancho, bajo un espantapájaros en el campo de cebada.

LOS NETTLEBEE

La familia Nettlebee incluye a la siguiente gente:

- El patriarca Nettlebee. Wiggan Nettlebee (ver capítulo 7) es un viudo avaro, huraño, cascarrabias y resentido.
- El único hijo de Wiggan, Bertram (un fanático del culto) está decidido en sus elecciones y lleno de orgullo.
- La mujer de Bertram, Jayne (una **plebeyo**), es una mujer sentada en la tierra que sabe como manejar a Wiggan, Bertram, y a otros fanfarrones. Está asustada, sin embargo, y preocupada sobre todo por sus hijos.
- El heredero de Bertram y su hijo primogénito, con veintitrés años, Watson (un **explorador**) es valiente, honesto y directo. Se parece más a su madre que a su padre o a su abuelo, y está enfadado por el maltrato que ha sufrido el ganado. Bertram sabe acerca de la nueva religión de Wiggan y Bertram, pero cree que no es importante, por lo que no es probable que lo mencione. No sabe nada acerca de los planes de Wiggan.
- Justo un año más joven que Watson, Darrow (un **plebeyo**) es el siguiente hijo de Bertram. Tiene un buen carácter, pero las fanfarronadas de su padre acerca de las herencias le están haciendo que piense sobre el futuro. Puede acercarse a los aventureros demasiado para el gusto de Jayne.
- La única hija de Bertram y Jayne, Elisa (una **plebeyo**), tiene diecinueve. Es como su madre y muy abierta acerca de su desagrado por el "viejo chivo" de su abuelo.
- El más joven de los Nettlebee, con doce años, Ignatius, el solo un chiquillo. Todo el mundo (incluso Wiggan) lo mima, por lo que es un niño feliz, pero la bruja de fuego lo tiene tan asustado que tiene pesadillas por la noche.

ENTREVISTANDO A LOS NETTLEBEE

Bertram and Wiggan evitarán a los personajes. Wiggan representará el papel de viejo mediano cascarrabias, encerrado en su estudio, ocupado en asuntos de negocios. Si los personajes hablan con él, el rezongará acerca de lo mucho que esta crisis le está costando. Exhortará a los personajes a que hagan algo en vez de molestar a un viejo mediano. Bertram inspeccionará sus cultivos, permaneciendo fuera del camino de los personajes a no ser que sea llamado para hablar. Entonces, dará una charla llena de fanfarronadas acerca de lo muy seguro que está de que los personajes pueden hacer que la bruja de fuego pague por sus lo que ha hecho.

Jayne, Darrow, Elisa, e Ignatius permanecerán en el rancho, realizando sus deberes. Watson patrulla los pastos, vigilando al ganado. Cuando los personajes hagan preguntas a estos Nettlebee inocentes acerca de los recientes sucesos, su enfado y terror serán genuinos. Pedirán a los personajes que investiguen el túmulo y que acaben con la bruja de fuego que los acosa.

Conocen la siguiente información:

- Hace dos semanas, el túmulo funerario se alzó en llamas.
- Unos días más tarde, Watson vio las marcas a fuego en el ganado.
- Los Nettlebee hicieron turnos para proteger el ganado por la noche. Lentamente pero de forma segura, las marcas continuaron apareciendo.

- Watson investigó el túmulo y se lo encontró abierto. La gigantesca losa de piedra que una vez había cerrado la entrada había sido partida en dos, y los pasillos estaban marcados por las llamas. Watson escuchó aterradoros susurros en la oscuridad. Cuando informó a la familia de lo que había visto, Wiggan habló de leyendas acerca de brujas del fuego de las que se dice que una vez rondaron por estas colinas. Temen que una bruja del fuego haya vuelto.

Los Nettlebees se sienten indefensos contra la bruja del fuego y pronto podría querer incendiar su rancho. Watson y Jayne están desesperados por evitar ese final.

EL TÚMULO FUNERARIO

Hace mucho tiempo, unos bárbaros Uzhgardt contruyeron el túmulo funerario para contener el cuerpo de un caudillo, ahora olvidado. Cuando Wiggan Nettlebee se unió al Culto de la Tierra Negra, Saqueó los altares del túmulo funerario, perturbando el espíritu del caudillo.

Unos cuantos días antes de que los personajes llegaran, Wiggan y Bertram prendieron en llamas el túmulo para dar credibilidad a su engaño de la bruja de fuego. Cuando los personajes lleguen al túmulo funerario, Wiggan y Bertram los seguirán. Mantendrán la distancia a no ser que los personajes les inviten a venir con ellos.

Cuando los personajes se aproximen al túmulo, verán lo siguiente:

El montículo del túmulo corona una alta colina que mira al paisaje circundante. El área alrededor del túmulo está silenciosa y chamuscada. Unos árboles quemados se levantan como oscuros huesos de dedos saliendo de la desnuda tierra del montículo. Hace más frío aquí.

Si acompañan a los personajes abiertamente, Wiggan y Bertram permanecerán asustados en el borde de la colina. Los medianos rehusarán poner un pie sobre el terreno "maldito".

ENTRADA DEL TÚMULO FUNERARIO

Cuando los personajes se muevan a la entrada del túmulo, lee lo siguiente:

Unos altos monolitos bordean el pasillo de tierra que conecta la entrada del túmulo con la cámara funeraria al final de él. Unas motas de llamas iluminan el pasillo y la habitación más allá. El aire está frío y pesado con el olor a ceniza.

En el túmulo, la estructura está hecha de monolitos colocados en la tierra y cubiertos con otras losas.

Los techos son de losas de piedra a 10 pies de altura, soportadas por pilares de piedra tallada. Unas motas de luz de conjuros de *llama continua* iluminan el pasadizo y la cámara. Han sido añadidas por Wiggan, dado que los Uzhgardt detestan la magia.

Un personaje que supere un control de Inteligencia (Historia) CD 10 conoce acerca de los prejuicios de los Uzhgardt.

Desde la entrada del túmulo, los personajes podrán ver poco de la cámara funeraria al final del túnel, excepto vagos detalles del féretro de piedra y del altar del alce a la cabeza del féretro.



CÁMARA FUNERARIA

Cuando los personajes puedan ver mejor la cámara funeraria, lee lo siguiente:

Un toso arco de piedra forma la entrada a la cámara funeraria. En tres nichos separados hay tres altares chamuscados; uno con un tigre, otro con un alce y el tercero con un oso. En el centro de la cámara hay un féretro de piedra sobre el que descansa un esqueleto roto y chamuscado, su cráneo y miembros esparcidos por la cámara. El aire del sepulcro está trementadamente frío y huele a ceniza.

Los tres nichos contienen altares a espíritus de las bestias con representaciones del tótem del Tigre Rojo (nicho oeste), el tótem del Alce (nicho norte) y el tótem del Oso Azul (nicho este). El tigre Rojo y el Alce todavía sobreviven como tótems bestiales de las tribus Uzhgardt contemporáneas. El féretro de piedra fue el lugar final de descanso de los huesos del caudillo Uzhgardt, los cuales yacen ahora desperdigados por todo el pedestal y el suelo de alrededor.

Frio. La sala funeraria está fría debido a la presencia del espíritu insepulcro del caudillo. Este frío es extremo, de la forma descrita en el Capítulo 5 "Ambientes de Aventura" de la *Guía del Dungeon Máster*.

EL RETORNO DEL CAUDILLO

Después de que los personajes hayan pasado un minuto examinándolo todo, lee lo siguiente:

La temperatura baja todavía más, y con un sonido chasqueante, la escarcha pasa a cubrir toda la cámara. Las llamas en los muros y en la sala se apagan y un punto de luz azulada aparece encima del féretro y se expande hasta asumir una débil forma humanoide. Los huesos en la tumba así como las cuernas en el altar del alce comienzan a moverse y luego salen volando todos ellos hacia la luz. En un destello, un hombre con una gran musculatura y la piel muy pálida aparece ante vosotros, su rostro cubierto con una espesa barba y su cabeza rematada con un yelmo con las cuernas. Sus ojos lechosos arden con llamas azules mientras lanza su mirada sobre vosotros.

Su voz es profunda, resonante y con un extraño acento. Dice, “vuelvo del descanso del guerrero entre los espíritus y mi tumba quemada y mis huesos profanados. Se que los profanadores no se encuentran entre vosotros, pero, quienes sois y por qué estais aquí?”

El caudillo, Javor, fue permitido a volver aquí desde la otra vida debido a la profanación obvia y descarnada de su tumba, un terrible insulto entre los Uzhgardt. Es esta forma es un **tumulario**. Javor no atacará, y estará dispuesto a escuchar brevemente a los personajes, de los cuales sabe que son inocentes contra cualquier crimen contra él. No sabe cual es el nombre de los profanadores, pero su rasgo de Rastreador vengativos significa que sabe donde encontrar a Wiggan y a Bertram. Si se le hacen las preguntas correctas, podrá decir que los profanadores se hallan justo fuera de la tumba.

Mientras tanto, Wiggan usará un *pergamino de conjuros de conjurar elemental*. Le tomará 1 minuto el lanzar el conjuro, y no empezará hasta que los personajes se hallen bien dentro del túmulo funerario. Un **elemental de tierra** contestará la llamada y Wiggan le ordenará que colapse el túnel de entrada y mate a todos dentro del túmulo. El elemental colapsará fácilmente la entrada del túnel de cientos de años de antigüedad. Cuando lo haga, lee el siguiente texto:

La luz del sol que se filtra a través de la entrada del túmulo se hace más débil, como si una sombra hubiera ocultado la entrada. Inmediatamente después, un sonido de rocas chocando es seguido por una cascada de tierra y rocas en la sala. ¡Un derrumbamiento!

Mientras el elemental colapsa el túnel de entrada, Wiggan y Bertram correrán hacia el rancho. Javor siente que sus presas se mueven y se apresurará a ir hacia la entrada del túmulo. El elemental emergerá entonces de la tierra en la sala principal. Atacará a aquellos que pueda ver, en vez de perseguir a Javor..

Mientras el grupo lucha contra el elemental, Javor trabajará con un fervor sobrenatural para despejar los escombros que tapan la salida del túmulo. Terminará de despejar una abertura cerca del techo 2 minutos después, y saldrá a la superficie bajo la luz del sol. La apertura es lo suficientemente grande como para dejar pasar al gigantesco caudillo, por lo que es suficientemente grande para los personajes.

VENGANZA UZHGARDT

Cuando los personajes emerjan del túmulo, lee el siguiente texto:

Una docena de bárbaros rodean a Javor, formando un semicírculo delante del túmulo. Dos de ellos están montados a caballo. Todos ellos, ignorando vuestra llegada, miran con admiración al caudillo retornado. Uno de los jinetes, una mujer con su frente marcada con el tatuaje de unos cuernos de alce, desmonta.

Dice, “La visión de mi hija era cierta. Este es el anciano. Es uno de nosotros!”

Se arrodilla ante Javor, y sus compañeros siguen su ejemplo.

“Hemos venido para verte vengado, oh venerable,” dice.

Javor asiente con una seria aprobación. Dice, “habéis llegado a tiempo para la sangre. Los profanadores viven allí.”

Apuntará al rancho Nettlebee en el valle por debajo del túmulo. Luego, comenzará a correr en esa dirección. Uzhgardt de la fiera tribu del Alce, tal y como se puede discernir de sus atuendos y tatuajes, esta banda de incursores es liderada por una mujer **berserker** llamada Fennor.

Otros miembros incluyen a diez **guerreros tribales** y a un hombre **berserker** llamado Padraich. Fennor viste una cota de mallas (CA 14), empuña un espadón que produce 10 (2d6 + 3) puntos de daño cortante con un impacto y tiene la acción de Multiataque, permitiéndole usar una acción para realizar dos ataques con su espada. Tiene un valor de desafío de 3. Padraich empuña una azagaya que produce 10 (2d6 + 3) puntos de daño contundente con un impacto. Los dos berserkers cabalgan **caballos de guerra**.

Cualquiera nativo del área sabe que los Uzhgardt de la tribu del Alce son peligrosos incursores. La mayor parte de los locales los consideran salvajes bandidos. Aquellos que son de otra regiones pueden conocer la reputación de la tribu del Alce si superan un control de Inteligencia (Historia) CD 10.

Interpretando a los Uzhgardt. Los bárbaros siguen a Javor. Fennor asume (de forma parcialmente correcta) que el grupo salió del túmulo indemne solo porque Javor se lo ha permitido, mostrándoles una tácita aprobación. Los Uzhgardt y el caudillo retornado estarán dispuestos a hablar mientras se mueven.

Javor planea encontrar y acabar con los profanadores. Sabe que dos de los Nettlebee son culpables, pero será capaz de identificarlos solo cuando los vea. El caudillo retornado no mostrará preocupación ninguna por los demás Nettlebee.

Fennor planea “ayudar” a la justicia del caudillo destruyendo y saqueando el rancho durante el proceso. La implicación es que los Uzhgardt no permitirán que ningún Nettlebee sobreviva. Estas intenciones pueden ser confirmadas si los personajes realizan las preguntas correctas.

Si los aventureros negocian por la seguridad de los Nettlebee inocentes, Javor puede ser convencido. Estará dispuesto a detener el ansia de sangre de Fennor. Sin embargo, si aceptan pedirá una compensación. Los personajes deben ayudar el la captura de los profanadores, así como encontrar el tesoro de Javor y devolverlo a su túmulo, sellando después el túnel de entrada. Por su parte, los Nettlebee deben dar voluntariamente a los incursores suministros para su viaje y parte de su ganado (los medianos lo hará si esto significa que sobrevivirán.)

Fennor añadirá, “Todos los que portan la marca de este mentiroso!” Hará con las manos el símbolo de fuego. Sus precisos conocimientos provienen también de la visión de su hija. La berserker no estará dispuesta a compartir nada más acerca de su hija.

CONFRONTACIONES FINALES

Los personajes tienen muchas opciones. Pueden no hacer nada, lo que permite a los bárbaros saquear y destruir el rancho y acabar con todos y cada uno de los Nettlebee. (Los Uzhgardt no mostrarán clemencia.) Si el grupo escoge atacar a los Uzhgardt antes de que lleguen al rancho, los aventureros también tendrán que enfrentarse contra el tumulario. En el rancho, Javor se centrará en encontrar y matar a Wiggan y Bertram, dándole a los personajes una mejor oportunidad contra los incursores. Por su parte, los uzhgardt, a pesar de unas portentosas visiones, no están dispuestos a morir para servir a Javor. Si sufren bajas cuantiosas, incluyendo a uno de los berserkers, se retirarán luchando a través de los pastos para hacerse con unas cuantas ovejas y ponies.

Nettlebee a resguardo. Una vez los bárbaros lleguen al rancho, Javor se abrirá paso hasta el sótano de la casa.

Los Nettlebee, habiendo visto a los incursores avanzando por las colinas, se esconden allí. El caudillo no muerto señalará a Wiggan y Bertram como los culpables. Como se desarrolle la escena dependen de ti y de los jugadores, pero las agallas de los medianos y su oscura devoción hace que los Nettlebee corruptos no se acobarden fácilmente. De hecho, Wiggan intentará sobornar a los personajes para que le defiendan a él y a Bertram “contra estos salvajes”. También usará sus secretos para intentar influenciar a los personajes, prometiéndoles contarles todo si los salvan. Javor puede ser convencido para detener su mano y permitir a Wiggan contar su historia, pero la amnistía del tumulario es solo temporal.

El Gambito de Wiggan. Si el grupo defiende a los Nettlebee y Wiggan sobrevive, los personajes estarán todavía en peligro. Unos oponentes heridos son blancos tentados, especialmente si el grupo sabe de la culpabilidad de Wiggan. Wiggan será aún más valiente si Bertram está allí para ayudarlo. Watson podría intentar detener un combate abierto, pero no estará dispuesto a luchar contra sus parientes. Si es derrotado pero dejado con vida, Wiggan puede ser coaccionado para contar la verdad. El grupo tiene que prometer que le dejarán con vida para que empiece a hablar.

CONCLUSIÓN

Si Wiggan o Bertram sobreviven de alguna forma, luego puede que huyan al Templo de la Tierra Negra para informar. Los personajes pueden que se los encuentren más adelante allí. Queda a tu criterio el si los líderes del culto les pedonan o los castigan por haber fallado.

Los Barbaros. Javor se asegurará de que los demás bárbaros cumplan cualquier acuerdo. Fennor cumplirá de buen grado los deseos del “venerable”. Si Wiggan y Bertram son muertos, Javor recordará a los personajes las promesas que han hecho (ver la sección “Tesoro”). A cambio, los Uzhgardt no molestarán a los Nettlebee supervivientes.

Si Javor es muerto antes que Wiggan o Bertram, volverá a la vida pasadas 24 horas para continuar su persecución de los profanadores. El, también, podría aparecer en el Templo de la Tierra Negra. Es más, algunos Uzhgardt de la tribu del Alce podrían continuar hostigando a los Nettlebee, probablemente echándolos de su rancho, ahora gravemente dañado, hasta un asentamiento cercano.

Pistas Finales. Wiggan y Bertram conocen la localización del Templo de la Tierra Negra, así como las contraseñas de paso para entrar al templo (“Yo sirvo a la Tierra Negra”).

Aunque saben del profeta, ninguno de los medianos se ha encontrado con Marlos Unrayle. Los principales contactos de los Nettlebee corruptos son Hellenrae en el Monasterio de la Piedra Sagrada, y en menor grado, Miraj Vizann, el “hechicero de barro” en el Templo de la Tierra Negra.

Diarios, cartas y registros de transacciones en el estudio de Wiggan lo conectan con el culto de la tierra, revelando conexiones con los líderes arriba mencionados. Wiggan también mantiene escritos acerca de su conversión con Bertram, la lenta influencia sobre Watson, y el plan de la bruja de fuego. Si los personajes fallan a la hora de descubrir estas evidencias incriminatorias, lo hará luego Watson.

Repercusiones Familiares. La familia Nettlebee queda horrorizada y sorprendida por al brutal y sobrenatural ataque de los bárbaros, y luego por la revelación que descubren los personajes o Watson. Jayne y Watson verán a posteriori los signos de corrupción. Jayne pasará a controlar el clan como matriarca. Los Nettlebee se expandirán invitando a parientes, así como contratando a unos cuantos duros trabajadores para el rancho.

TESORO

La riqueza de los Nettlebee está escondida en un cofre de hierro. Emparedado entre unas gandes losas sin cimentar similares las que forman los muros, el cofre está escondido en un agujero en el sótano. Encontrar el nicho requiere de un control de Inteligencia (Investigación) CD 10. Si los personajes prometieron devolver el tesoro de Javor, el tumulario sacará el cofre y permanecerá para recuperar sus posesiones. Una vez los personajes le devuelvan su tesoro, Javor desaparecerá, dejando solos sus huesos atrás.

El cofre está cerrado, pero Wiggan tiene la llave. Destacando por encima del resto de contenido del cofre está el adornado yelmo de Javor, hecho de cuero, cuerda y hueso. Combina un cráneo de oso, cuernas de alce y la mandíbula inferior de un tigre de dientes de sable. El objeto se halla en buenas condiciones, pero tiene un valor de solo 10 po.

Una piel aceitada bajo el yelmo envuelve la adornada espada de dos manos de Javor, fabricada en el reino del antiguo Besilmer. El puño de la espada está envuelto en unas gastadas tiras de cuero que no parecen las originales y marcada con muescas secuenciales. Unas garras de oso han sido atadas al pomo. La espada tiene un valor de 100 po.

Además, Javor tiene cuatro figuritas del tamaño de un puño humano; un oso tallado en lapislázuli, un tigre tallado en obsidiana roja, un alce tallado sobre ágata de bandas (cada una de ella con un valor de 150 po) y una *figurita de maravilloso poder* (cuervo de plata).

El tesoro de la familia Nettlebee incluye 775 pc, 2,512 pp, 1,553 po, y 196 pc, así como nueve cristales de cuarzo rosa (50 po cada uno) y una vieja y gastada **bolsa de contención** de manufactura mediana que es una reliquia familiar.

Restaurando el Túmulo. Para cumplir su palabra de restaurar el túmulo, los personajes solo tienen que llevar los objetos de Javor allí u dejarlos en la sala funeraria.

Aquellos que lo hagan recibirán un Encantamiento Sobrenatural (ver “Otras Recomendaciones en el Capítulo 7 “Tesoro” de la Guía del Dungeon Master), el cual es una bendición espiritual que imita una poción o conjuro a tu elección, de la forma apropiada para cada personaje y la fuente (un caudillo Uzhgardt).

Si los personajes colocan la espada, el cuervo y el yelmo en el féretro junto con los huesos y cada una de las figuritas en el altar correspondiente, cada encantamiento podrá ser usado dos veces antes de desaparecer. En cualquier caso, un personaje a tu elección encontrará la figurita del cuervo entre sus pertenencias, sintiendo además la opinión favorable de Javor acerca del grupo.

Si los personajes fallan en mantener la promesa hecha a Javor, las consecuencias quedan a tu criterio. Una maldición con la forma opuesta de los encantamientos sobrenaturales podría ser apropiada. Correrá la voz de la traición de los personajes entre los Uzhgardt.

En el peor de los casos, Javor volverá para “recordar” a los personajes su promesa.

La visita de Watson. Si los Nettlebee sienten que han quedado en deuda con los personajes, pasado un mes o así, Watson se reunirá con ellos en una aldea cercana. Les dejará un hierro de marcar con el símbolo del fuego, el cual encontró en los campos. Watson también les proporcionará a los aventureros cualquier información acerca de Wiggan, Bertram, y su relación con el culto de la tierra que los personajes todavía no conozcan. Además, como recuerdo del vínculo existente entre ellos, le dará al grupo la *bolsa de contención*. Cada Nettlebee ha ayudado a restaurar y decorar la bolsa, y contiene algunos suministros y cartas de agradecimiento de Jayne. Watson luego bromeará que a partir de ahora va a ser más difícil llevar las balas de lana al mercado.

VALLE DE LAS AGUAS DANZARINAS

Los enanos del Norte han considerado desde hace mucho tiempo el Valle de las Aguas Danzarinas como un lugar sagrado. Del que se rumorea que una vez albergó el palacio de verano del rey enano de Besilmer, este es ahora un lugar de contemplación y adoración para los enanos que deseen mostrar sus respetos a su diosa de la fertilidad y el amor, Sharindlar. Permiten el acceso a pocos extraños, pero aquellos que son lo suficientemente afortunados como para ser invitados encontrarán unas maravillosas vistas en la gargante secreta y en sus resonantes arroyos.

SANTUARIO DEL JURAMENTO TIERNO

Los lugares reverenciados dentro del Valle de las Aguas Danzarinas incluyen templos y santuarios posicionados a lo largo de la garganta, en vez de una única estructura consolidada. La mayor parte de estos puntos requiere de una corta escalada desde el camino principal que sigue la garganta. Uno de estos lugares es conocido como el Santuario del Juramento Tierno, un pequeño lugar de retirada donde los devotos pueden vivir durante un tiempo y contemplar sobre la naturaleza del amor.

Recientemente, dos cazadores de tesoros poco escrupulosos, un oni llamado Obratu y un duergar llamado Reulek descubrieron evidencias de los viejos sótanos del Palacio de Verano del Rey Torhild Lengua de Ilama. Los dibujos fragmentarios de mapas y entradas de diarios que recuperaron sugerían dos posibles entradas. Una de ellas se haya a corta distancia del Santuario del Juramento Tierno, y otra está bajo las Colinas Sombrías.

Reulek optó por usar la ruta subterránea, o después falleció en la Geoda Negra (ver capítulo 5, área G8). Obratu hizo un trato con un enano llamado Grumink y su grupo de mineros renegados. El oni y sus aliados se infiltraron en el santuario usando engaños y magia para sobrepasar a los escasos adoradores y comenzaron a excavar. Han permanecido sin ser vistos por los demás enanos de la región.

TRASFONDO

Un conocido enano pedirá a los personajes que vayan al Vall de las Aguas Danzarinas. Qué PNJ queda a tu discreción. Puede necesitar ayuda debido a un enfermedad, la cual puede ser aliviada por las aguas sagradas del valle, o puede por el contrario honrar a los personajes con una visita a su lugar sagrado. Ebería quedar claro en cualquier caso que el Valle está normalmente fuera de límites para los no enanos. Una vez los personajes acepte, recibirán instrucciones acerca de cómo encontrar el valle. El grupo debe subir por el Río Dessarin hasta un cierto meandro, trepar luego por el lateral de una catarata hacia un enorme farallón y darse una caminata por un sendero a través de espesos matorrales. El enano que les pida ayuda también les dará a los personajes un documento firmado y sellado proclamándolos como amigos de los enanos con permiso para visitar el valle. Finalmente, explicará que el camino lateral hacia el Santuario del Juramento Tierno está marcado por dos runas Dethek, la primera letra de las palabras enanas para “Tierno” y “Juramento”.

El viaje hasta el valle puede ser tan tranquilo o movido como tu quieras, pero una vez los personajes lleguen al lugar correcto, comienza con el área D1.

D1. ZIGZAGUEANDO

La aproximación al Santuario del Tierno Juramento comienza con una corta pero empinada escalera tallada en el lateral de la garganta. Dos de los arroyos en el Valle de las Aguas Danzarinas se encuentran cerca de la escalera antes de continuar fluyendo hacia el río Dessarin. El sendero continúa río arriba hacia otras partes del valle, así que a no ser que los personajes sepan de las runas, es fácil el pasar el comienzo de la escalera sin verlo; se requiere de un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 20 para verlo.

Pasados veinte escalones, las escaleras se convierten en un estrecho sendero que sube en zigzag por el muro de la garganta. Los personajes deben andar en fila india. El recorrido dura media hora.

A dos tercios de la subida, en un recodo, los mineros de Grumink han colocado una trampa. Si propósito es hacer ruido y avisar a los vigías en el área D2, pero también es peligrosa. Un personaje que tenga una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o mas, verá un alambre de acero colocado entre dos peñascos a unas dos pulgadas del suelo.

Un personaje que busque trampas encontrará el alambre con un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 10.

Si se tropieza con el alambre, hará caer una de los peñascos, junto con unas cuentas rocas y piedras mas, por el camino.

Las dos primeras criaturas que suban por el sendero deben realizar una tirada del salvación de Destreza CD 15. Si falla, la criatura queda tumbada y sufre 2 (1d4) puntos de daño contundente. Un fallo por 5 puntos o más significa que la criatura es empujada fuera del camino, deslizándose y cayendo en el siguiente nivel más bajo del camino, sufriendo 10 (3d6) puntos de daño contundente adicionales.

Cortar el alambre activa la trampa. Para desarmarla, el alambre debe ser cortado, mantenido tirando y seguido hasta la plancha de madera que sostiene, la cual detiene el peñasco suelto y las rocas. Luego el peñasco debe ser apuntalado para que no caiga por la falta de tensión del alambre. Modificar la trampa puede ser hecho de varias formas, pero los controles para ello no deben tener CDs superiores a 10.

D2. ENTRADA DEL SANTUARIO

Cuando los personajes lleguen arriba de los recodos en zigzag, lee el siguiente texto:

El camino se nivel y ensancha ante un arco cortado en la oscura roca de la montaña. Flanqueando el arco están dos estatuas de enanos ofreciendo un saludo. Más allá del arco hay un patio abierto con una estatua sobre un pedestal en el centro.

Todos estos rasgos han sido tallados en la pared de la montaña en vez de haber usado rocas independientes.

Dos **guardias** enanos montan guardia encima de esta plataforma rocosa. En vez de lanzas y escudos portan martillos de batalla que empuñan con las dos manos (1d10 + 1 puntos de daño contundente con un impacto). Sin escudos tiene CA 14. El si los guardias están o no presentes depende de cómo haya sido de ruidosa la aproximación de los personajes:

- Si los personajes activaron la trampa en el área D1 o no hicieron esfuerzos por aproximarse silenciosamente, los guardias enanos los detectarán y no estarán aquí. Se habrán retirado al patio (área D3).
- Si los personajes no activaron la trampa en el área D1 y fueron sigilosos en su aproximación, los guardias estarán aquí, hablando quedamente en Enano.

En el segundo caso, el débil sonido de martilleos puede ser escuchado desde algún lugar pasado el patio (ver área D7).

D3. PATIO

Este patio está abierto al cielo y sus muros han sido tallados con escenas de enanos en mitad de rituales, a veces en parejas de naturaleza amosos o amistosa. Una estatua de veinte pies de altura de una mujer enana ataviada con un estido se levanta encima de un pedestal de piedra en mitad del patio, sus brazos abiertos en un gesto de bienvenida, su rostro tallado con una cálida sonrisa.

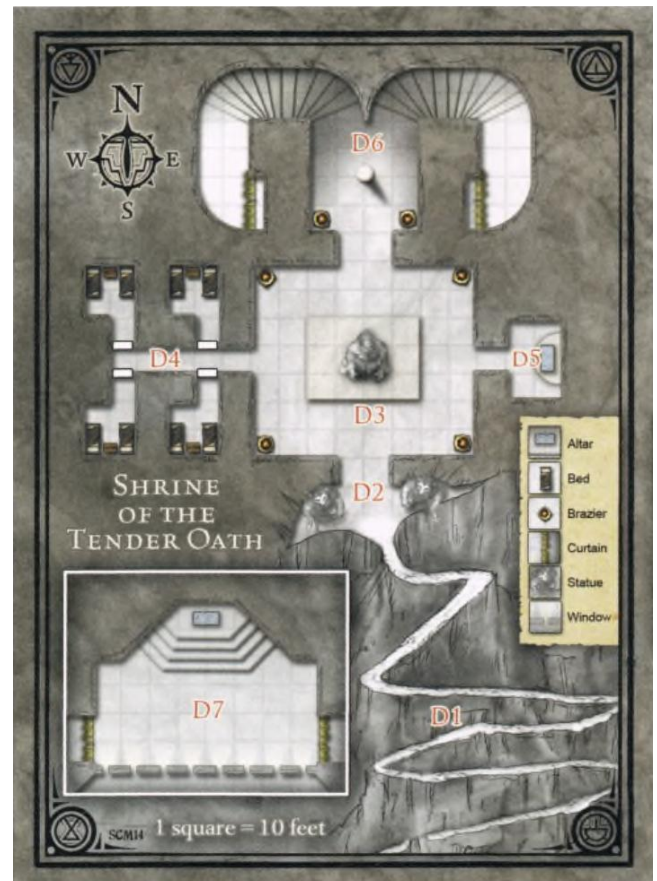
Unos braseros apagados destacan en cada esquina, mientras que unas arcadas que llevan a oscuros espacios interiores se abren en mitad de los muros que llevan al este, al norte y al oeste. Talladas en la roca por encima del la arada en el norte hay una hilera de ventanas.

Si los personajes acabaron con los guardias en el área D2, el patio estará sin proteger y podrán escuchar martilleos que vienen desde algún lugar al norte del patio (área D7).

Ventanas. Las ventanas que se abren en el muro a lo largo del muro norte están a 20 pies de altura. Recorren la longitud del muro sur del área D7. Cada ventana es un rectángulo abierto de 7 pies de altura y 2 de anchura.

Engaño. Si los personajes activaron la trampa en el área D1 o anunciaron de algún otro modo su llegada a los guardias en el área D2, los enanos renegados tendrán tiempo para preparar un engaño.

Grumink enviará a seis **guardias** enanos del área D7 hacia el patio, reforzados por los dos **guardias** enanos del área D2. Estos ocho enanos se pondrán disfraces para parecer enanos con túnicas que asisten a una ceremonia de boda privada.



El **oni**, Obratu, estará también presente y usará Cambiar de Forma para parecer una mujer enana que oficia la ceremonia:

Al Este de la estatua hay varios enanos vestidos con túnica en mitad de una ceremonia. Mientras se vuelven hacia vosotros una sonrisa ilumina sus rostros.

“Ah! Mas huéspedes!” dice la sacerdotisa enana que oficia la ceremonia. “Bienvenidos a la boda.” El resto de los asistentes os manda saludos para que os unáis.

Si los personajes parecen sospechar o los amenazan de alguna forma, los enanos terminarán su engaño para atacar inmediatamente.

Si los personajes creen que la ceremonia es real y se unen a las festividades, los enanos esperarán a que se acerquen antes de desenvainar armas ocultas y atacar a los personajes. Los personajes con puntuaciones de Sabiduría (Percepción) de 13 o más verán que los enanos visten cotas de malla por debajo de sus túnicas; estos personajes no estarán sorprendidos cuando los enanos ataquen. En vez de lanzas y escudos portan martillos de batalla que empuñan con las dos manos (1d10 + 1 puntos de daño contundente con un impacto). Sin escudos tiene CA 14.

Una vez el combate comience, el oni lanzará *invisibilidad* sobre sí mismo, recogerá su glaiive de detrás del pedestal y usará la estatua de Sharindlar como cobertura mientras lanza conjuros, intentando no afectar a sus aliados. El oni revelará su verdadera forma solo si el hacerlo puede asustar al grupo. Cuando se vea reducido a la mitad de sus puntos de golpe lanzará *forma gaseosa* sobre sí mismo y volará a través de una ventana hasta el área D7.



D4. DORMITORIO

El pasadizo al oeste del patio se convierte en un largo pasillo con una serie de puertas de piedra a ambos lados. Lee lo siguiente la primera vez que un personaje entre en una de las habitaciones:

Un corto pasillo se ensancha hasta convertirse en una habitación cuadrada con un juego de sencillos muebles. Cada pieza ha sido tallada directamente de la roca de este lugar. Un par de camas se hallan en muros opuestos, mientras que una mesa con bancos se levanta en el centro.

Unas estanterías y armarios abiertos han sido tallados a cincel en las paredes, todas ellas alisadas y perfectamente formadas. Unos cojines cubren los bancos y unos colchones descansan sobre las camas. Una variedad de objetos descansan aquí y allí; objetos de uso cotidiano como los que uno tendría en un sencillo hogar.

Si los personajes se toman la molestia de investigar un poco, verán un rastro de sangre u otros signos de violencia si superan un control de Inteligencia (Investigación) CD 15.

Habitación Suroeste. Los enanos renegados dejaron los cuerpos de todos a los que mataron en la celda del suroeste.

Incluso antes de que la puerta haya sido abierta, lee lo siguiente en voz alta a los jugadores:

Un débil pero desagradable olor deja claro que algo se está pudriendo pasada esta puerta.

Una vez los personajes entren lee el siguiente texto:

Los cuerpos de una docena de enanos han sido amontonados en el muro del fondo. A juzgar por el olor y el estado de los cuerpos, muriendo hace cerca de una dekhana.

Comprobar los cuerpos revelará que son enanos ataviados con túnicas, probablemente los habitantes originales del Santuario. La mayor parte de ellos murieron por golpes de los martillos de guerra de los enanos renegados, aunque algunos de ellos murieron por largas heridas cortantes de las garras del oni.

D5. CAPILLA

Este corto pasaje abovedado lleva a una cámara con un pedestal elevado de piedra y un altar en el muro del fondo. Encima del altar hay una talla de la misma mujer enana sonriente y que da la bienvenida que aparece mostrada en la estatua del patio. Dos pequeños braseros descansan encima de una tela blanca colocada encima del altar, aunque ninguno de ellos está actualmente encendido. Un cuenco vacío de piedra descansa en el centro del altar. Unos cojines de tela han descansado desperdigados en el suelo.

Esta capilla está dedicada a Sharindlar. Los enanos renegados han dejado en paz este lugar.

TESORO

Si los personajes investigan por el altar, un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 10 revelará una cadena de plata por valor de 25 po enganchada en uno de los braseros. Cerca de la cadena hay una mancha de sangre.

D6. SALA DE LOS VOTOS

Dos braseros sin encender flanquean la entrada justo dentro de este ancho salón. Unas detalladas tallas de enanos decoran ambos muros interiores.

Estas imágenes muestran ceremonias, rituales de romance, amor e incluso pasión. Dos juegos de escaleras, lado a lado pero curvándose alejándose la una de la otra, suben hacia el norte.

Si los personajes han llegado hasta aquí sin alertar a las criaturas en el área D7, podrán escuchar martilleos desde arriba. Las tallas continúan a lo largo de las escaleras mientras estas suben hacia el templo. Cada juego de escaleras termina en una ancha cortina marrón.

TESORO

Apoyada contra la esquina detrás del trasero situado al lado oeste hay una *Gran Hacha* +1. Si poseedor la dejó aquí mientras asistía a una ceremonia, pero el oni acabó con el enano y no vio después el hacha.

El hacha tiene runas Dethek grabadas sobre ella en las que se lee, “Una luz en las oscuras profundidades.” El poseedor del hacha siempre conoce el camino hacia el pasadizo más cercano que lleva desde el subsuelo hacia la superficie, así como la profundidad aproximada bajo tierra.

D7. TEMPLO

Pasando a través de la cortina, os encontráis es una gran área ceremonial. Unos escalones suben hasta un amplio nicho en el muro norte, en donde un pedestal y un altar miran hacia vosotros. A lo largo del muro opuesto la luz entra a través de una fila de altas y estrechas ventanas.

Esta cámara sirve como salón principal de adoración de los enanos a su diosa Sharindlar. Las ventanas que se abren en el muro a lo largo del muro sur son rectángulos abiertos de 7 pies de altura y 2 de anchura. Grumink y su equipo han estado trabajando duro intentando excavar a través de la piedra detrás del altar. Si Grumink no es consciente de la presencia de los personajes revisa la sección “Enanos Trabajando”. Si Grumink sabe que los personajes están viniendo, revisa por el contrario la sección “Enanos Alertados”. Grumink es hostil hacia los personajes en cualquiera de los escenarios, confundiendo los competidores.

ENANOS TRABAJANDO

Lee el siguiente texto en voz alta:

Un equipo de enanos está trabajando duro, golpeando la piedra detrás del altar con gruesas herramientas. Vigilándolos atentamente hay otro enano ataviado con una cota de cuero negra. Al su lado, dando golpecitos con el pie, impaciente, hay un ogro con la pie azul.

El enano vestido de cuero es **Grumink el Renegado** (ver “Otros Villanos” en el Capítulo 7), y el “ogro de piel azul” es el oni, Obratu. Ocho **guardias** enanos están golpeando el muro de piedra detrás del altar. En vez de lanzas y escudos portan martillos de batalla que empuñan con las dos manos (1d10 + 1 puntos de daño contundente con un impacto). Sin escudos tiene CA 14.

ENANOS ALERTADOS

Si los personajes están viniendo de una gran lucha en el patio (área D3), **Grumink el Renegado** (ver capítulo 7) estará aquí junto con dos **guardias** enanos, listo para luchar aquí hasta el final. Si el **oni** sobrevivió a la batalla del patio, estará aquí también bajo el disfraz de una mujer enana.

DESARROLLO

Grumink porta mapas fragmentados y entradas parciales de diarios que, cuando son estudiados juntos, sugieren que el palacio de verano del rey Torhild Lengua de Llama podría estar enterrado detrás del templo (área D7). Los mapas y las entradas parecen genuinos, pero son, en realidad, falsos. (“Están cavando en el lugar equivocado!”)

Obratu lleva una hoja de papel plegada con el siguiente mensaje escrito sobre él, en común:

Obratu,

Aquí hay demasiada luz. Intentaré la ruta a través de la Infrascuridad. Quizás nos encontremos en el palacio.

Reulek

CONCLUSIÓN

Los personajes que derroten a Grumink, Obratu, y a sus lacayos podrán explorar el resto del santuario. Si encuentran los cuerpos de los sacerdotes y acólitos asesinados en el dormitorio (área D4), pueden buscar otros enclaves enanos en el Valle de las Aguas Danzarinas. Durante su búsqueda, se darán de bruces con otro grupo de enanos que viaja por el valle. Los enanos quedarán horrorizados al descubrir lo que ha ocurrido en el Santuario del Juramento Tierno. Llevarán a cabo ceremonias de enterramiento por sus congéneres asesinados y proporcionarán albergue a los personajes. El santuario quedará cerrado entonces a las visitas durante un tiempo.

TRATOS OSCUROS EN YARTAR

La ciudad de Yartar es un lugar famoso en el que llegar a acuerdos. Mercaderes, contrabandistas, mercenarios y espías de todo el Norte se reúnen en las tabernas y callejones de Yartar para llevar a cabo sus negocios. El comercio es a sangre de esta ciudad, y cuando el comercio florece, los ladrones nunca andan muy rezagados por detrás.

La Cofradía conocida como la Mano de Yartar es la colección más grande y dividida de bribones entre Aguas profundas y Luskan. Cuando la Mano descubre que se halla en posesión de un *orbe de la devastación*, la cofradía hace lo que cualquier gremio de ladrones que se respete haría: venderlo al mejor postor.

TRASFONDO

Hace dos dekhanas, el Culto de la Llama Eterna mandó a un grupo de cultistas armados con un *orbe de la devastación* para atacar la gran villa de Triboar. Una patrulla de los Doce, la milicia de Triboar, se encontró y derrotó a los cultistas en las colinas cercanas. Sin saber qué es lo que los cultistas transportaban, llevaron el *orbe de la devastación* y su cajón de transporte de vuelta a Triboar. Poco tiempo después, este desapareció.

Nareen Dhest, un miembro de la Mano de Yartar que opera e Triboar, se introdujo en las bóvedas del tesoro del Lord Protector y sacó de contrabando el *orbe de la devastación* dentro de su caja de contención en dirección a Yartar.

La Mano de Yartar no tiene un uso particular para un orbe ígneo, por lo que los ladrones decidieron venderlo. Nareen hizo correr la voz de que los grupos interesados podrían ofrecer sus ofertas en el Guiño y el Beso, una taberna en la sala del mercado de Yartar. Sin embargo, otra Mano llamada Haliyra Ravenfast encontró un comprador diferente: la Sociedad del Kraken, una siniestra red secreta con espías por todo el Norte.

Haliyra hizo un trato con agentes de la sociedad para venderles el orbe. Solo necesitan eliminar a Nareen y dejar a los Arpistas, Zhentarim, y a cualquiera interesado también el orbe echándose las culpas mutuamente por negociar de mala fe.

PREPARACION

Tienes varias buenas opciones para involucrar a los personajes en esta misión secundaria. Considera una o más de las siguientes:

- Si un personaje está aliado con los Arpistas, un contacto conocido mandará un mensaje mediante un conjuro de Enviar. El mensaje dirá "Peligroso orbe ígneo robado de Triboar. Mano de Yartar subastará orbe al mejor postor. Recuperad orbe y devolverlo a Triboar."
- Los Zhentarim enviarán recado a un personaje aliado a través de un contacto local o un mensajero. La Red Negra necesita hacerse con un orbe mágico que la Mano de Yartar está intentando vender. El personaje debe hacerse con el orbe a cualquier precio.
- Los personajes que tengan contacto con el submundo criminal escucharán nuevas de que la Mano de Yartar ha encontrado un arma elemental. Los ladrones la van a subastar.
- Los personajes que estén de paso a través de Yartar escucharán rumores de que la Mano de Yartar ha robado algo peligroso. Ahora los ladrones quieren deshacerse de ello.

LLEGADA A YARTAR

Yartar es una pequeña ciudad amurallada que se levanta en la orilla este del río Surbrin. Unos extensos muelles ocupan la ribera de la ciudad.

La ciudad vibra de actividad y comercio, y filas de carromatos vienen y van constantemente a través del Camino de los Páramos Eternos. Al oeste de la ciudad, un amplio puente cruza el río, llevando a una ciudadela amurallada.

Los personajes que busquen alojamiento encontrarán dos

opciones decentes en la Pipa con Mago de Perlas (buena), y el Grifo de Alas Blancas (pobre). Además, los personajes afiliados con la Alianza de los Señores serán bienvenidos en el Salón del Barón del Agua, en donde se les proporcionará alojamiento en una habitación de huéspedes sin cargo alguno.

Si el grupo fue enviado a Yartar por los Arpistas o los Zhentarim, los contactos locales de esas facciones confirmarán rápidamente que la Mano de Yartar ha hecho saber que cualquier que esté interesado en pujar por un extraño orbe mágico debería hacer preguntas en el Guiño y el Beso y preguntar por Nareen.

El Guiño y el Beso es una taberna de mala reputación situada cerca de la plaza central del mercado de la ciudad.

Los personajes que carezcan de contactos locales pueden encontrar la misma información haciendo preguntas en locales de bebida y gastando 10 po en sobornos y bebidas.

EL GUIÑO Y EL BESO

El Guiño y el Beso es una gran taberna manejada por una docena de bailarinas, camareros y cocineros (todos ellos **plebeyos**), protegidos por dos **matones** humanos que también sirven como porteros. Nareen Dhest y su grupo están en una habitación privada en la parte de atrás.

Todo el mundo que trabaja en el Guiño y el Beso es amistoso hacia la Mano de Yartar, y conocen a su clientela regular. Cualquier extraño de aspecto sospechoso será probablemente visto inmediatamente. El personal hará ver que no ocurre nada de lo normal y esperará a ver qué hacen los recién llegados, pero avisarán discretamente a Nareen y a su grupo. Nareen podría enviar a un camarero para que preguntara a esa gente si están aquí para hacer negocios y los invitará a reunirse con ella.





Cuando los personajes se encuentren con Nareen, lee:

Un camarero os lleva a una sala privada en la parte de atrás del Guiño y el Beso. Dentro hay una mujer de cabellos oscuros con ojos de color azul hielo, vestida con ropa cómoda. Está sentada detrás de una gran mesa de madera con sillas vacías a su alrededor.

Dos grandes hombres, mercenarios, ataviados con armaduras se apoyan contra el muro a su lado. Os estudia durante un momento y sonríe.

“La puja comienza en mil quinientas”- dice. “¿Cuál es vuestra oferta?”

La mujer es Nareen Dhest (mujer humana Tezhyria **espía**), la ladrona que robó el orbe de la devastación en Triboar. Está protegida por dos mercenarios **veteranos**. Además, los dos **matones** que guardan la taberna están preparados para venir si se les llama. La habitación tiene dos pequeñas ventanas con cristales plomados y una puerta barrada que da al callejón detrás de la taberna.. Nareen se ha asegurado de preparar una habitación con dos salidas, solo por si acaso.

ADQUIRIENDO EL ORBE

El orbe está escondido en un mausoleo cercano. Nareen puede describir el orbe con gran detalle si se le pregunta, informando de que es un orbe de grueso cristal, de color rojo apagado y cálido al tacto. Está guardado en un pequeño barrilete lleno de agua y sellado con cera. Un mago contratado por la Mano de Yartar lo identificó como una poderosa arma de magia elemental de fuego, pero quedó preocupado porque podría ser inestable.

Sabe que los soldados de Triboar lo obtuvieron de unos

extraños cultistas ataviados con ropajes naranjas cerca de esa villa. Si se le pregunta como obtuvo el orbe, Nareen simplemente sonreirá.

Nareen espera 1,500 po, pero los personajes que negocien bien y saquen buenas razones para que baje el precio podrán convencerla de rebajar sus pretensiones hasta las 1,100 po si superan un control de Carisma (Persuasión) CD 15- Sus guardias estarán alerta ante el uso de la magia para hechizarla u obligarla a algo, y atacarán todos a la vez si la ven usar. Si el grupo ataca y derrota a Nareen y a sus guardias, reluciente, comprará su vida revelando la localización del orbe.

Cuando Nareen acepte una suma, requerirá de los personajes que dejen la mitad de la suma con el tabernero en el Guiño y el Beso. Le dirá a los personajes que puede llevarles hasta donde está el orbe o que envíen a alguien para recogerlo.

VENDEDOR RIVAL

Cuando los personajes concluyan el trato con Nareen, el asunto tomará un nuevo rumbo. Haliyra Ravenfast (mujer humana Illuskana **Asesino**), otra agente de la Mano de Yartar ya ha vendido el orbe a la Sociedad del Kraken. Tiene un buen escondite en el callejón detrás de la caverna que le proporciona visión a través de los pequeños y sucios marcos de la ventana de la sala trasera en la los personajes se encuentran con Nareen. Cuando parezca que el cierre del trato es inminente, o si los personajes derrotan a Nareen y a sus guardias, Haliyra disparará un dardo de ballesta a través de la ventada desde el callejón, fuera. Apuntará a Nareen.

Los guardias de Nareen asumirán que los personajes son responsables del ataque y atacarán, a no ser que los personajes ayuden inmediatamente a Nareen o tomen otras acciones que muestren su inocencia.

Haliyra intentará escapar huyendo a través del cercano mercado. El mercado está lleno de gente. Avistarla requiere de un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 20. Si ninguno de los personajes la avista, Haliyra se abrirá camino hasta el callejón de astilla, una de las calles que desembocan en la plaza del mercado, y desaparecerá entre el gentío de Yartar.

Trasfondo. Haliyra ha estado merodeando cerca del Guiño y el Beso durante días, vigilando cuidadosamente quien está involucrado en la puja. Ya ha organizado las cosas para que los compradores escogidos recojan el orbe de su lugar de escondite. Para cubrir su rasatro, espera incitar una lucha entre Nareen y los personajes.

Tesoro. Haliyra lleva el pago de la Sociedad del Kraken a cambio del orbe; seis esmeraldas por valor de 250 po cada una. También tiene un simple mapa dibujado de un cementerio cercano, con una X marcada en uno de los mausoleos.

Tratando con Nareen. Después del encuentro con Haliyra, Nareen querrá dejarlo todo. Accederá a contarle a los personajes a decirles donde está el orbe si le pagan por adelantado.

ENCUENTRO EN LA TUMBA

Cuando los personajes traten con éxito con Nareen y Haliyra, descubrirán donde está escondido el *orbe de la devastación*. El siguiente paso es tomar posesión del orbe, pero los compradores de Haliyra ya están en el lugar.

El cementerio lleno de matorrales se extiende bajo el muro Este de la ciudad. Unos árboles retorcidos y mausoleos ruinosos rompen la línea de visión por todos lados. Tres humanos están reunidos alrededor de la cripta que estáis buscando, junto con alguien; o algo; que tiene casi ocho pies de altura y se esconde tras una enorme capa empapada.

Los agentes de la Sociedad del Kraken aquí en la tumba incluyen a un gran Sahuagin llamado **Ghald** (ver "Otros Villanos" en el Capítulo 7), a Unferth (hombre humano Tezhyrio **sacerdote**), y a dos guardaespaldas (hombres humanos Tezhyrios **veteranos**). Los guardaespaldas están trabajando con palancas para abrir la puerta de la cripta mientras Ghald monta guardia. Unferth es el portavoz del grupo, aunque Ghald está al mando.

Si los agentes de la Sociedad del Kraken ven al grupo viniendo, Unferth lanzará un aviso, diciendo, "No os acerquéis más amigos! Teste es un asunto privado y no deseamos ser molestados." Unferth se presentará con una falsa jovialidad, haciendo burla del hecho de que dos grupos de ciudadanos respetables se encuentren en un feo asunto de dudosa legalidad como es el abrir una tumba. Bajo estos aducados modales hay una férrea decisión. La Sociedad del Kraken ha pagado un buen dinero por el orbe y están decididos a mantenerlo. Ghald esperará y verá si los aventureros pueden ser ahuyentados. Cuando decida que el conflicto es probable, atacará sin mediar advertencias. Este acto forzará a los otros a unirse al combate. Unferth permanecerá en retaguardia y usará sus conjuros para apoyar a sus aliados.

Si los personajes aceptaron la oferta de Nareen para guiarlos hasta aquí, ella y uno de sus veteranos estarán también aquí. Lucharán del bando de los personajes.

El Orbe. La cripta es un pequeño edificio de piedra con una puerta de hierro cerrada. Nareen tiene la llave; los agentes de la Sociedad del Kraken no tienen la llave por lo que tienen que forzar la entrada. La cripta alberga los restos de un lord y una lady poco importantes, enterrados aquí hace siglos. El orbe descansa en una caja de madera de contención a plena vista en el suelo. Ver el capítulo 7 para más información acerca de los *orbes de la devastación*.

CONCLUSIÓN

Cuando los personajes recuperen el orbe de la devastación deben decidir qué hacer con él. Los Arpistas quieren ver el orbe devuelto a Triboar. Los agentes Zhentarim quieren pasar el orbe de contrabando en una caravana controlada por los Zhentarim, con el objeto de estudiar el dispositivo. En cualquier otro caso, los personajes pueden entregarlo a las autoridades o detonarlo en medio del campo, lejos de cualquier área habitada.



LA MANSIÓN RUNDREZH

Una de las criaturas más poderosas en el Valle del Dessarin es un dragón de Sombra llamado Nurvureem, el cual vive en unas cavernas bajo la Mansión Rundrezh.

Nurvureem no tiene interés ninguno en aliarse con los cultos. Después de que unos emisarios fallaran en volver de la Mansión Rundrezh, los cultos han aprendido a dejar una amplia cancha a Nurvureem. Los Arpistas, los Zhentarim y la Alianza de los Señores creen que los cultos elementales están cortejando a la Dama Oscura, por lo que enviarán a los personajes a investigar.

TRASFONDO

La Dama Oscura; un apodo de Nurvureem frecuentemente susurrado con escalofríos de terror; recibió a una delegación de cultistas elementales hace meses. Vinieron buscando la ayuda de la Dama Oscura. Nurvureem no solo declinó la oferta, sino que devoró a la delegación. Permitió a unos cuantos cultistas escapar e informar del terrible desenlace de sus “negociaciones”.

La rápida partida de los cultistas supervivientes no pasó inadvertida. Un espía de los Arpistas, los Zhentarim o la Alianza de los Señores (a tu elección), los vio partir y llegó a la conclusión errónea asumiendo que los cultos elementales estaban aliados con la Dama Oscura.

Aunque basada en una premisa falsa, esta misión secundaria no es para nada un desperdicio de tiempo para los personajes. Si juegan bien sus cartas, pueden obtener una perspectiva histórica acerca del Mal Elemental que solo Nurvureem puede proporcionar.

PREPARACIÓN

Esta aventura es mejor usarla ya más avanzada la campaña por dos razones.

En primer lugar, los personajes saben más acerca de los cultos elementales y tienen una mejor perspectiva para poder comprender la información de la Dama Oscura.

En segundo lugar le restaría credibilidad a cualquiera de las facciones el que enviaran a agentes inexpertos a la guarida de la Dama Oscura.

Los personajes recibirán un conjuro de enviar, diciéndoles que se reúnan con un agente de su facción en una posada local. Cuando lo hagan, léeles el siguiente texto:

Justo como el conjuro dijo, vuestro contacto; una mujer de aspecto duro, está esperando en una de las mesas de atrás en la posada. Después de que algunos saludos sean intercambiados, despliega un mapa del Valle del Dessarin.

“Un poderoso dragón de la sombra llamado la Dama Oscura tiene su guarida bajo la Mansión de Rundrezh, justo aquí”. Señala un punto en el mapa. “Uno de nuestros agentes vio a cultistas vestidos con túnicas abandonando la mansión. Nunca hemos visto a nadie abandonar con vida la Mansión Rundrezh, por lo que eso podría significar que nuestros enemigos tienen ahora a un dragón de la sombra de su lado”. La agente entrecierra los ojos.

“Vuestro objetivo es romper esta alianza de cualquier forma que podáis. Yo os recomendaría la negociación.”

Si los personajes preguntan su contacto dirá que el otro agente vio a media docena de figuras abandonando a toda prisa la Mansión Rundrezh. Ese agente intentó seguir a los cultistas, pero los perdió en la oscuridad.

Si los personajes piden un pago, el agente está autorizado para negociar en nombre de su facción. Adecúa la recompensa a las necesidades de los personajes.

Mientras los personajes están viajando hacia y desde la mansión, los agentes de la facción pueden enviar recado a sus superiores y obtener cualquier dinero o magia que los personajes hayan negociado.

LAS RUINAS

Lo que queda de la Mansión Rundrezh se levanta en una pequeña y escarpada colina boscosa justo al este de la Carretera Larga, con un sendero de carruajes justo al sur de la colina, el cual trepa su lado sur para curvarse y aproximarse a la parte trasera de la casa solariega desde el Este.

En la superficie, donde una vez la mansión se levantó, hay montones de bloques de piedra y las líneas dobladas de los muros, los cuales forman una silueta en forma de T con dos alas en una orientación Norte Sur de una enorme sala rectangular orientada de este a oeste.

Esta sala tiene restos de los antiguos muros, los cuales alcanzan el tercer piso en dos lugares, aferrados a unas elevadas chimeneas de piedra.

Parece que una vez fue un salón realmente impresionante.

Las dos alas de la mansión son ahora piedras caídas y bosque. Trozos del suelo de losas pueden ser vistos entre los arbustos y árboles que crecen en el salón de banquetes. Con un poco de exploración, los personajes encontrarán un agujero que lleva a una escalera que baja al interior de la tierra. Las losas a menos de 10 pies de la parte de arriba de la escalera han sido colocadas sueltas encima de delgados maderos ocultos con tierra. Se colapsarán bajo 100 libras o más de peso. Un personaje que busque trampas puede avistar estas losas sueltas con un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15. Un control exitoso también revela el desnivel al final de las losas sueltas que forma el escalón superior de las escaleras, el cual si es sólido. Si se activa la trampa, aquellos dentro de su área pueden intentar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para intentar agarrarse a uno de los bordes. Si falla la tirada, un personaje caerá 40 pies hasta el suelo de tierra del pozo, quedando tumbado en la cripta.

CRIPTA

Las tinieblas invades una cámara de setenta pies de ancho y cien de longitud. La sala está llena con los restos putrefactos de largas mesas de caballete equipadas con grifos y cubiertas con platos de metal, cuencos y soperas. Su techo es una magnífica serie de arcos abovedados que se entrecruzan para sostener un techo de bloques de piedra, atravesados en muchos lugares por las colgantes raíces de los árboles que crecen arriba.

El aire ondula y una mujer drow aparece en el centro de la cámara.

La drow es una proyección ilusoria, como un conjuro de imagen mayor, la cual Nurvureem usa para hablar con los intrusos sin exponerse al peligro. La imagen de la Dama Oscura comenzará a conversación diciendo, “Bienvenidos a la Mansión Rundrezh.”

La imagen ignorará cualquier ataque que los personajes realicen contra ella, aunque esa interacción revelará que es una ilusión.

CONVERSANDO CON LA DAMA OSCURA

La Dama Oscura jugará el papel de mujer fatal amenazadora hasta el final, luchando verbalmente con los aventureros. Úsala para proporcionar a los aventureros cualquier dato que desees. Solo conoce lo básico de lo que los cultos elementales están planeando, pero le gustaría saber más. Está dispuesta a intercambiar información para obtenerla. El intercambio de información puede tomar dos formas. Si tus jugadores disfrutan de la interacción verbal con un dragón de sombra malvado, entonces interpreta la conversación de la forma en la que esta se vaya desarrollando de forma natural. La Dama Oscura sondeará sutilmente a los aventureros en busca de información. Revelará lo que sabe para mantener constante el flujo de información. Si tus jugadores prefieren una negociación más directa, entonces la Dama Oscura ofrecerá un intercambio abierto de información. Por cada dato interesante que los personajes revelen acerca de los cultos, la Dama Oscura revelará otro.

Saltándose cualquier cosa que los personajes ya sepan, la Dama Oscura puede comenzar revelando algunos de los siguientes puntos:

- Cuatro cultos elementales se han instalado en las Colinas Sombrias: un Culto del Aire llamado el Culto del Odio Aullante; un culto de la tierra, el Culto de la Tierra Negra; un culto de fuego llamado el Culto de la Llama Eterna y un culto del agua, el Culto de la Ola Aplastante.
- Nurvureem no ha visto a cultistas elementales desde hace dekhanas. Dirá, “les enseñé con sangre a dejar este lugar tranquilo”.
- Sus recientes visitantes buscaban una alianza con ella. Dirá, “Aquellos a los que se lo permití se marcharon decepcionados. Bueno, decepcionados una vez se sobreponieron al terror, imagino.”
- Los cultos están liderados por unos autoproclamados profetas y están usando los Alcázares Embrujados como sus bases. Los cultistas del aire usan el Capitel de Galerna Emplumada, los cultistas de la tierra están en el Monasterio de la Piedra Sagrada el culto de fuego controla el Salón de la Luna Escarlata y los cultistas del agua están en el Alcazar de Guardarrio.
- Los cuatro Alcázares Embrujados fueron construidos por aventureros que exploraron las ruinas de Besilmer, un antiguo reino enano. Cada uno de ellos descansa encima o cerca de una entrada a las ruinas subterráneas enanas.
- Los cultos están aquí debido a la existencia de un antiguo santuario drow dedicado al Ojo Anciano Elemental, el cual se halla debajo de Tyar-Besil, una de las últimas fortalezas del desaparecido Besilmer.
- Todos los cultos temen al Ojo Anciano Elemental. Su símbolo parece como un ojo colocado en vertical dentro de una pirámide escalonada invertida. La Dama Oscura puede usar magia de ilusión para mostrar a los personajes qué aspecto tiene el símbolo del Ojo Anciano Elemental (ver capítulo 1).
- Hace siglos, un drow llamado Vizeran DeVir usó en poder del santuario para fabricar cuatro armas elementales, cada una de ellas vinculada con el aire, el agua, la tierra o el fuego. Cada arma está conectada con un Príncipe del Mal Elemental extraplanar. Estas armas pueden abrir o cerrar un portal hacia el Plano Interior de ese elemento.
- La Dama Oscura puede proporcionar nombres y descripciones de cada uno de los cuatro príncipes elementales (descritos en el capítulo 7).

Nurvureem tiene curiosidad acerca de los profetas. También quiere saber acerca de signos de división o rivalidad entre los cuatro cultos. Su curiosidad se ve también atraída acerca de como los cultos están extendiendo su influencia por todo el Valle del Dessarin. Realmente no siente preocupación alguna por las comunidades en si mismas, pero está extremadamente interesada en las técnicas que los cultos están utilizando para sembrar el miedo y ejercer el control. Si los personajes mencionan los orbes de la devastación, la Dama Oscura expresará un interés extremado sobre ellos. La Dama Oscura quiere que los personajes ataquen a los cultos elementales y que la dejen tranquila. Nurvureem intentará todo lo que pueda para manipular a los personajes para que ataquen a los cuatro cultos elemental. No lo hace por maldad, aunque Nurvureem tiene más que suficiente de esta, sino porque estará intentando motivar a los aventureros. Inventará detalles para atraer a los aventureros hacia los cultos. La Dama Oscura conversará con los aventureros durante tanto tiempo como esté interesada en la información que le estén proporcionando. Cuando llegue a la conclusión de que los personajes no tienen nada más que ofrecer, la ilusión de la drow desaparecerá.

Una nueva pero familiar voz, una octava más grave y mucho más amenazadora que la de la drow, resonará a través de la cámara, diciendo, “Ahora, marchaos, para nunca volver! Ya no me sois útiles. Vivos, en cualquier caso.”

Nurvureem no responderá ante más preguntas, ignorando a los personajes que permanezcan en la cripta. Si los personajes rehúsan marcharse o se salen de lo cortés para provocar una confrontación violenta, Nurvureem emergerá de las sombras en su forma dracónica y atacará, sin contenerse en lo más mínimo. Para crear las estadísticas de Nurvureem, aplica la plantilla de dragón de sombra a las estadísticas de un **dragón negro adulto** en el *Manual de Monstruos*.

CONCLUSIÓN

El tesoro de Nurvureem está fuera del alcance de los personajes. Cuando el grupo vuelva de la Mansión de Rundrezh, cualquiera que fuera la facción con la que estuvieran tratando honrará el trato que los personajes han hecho. Su contacto expresará sorpresa ante el hecho de que los personajes hayan sobrevivido al viaje a la Mansión Rundrezh.

SALONES DEL HACHA DE CAZA

Los Salones del Hacha de Caza permanecen como recordatorio del largamente olvidado reino enano de Besilmer. Una puerta entre los mundos de la superficie y del subsuelo, los Salones fueron una vez un magnífico complejo con elevados muros arqueados, bellas ventanas de cristales de colores y de impecable artesanía. Las únicas csas que queda ahora son algunas ruinas desmoronadas sobre una prominente cresta que mira sobre la planicie en leguas a la redonda. Los rumores dicen que las ruinas de los salones esconden una entrada a la tumba del mismísimo rey de Besilmer, Torhild Lengua de Llama, junto con su hacha mágica, *Hendeorcos*. Otros insisten que el lugar sirve solo como escondite para bandidos y bestias.



TRASFONDO

Gargosh Blusterhelm, un joven enano escudo de Mithral Hall, ha hecho la misión de su vida el encontrar la legendaria hacha *Hendeorcos* y presentársela a los ancianos del clan Blusterhelm con la esperanza de restaurar la perdida reputación de su familia. La mayor parte de los ancianos creen que el plan de Gargosh no es más que los desvaríos de un tonto. Gargosh ha desarrollado y mantenido un extenso diario de su búsqueda, llenándolo con notas, dibujos, copias al carboncillo de antiguas tablillas de piedra y más, todo ello conteniendo pistas que apuntan a la localización secreta de la tumba de Torhild Lengua de Llama. Convencido al fin de que tiene suficiente como lo continuar, Gargosh se ha decidido a encontrar el hacha. Ahora solo necesita unos cuantos compañeros dignos de confianza para que lo ayuden su misión. El avaricioso primo de Gargosh, Drannin Splitshield, está también interesado en encontrar el hacha a cambio de gloria. Drannin ha desarrollado un plan diferente en funcionamiento, uno que se basa en robar el diario de Gargosh y en engañar a los aliados de Gargosh para que hagan todo el trabajo sucio antes de que Drannin reclame el hacha para si. El otro problema de Gargosh son los Arpistas. Esa facción cree que la legendaria hacha debería permanecer exactamente donde está, escondida y sin molestar, de tal forma que su poder no caiga en malas manos. Han tomado medidas para impedir que los cazadores de tesoros se acerquen demasiado, manteniendo a agentes vigilantes en la vecindad de los salones con el objeto de impedir cualquier intento sério de excavación.

PREPARACIÓN

Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de 11º nivel. Yartar es un excelente punto de partida dado que es un puto de reunión para aliados de la Alianza de los Señores. Gargosh se acercará a los personajes y les rogará que le ayuden. Si uno de los personajes jugadores es un miembro de la Alianza de los Señores, alguien de esa facción será el que les presente a Gargosh. La Alianza de los Señores tiene vínculos con Mithral Hall y les gustaría hacerle un favor a los enanos ayudando a Gargosh a encontrar el hacha.

“Es muy amable por vuestra parte el escuchar mi historia,” dice Gargosh. “Estoy buscando un gran arma, un hacha legendaria empuñada por mis ancestros, y quiero que me ayudéis a encontrarla. La intentaría buscar y encontrar yo mismo, de la forma en la que traería honor a mi mismo y a mi clan, pero yo solo simplemente no tengo posibilidades de tener éxito. Los riesgos son mucho más grandes de lo que yo podría superar simplemente con mi ingenio y talento.

“Ahí está, lo he dicho. No soy lo suficientemente bueno como para intentarlo yo solo. “Todos los demás piensan que esto no son más que los desvaríos de un tonto” continúa. “La tumba del rey, donde yace el hacha, fue escondida incluso de su propia gente, pero creo que juntos la podemos encontrar!”

Gargosh continuará dando detalles, dándoles a los aventureros un curso acelerado acerca de la historia de (revisa la sección Huesos Antiguos en el Capítulo 1 para ver una visión general) y explicando lo que está intentando conseguir. Durante la conversación, revelará que tiene una “extensa colección de notas y evidencias” las cuales apuntan a la localización de la tumba, pero no se la ha traído consigo por temor a la seguridad del diario.

Prometerá que la podrán ver la próxima vez que se reúnan. Gargosh accederá encontrarse con ellos al día siguiente en el mismo lugar, ya equipados y listos para partir.

EL ENGAÑO DE GARGOSH

Entre el momento en el que los personajes se reúnen por primera vez con Gargosh y cuando se tienen que reunir, Drannin y su equipo de renegados toman prisionero a Gargosh y se hacen con el diario.

Gustándole la idea de dejar que los personajes disparen las trampas y luce contra todos los mortales monstruos, Drannin y sus seguidores desarrollarán un plan para engañar a los personajes. Uno de los compañeros de Drannin, un doppelganger, asumirá la forma de Gargosh e irá con los personajes urgiéndolos a que se apresuren con una historia de robos y traiciones. El resto planea permanecer fuera de la vista y, cuando el hacha sea encontrada, esperan acercarse y arrebatársela a los personajes. El doppelganger no conoce todo lo que Gargosh sabe. Sin embargo, puede leer los pensamientos superficiales y, si se le pregunta, debería ser capaz de obtener la respuesta esperada de los personajes que lo interrogan. Si todo lo demás falla, el doppelganger recurrirá a la extorsión, diciéndole a los personajes que continúen o “algo muy malo le ocurrirá al verdadero Gargosh.”

COMENZANDO

Un **doppelganger** bajo el disfraz de Gargosh se encontrará con los personajes a la hora acordada:

Cuando avistáis al joven enano en el lugar y momento acordados, parece fuera de sí de enfado.

“Increíble!” Dice gritando. “Alguien ha robado mi diario! Justo de donde lo había escondido anoche! Os lo juro, no se puede confiar en nadie en estos días!” Os mira como si estuviera considerando el si vosotros hubierais tenido algo que ver con ello, y luego se quitara el pensamiento de la cabeza.

“No importa”. Dice. “Tengo todas mis notas memorizadas!”

La Ruta de Gargosh. “Gargosh” les dirá a los personajes que su destino son los Salones del Hacha de Caza, y que planea tomar la siguiente ruta:

- Viajar hacia el Oeste por el Camino de los Páramos Eternos desde Yartar a Triboar (60 millas)
- Viajar hacia el Sur por la Carretera Larga desde Triboar hasta Puente Oeste (80 millas)
- Viajar hacia el Sudeste por el Sendero de Piedra desde Puente Oeste hasta el Puente de Piedra y luego continuar hasta Beliard (80 miles)
- Seguir la Carretera del Dessarin hacia el Sur desde Beliard durante unas cuarenta millas y luego atajar a

través de las colinas hasta los Salones del Hacha de Caza (50 millas)

Los personajes pueden sugerir rutas alternativas, pero Gargosh les asegurará que esta es la ruta más segura. Si los personajes recomiendan una ruta más corta, Gargosh accederá a seguir su consejo. Realiza controles para encuentros aleatorios (ver capítulo 2) sin importar la ruta que los personajes decidan tomar.

La Ruta de Drannin. Drannin y su grupo tomarán una ruta mucho más directa y peligrosa a través de colinas y terrenos abruptos:

- Viajaran hacia el Sur desde Yartar a través de las Colinas Dessarin, hasta el Sendero de Piedra, permaneciendo en el lado oeste del Río Dessarin (110 millas)
- Cruzarán el Puente de Piedra, y luego continuarán hacia el Este hasta Beliard (20 millas)
- Atravesarán por las colinas al sudeste de Beliard hasta los Salones del Hacha de Caza (30 miles)

Drannin y su grupo llegarán a Beliard con un día de adelanto frente a Gargosh y los personajes si los personajes optan por tomar la ruta de Gargosh. Además, Drannin dejará una pequeña fuerza en el Puente de Piedra para acosar a los personajes (ver “El Puente de Piedra” a continuación).

EL PUENTE DE PIEDRA

Ver el capítulo 2 para más información acerca del Puente de Piedra. Cuando los personajes lleguen a la mitad del puente, lee el siguiente texto:

Veis a media docena de figuras más adelante en el puente; cinco enanos con armaduras de cuero y un humano vestido con la túnica de un mago.

Parecen estar sentados en el borde del puente, mirando hacia el norte y disfrutando de la vista. Cuando os ven, se ponen de pie, se alejan del borde del puente y desenvainan sus armas. El tipo de la túnica saca una varita.

Las figuras en el puente incluyen a cinco **matones** (hombre enano escudo) y un **mag**o mercenario llamado Cavil Zaltobar (hombre humano Tezhryio). Cavil está armado con una varita del mago de guerra +1-. Si los personajes no atacan inmediatamente, Cavil les lanzará unas cuantas palabras antes de ordenar atacar a los matones:

“Bien Hallados!” dice el mago. “Finalmente nos habéis alcanzado, eh? Vuestra aventura termina aquí, me temo.”

Drannin dejó estas fuerzas aquí sabiendo que era poco probable que derrotaran a los personajes, pero quería jugar con la idea de que alguien está intentando impedir a Gargosh que complete su misión. Cavil escogió este punto porque fue aquí donde Torhild Lenguadellama, el rey enano de Besilmer, supuestamente cayó hacia su muerte hace tantos años.

“No es un mal lugar para morir” dice el mago con una mueca de diversión.



El doppelganger que se hace pasar por Gargosh no tomará parte en la lucha, permaneciendo alejado del combate y animando a los personajes para que triunfen. Una vez tres de los matones hayan sido derrotados, los dos restantes se rendirá y el mago lanzará volar sobre si mismo para huir.

Interrogatorios. Si los personajes toman prisionero, pueden interrogar a sus cautivos y descubrir que fueron contratados por un enano llamado Drannin. “Gargosh” fingirá sorpresa:

“Mi primo Drannin? Ese canalla! Robó mi diario porque quiere el hacha y toda la gloria para él! Necesitaremos darnos prisa para alcanzarlo!”

Los personajes que tengan motivos para sospechar que Gargosh podría estar mintiendo o no revelando algo de información pueden realizar un control de Sabiduría (Percepción) CD 16. Un personaje que supere el control se dará cuenta de que la sorpresa de Gargosh parece un poco practicada, lo que sugiere que Gargosh sabía que Drannin estaba involucrado desde el principio. Si uno o más personajes acusan a Gargos de no haber revelado información, admitirá que había sospechado durante largo tiempo que Drannin era capaz de tal traición, pero negará cualquier conocimiento del plan de Drannin.

Si Gargosh tiene la impresión de que los personajes podrían volverse contra él, sugerirá que se den prisa en llegar a Beliard y tener una buena noche de descanso. El doppelganger luego intentará escabullirse durante la noche.

LAS RUINAS

Cuando los personajes lleguen finalmente a los arruinados Salones del Hacha de Caza, “Gargosh” explicará que el siguiente paso en la caza del tesoro es encontrar cuatro símbolos mostrados en algún lugar en las ruinas. Estos símbolos, dice él, son la clave para abrir la tumba de Torhild Lengudellama. El doppelganger no tiene más información que esa.

X1. BIENVENIDA DE OSO-LECHUZA

Os encontraréis con una calzada de losas rotas que serpentea a través de las colinas, arboledas y ruinas antiguas. La carretera pasa por debajo del ocasional arco de piedra mientras se mueve hacia el Norte. Uno de esos arcos se levanta delante de vosotros, y encaramado en una escarpadura rocosa a la izquierda del arco hay un oso lechuza. Os lanza un graznido pero no abandona su atalaya.

El **oso buho** ha estado cazando en el área y ha comido recientemente, por lo que no está lo suficientemente hambriento como para atacar a una banda de viajeros bien armados. Si los personajes lo dejan tranquilo, el oso buho los dejará pasar. Si le atacan, saltará de la roca y contratacará, huyendo cuando se vea reducido a la mitad de sus puntos de golpe. Esta antigua carretera se mezcla con una garganta en cuyo fondo fluye un pequeño arroyo. Los personajes que sigan la calzada llegarán a una plaza rodeada por ruinas desmoronadas.



X2. ARCO DESMORONADO

La carretera pasa a través de un arco; un ejemplo de cómo algunos de los trabajos en piedra de Besilmer han resistido los estragos del tiempo.

Este gran arco está medio demolido, pero lo que queda sugiere que una vez fue un gran edificio cuadrado tallado con runas, la mayor parte de las cuales están demasiado gastadas como para poder ser descifradas. Más allá del arco se halla la cáscara desmoronada de lo que una vez fue un impresionante salón y, a su derecha, la mitad inferior de una monolítica estatua.

Las runas Dezhek en el arco dijeron una vez a los visitantes que se hallaban entre las poderosas obras de los enanos de Besilmer. La estatua es descrita en el área X3, el salón en ruinas en el área X4.

X3. TORRE DE VIGILANCIA

Esta masiva estructura fue una vez un edificio rematado con una gran estatua; un enano de pie orgulloso con un brazo extendido, empuñando su gran hacha. La cabeza, hombro y bazo de la estatua se han derrumbado y yacen en una pila de escombros alrededor de la base del edificio; solo las piernas, cintura, brazo extendido y arma permanecen.

Una escalera dentro del edificio se leva a través de la estatua, y aunque fue originalmente diseñada para ascender todo el camino hasta la cabeza de la estatua, ahora se detiene abruptamente en el torso hecho pedazos.

X4. ANTIGUO SALÓN

Aunque derrumbado en su mayor parte ahora, este salón debió de haber sido un brillante ejemplo de la maestría arquitectónica de Besilmer. Los restos agrietados de anchos y altísimos muros con altas y estrechas ventanas con cristalería de colores todavía pueden ser vistos, y partes de la colapsada gran cúpula todavía permanecen arriba.

Los cuatro arcos de entrada (en el centro de cada muro) están todavía más o menos intactos, aunque las puertas en sí mismas han sido hechas pedazos o se han caído. Colocado en cada arco hay un estrecho dintel que lleva a una igualmente estrecha escalera de caracol que desciende hacia las profundidades de la tierra. Cada escalera lleva a una pequeña cámara subterránea que contiene maquinaria enana. Cuando los personajes descubran por primera vez una de estas cuatro habitaciones lee lo siguiente en voz alta:

Esta oscura habitación contiene una gran rueda dentada conectada con una serie de engranajes. Debe haber más partes de la máquina escondidas tras las paredes y el techo. Tallado en el techo hay un símbolo.

El símbolo tallado en el techo es uno de los cuatro símbolos elementales (ver capítulo 1):

Sala	Símbolo
Noroeste	Aire
Noreste	Tierra
Sudeste	Fuego
Sudoeste	Agua

Si los personajes quiere saber qué aspecto tiene el símbolo de cada habitación, sibuja los símbolos como aparecen en las esquinas del mapa de los Salones del Hacha de Caza.

Si no importan lo fuerte empujen los personajes, la rueda dentada no se moverá. Una inspección más detenida acompañada con un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 10 revelará un perno desenganchado el cual puede ser deslizado a lo largo de un eje para que encaje en una parte diferente de la máquina. Si el perno es colocado en su lugar, la rueda dentada se moverá cuando un personaje la empuje, y los personajes podrán escuchar el sonido de la rueda rozando en la distancia.

Si los personajes mueven la rueda dentada y luego se van la rueda comenzará a girar en sentido contrario hasta volver a su posición original cuando sea soltada. No hay una forma aparente de detener este movimiento con fuerza bruta; los personajes que empujen contra el movimiento de retorno ni siquiera enlentecerán el movimiento.

Cuando la fuerza bruta no funciona, el ingenio mecánico sí lo hace. Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15 revelará un pequeño agujero en el borde de la rueda en el cual un mango normal de arma o unas cuantas flechas pueden ser introducidos. Si algo con al menos seis pulgadas de longitud es introducido en la rueda dentada en ese punto, el movimiento de retorno se verá detenido. A lo largo del borde, la rueda dentada tiene débiles marcas con los símbolos del aire, tierra, fuego y agua. Si los personajes hacen girar la rueda dentada de tal forma que su símbolo se alinea con el símbolo del techo luego bloquean la rueda dentada usando el agujero en el borde de la rueda dentada, entonces unas de las cerraduras en la puerta secreta del área X9 se abre. Una vez las cuatro ruedas dentadas hayan sido correctamente alineadas, la puerta secreta en el área X9 se desbloqueará.

El doppelganger que se hace pasar por Gargosh no es capaz de figurarse todo esto por sí mismo, y estará tanto sorprendido como impresionado cuando los personajes desentrañen el misterio.

X5. CISTERNA

Agua, verdosa por las algas, llena parcialmente una cisterna de cincuenta pies de anchura excavada en la tierra. La superficie del agua se halla a treinta pies bajo el nivel del suelo. Los restos de un acueducto que venía de un lugar más alto en el acantilado son todavía visibles, pero la mayor parte de este ha caído en ruinas.

Los enanos de Besilmer tuvieron una vez extensas infraestructuras para el aprovechamiento del agua, aunque poco de estas queda.

Al sur de la cisterna hay algunas viejas ruinas encaramadas sobre el borde del acantilado. Escondidas en estas ruinas hay tres agentes de alineamiento bueno de los Arpistas; una **mago** llamada Ariana Riverlost (mujer elfa de la luna) y dos **exploradores** semielfos llamados Elifar (hombre) y Lorendil (mujer).

Han escuchado rumores acerca de un plan a manos de enanos para saquear la tumba del Rey Torhild Lengua de Llama. Emergerán de su escondrijo e interpelarán a los personajes que emerjan de las criptas con Hendeorcos (ver "Repercusiones").

X6. ANFITEATRO

Un gran anfiteatro circular construido en el lateral del acantilado se aprovecha de la elevación natural y de su acústica.

Es todavía estructuralmente seguro, aunque algunas hiedras, matorrales y pequeños árboles crecen en las grietas entre las piedras.

Drannin Splithelm (ver "Otros Villanos" en el Capítulo 7). su **guardian escudo**, y tres enanos **veteranos** armados con hachas de batalla en vez de espadas largas se esconden aquí. Mantienen una atenta vigilancia sobre la entrada a las criptas (área X7). A no ser que sean enfrentados y derrotados aquí, Drannin y su séquito seguirán a los personajes a las criptas (ver área X10).

X7. ENTRADA A LAS CRIPTAS

Esta estructura es menos un edificio que una fachada construida sobre la pared de un acantilado. Dos nichos flanquean una entrada y unas estatuas a tamaño natural talladas en la piedra permanecen de pie dentro de cada nicho: un par de enanos con todo el equipo, quizás como guardia de honor.

Las estatuas están gravemente dañadas y han sufrido daños a manos de vándalos y cazadores de tesoros.

La apertura lleva a un salón que se extiende durante unos 60 pies antes de llegar a una larga escalera que desciende hacia la oscuridad durante unos 200 pies, con rellanos colocados cada 20 pies. En cada lado de cada rellano, un pequeño nicho alberga un brasero de piedra. Aunque ninguno de estos ha sido encendido en años, tocar con una antorcha encendida uno de ellos hace que todos ellos se prendan mágicamente en llamas, así como todos los braseros en el área X8, la cual yace a los pies de la escalera.

X8. SALÓN DE LOS CAÍDOS

Las escaleras se abren al fin a un gran salón lleno con masivas columnas cuadradas de veinte pies de espesor que se elevan hasta llegar al techo situado a treinta pies sobre vuestras cabezas. Unos braseros de piedra se levantan en la intersección de los pasillos entre las columnas. Cada columna sirve como un mausoleo, con un nicho abierto en cada lado, con una desviación, de tal forma que el nicho solo ocupa la parte derecha de cada lado. Los nichos una vez contuvieron efigies de piedra de los muertos allí enterrados. Muchas de las tumbas han sido hechas pedazos para abrirlas, los huesos de los muertos todavía dentro. La piedra tallada rota y arruinada de las efigies rotas yace hecha pedazos en el suelo.

“Me pienso que estamos en el lugar correcto,” dice Gargosh simplemente, andando entre las criptas. “En algún lugar en esta sala está la entrada a la tumba del Rey Lengua de Llama. Solo tenemos que encontrarla!”

El suelo está hecho con losas de piedra cortadas y alisadas.

Cada columna alberga cuatro criptas, y cada cripta está escondida tras un nicho que o bien contiene o una vez contuvo una losa con un bajorrelieve del enano allí enterrado. Las criptas que ya han sido examinadas permanecen abiertas, sus puertas y efigies hechas pedazos.

Solo ocho criptas permanecen selladas y no contienen nada excepto los huesos de los antiguos muertos.

X10. CRIPTA FALSA

Esta cripta en particular carece de elementos diferenciadores frente a las otras, pero revela un secreto.

La efie de esta tumba muestra a un rey enano aferrando un cetro de piedra con una mano y señalando hacia el suelo con la otra.

Una inspección más cercana de la efie indica que no hay bordes que indiquen que hay una cripta tras ella. De hecho, no hay ninguna. Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 10 también revelará que el cetro es una pieza de piedra separada que puede ser fácilmente retirada de la mano del rey enano. El cetro tiene dos pies de longitud con un mango de dos pulgadas de anchura; pesa 25 libras.

Una inspección del suelo revela que una sección de 20 pies cuadrados delante de la cripta es diferente de la piedra lisa encontrada en cualquier otra parte del salón. Consiste en diez losas de piedra de 20 pies de largo y 1 de ancho cuidadosamente colocadas en fila. Abierto al lado de la losa más al sur hay un agujero de dos pulgadas de anchura y 6 de profundidad, el cual puede ser encontrado con un control de Inteligencia (Investigación) CD 10.

Las losas de piedra son en realidad los escalones superiores de una escalera secreta que desciende hasta el área X10. Cuatro cerraduras escondidas bajo el suelo impiden que las losas bajen.

Sin embargo, si las ruedas dentadas en el área X4 han sido correctamente alineadas, estas cerraduras estarán ahora abiertas. Una vez las cerraduras hayan sido abiertas, insertar en el agujero el cetro de piedra o una “llave” de tamaño similar hace que las losas bajen, formando los escalones de una escalera oculta.

La escalera permanece abierta durante tanto tiempo como la llave (el cetro u otro objeto) permanezca en su lugar.

“Gargosh” puede ser útil para darse cuenta de la escalera oculta y del agujero abierto en el suelo, pero no será de mucha ayuda a la hora de figurarse como bajar las escaleras. Si los personajes todavía no han hecho girar las ruedas dentadas en el área X4, Gargosh sugerirá que busque en otros lugares para encontrar los símbolos necesarios para abrir el camino.

Los personajes también pueden “hacer trampa” lanzando cuatro conjuros de *apertura* sobre la escalera secreta.

Si Gargosh está presente cuando los personajes abran la escalera secreta, lee lo siguiente:

Gargosh os mira sorprendido. “La encontramos,” susurra. “El hacha será pronto mía al fin! Los veis, no necesitaba el estúpido diario! Vamos allá!”

X10. TUMBA FALSA

Los personajes llegarán a esta área descendiendo las escaleras desde el área X9.

Las anchas escaleras se abren a una cámara de extraña forma. Colocadas al lado de las escaleras hay una palanca de piedra en la posición de “abajo”. Unos braseros similares a los de arriba arden con unas misteriosas llamas azules que no dan calor. En nichos en ambos lados, unas grandes estatuas de enanos montan guardia, saludando al bellamente grabado sarcófago de mármol que descansa solitario contra el muro del fondo, el cual está grabado con runas.

Cualquier personaje que lee enano puede traducir las runas Dezhek en el muro:

Aquí yace Su Noble Majestad
Rey Torhild Lengua de Llama.
Levantó un reino en el sol,
Defendiéndolo con su último aliento.

Las estatuas de enanos son dos **gólems de piedra**. En el momento en el que cualquiera intente abrir el sarcófago los gólems se animarán y atacarán, volviendo a sus nichos en el momento en el que todos los intrusos hayan vuelto a las escaleras. Si está todavía con los personajes, “Gargosh” huirá hacia arriba de las escaleras para escapar de la ira de los gólems y para reunirse con Drannin (ver “Desarrollo” más adelante).

Último Aliento de Torhild. Abrir el sarcófago libera una nube de gas venenoso que llena la habitación.

Cualquier criatura en la cámara debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 22 (4d10) puntos de daño de venenosi falla la tirada, o la mitad de daño si la supera. Una criatura que falle la tirada de salvación queda envenenada durante 1 minuto.

El sarcófago está vacío.

Palanca. La palanca de piedra que sobresale del muro puede ser usada para levantar o bajar las escaleras que llevan al área X9. Mover la palanca hacia arriba eleva las escaleras y sella la tumba; mover la palanca hacia abajo abre la tumba otra vez.

Puerta Secreta. Una puerta secreta en la esquina suroeste gira para revelar un polvoriento túnel de piedra de 10 pies de altura y 10 pies de anchura que lleva hasta el área X11.

Los personajes que examinen los muros encontrarán la bien disimulada puerta con un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 20.

DESARROLLO

Una vez los personajes derroten a los golems, **Drannin Splithelm** (ver “Otros Villanos” en el Capítulo 7) llegará con su **guardián escudo** y su séquito; tres **veteranos** enanos armados con hachas de batalla en vez de espadas largas.

Si el **doppelganger** que se hace pasar por Gargosh todavía vive, intentará reunirse con sus verdaderos compañeros. El grupo de Dranninno es particularmente sigiloso, por lo que los personajes podrán escuchar a los enanos y al guardián escudo aproximándose.

Una vez Drannin y su séquito queden a la vista, lee el siguiente texto en voz alta:

Un muro de enanos ataviados con armaduras de bandas y empuñando hachas aparece ante vosotros. Tras ellos un enano de bello rostro ataviado con una cota de placas aplaude mientras permanece bajo la sombra de un constructo de 9 pies de altura.

“Bien hecho, amigos míos,” dice el enano. “Bien hecho. Habéis encontrado la tumba del viejo Barba de Llamas. Tenía mis dudas. No puedo esperar a ver la expresión en la cara del pobre Gargosh cuando descubra que yo, Drannin Splithelm, ha sido quien ha recuperado a Hendeorcos, no él!” El enano está exultante, pero su sonrisa desaparece rápidamente. “Así, creo que esto es una despedida.”

Drannin ha bebido una poción de fuerza de gigante de escarcha antes de llegar con los personajes y está ansioso por pelear. No se ha molestado en leer en detalle el diario de Gargosh, por lo que no tiene ni idea de que esta tumba es falsa o de que el sarcófago podría tener una trampa. Si los personajes permiten a Drannin saquear la tumba, activará la trampa de gas (si es que todavía no ha sido activada) y estará furioso por encontrar el sarcófago vacío.

Drannin y sus seguidores no lucharán hasta la muerte. Si comienza una batalla y las cosas no van bien, se retirarán y dejarán atrás al guardián escudo para que cubra su retirada. Si es arrinconado sin nadie más que lo proteja, Drannin se rendirá.

TESORO

Drannin porta el amuleto de control vinculado con el guardián escudo, así como un *anillo de resistencia al frío*. También lleva el diario de Gargosh, el cual, entre otras cosas, contiene una nota acerca de una tumba falsa con una puerta secreta.

X11. LA VERDADERA TUMBA DEL REY TORHILD LENGUA DE LLAMA

Esta simple cámara tiene un podio circular de mármol ligeramente elevada, en el centro. Tallada en el círculo de mármol está la efigie de un enano yacente, sosteniendo una gran hacha contra su pecho. Una inscripción ha sido tallada con runas en el perímetro del podio.

Cualquier personaje que lea enano puede traducir las runas Dezhek:

Aquí yace su noble majestad
Rey Torhild Lengua de Llama.
Levantó un reino en el sol.
Que su reinado jamás sea olvidado.

El podio es una pesada losa de piedra que cubre la tumba del rey.

Levantar y mover el podio requiere de tres personajes actuando juntos y cada uno de ellos superando un control de Fuerza CD 20. Por cada criatura adicional que ayude, reduce la CD en 2. Bajo el podio hay una cripta circular de piedra, de 8 pies de anchura y 3 de profundidad, que contiene un simple ataúd de piedra.

TESORO

Dentro del ataúd de piedra yacen los restos del rey enano, sus esqueléticas manos aferrando su hacha, Hendeorcos, contra su pecho. Hendeorcos es descrita en el Capítulo 7.

Los huesos del rey yacen sobre un lecho de 500 lingotes de oro estampados con el rostro del rey en un lado y el sol naciente en el otro.

Unas diminutas runas testifican la grandeza y longevidad del antiguo reino de Besilmer. Los lingotes de oro tienen un valor de 10 po cada uno.

REPERCUSIONES

Los miembros capturados del equipo de Drannin pueden revelar la localización del verdadero Gargosh. Está encarcelado en una pequeña cueva en la orilla del río cerca de Yartarm encerrado en un gran baúl con agujeros para respirar y agua. Gargosh puede sobrevivir cuatro días más dentro del baul.

Si los personajes emergen de las criptas enanas con Hendeorcos bajo su custodia, los Arpistas escondidos en el área X5 se enfrentarán a ellos a cielo abierto. Señalarán que Hendeorcos debería estar en manos de los enanos. Primero apelarán al sentido del altruismo de los personajes, pero si eso no funciona, los Arpistas intentarán arreglar un intercambio de objetos mágicos.

Esta es una oportunidad para que tus personajes pidan algo; un arma específica o dos, quizás; que sea adecuada para sus personajes. Si se alcanza un acuerdo, Ariana Riverlost prometerá encontrarse con los personajes otra vez en dos semanas, en un lugar escogido por ellos, con el pago acordado.





CAPÍTULO 7: MONSTRUOS Y OBJETOS MÁGICOS

ESTE CAPÍTULO PRESENTA NUEVOS monstruos, Villanos y objetos mágicos. La sección de Monstruos concluye con descripciones de los Príncipes del Mal Elemental, seres de poder y maldad abrumadores. Tras las descripciones de Monstruos y villanos aparecen los objetos mágicos que los personajes pueden encontrar durante la aventura. Algunos de estos son muy parecidos a los objetos mágicos descritos en la Guía del Dungeon Master. Otros son objetos elementales, fabricados usando el poder de los nodos elementales. Los cultistas del Mal Elemental hacen un extenso uso de estos dispositivos cuasi-mágicos. Las descripciones de objetos concluyen con las descripciones de las cuatro armas elementales portadas por los profetas del

Mal Elemental. Estas armas son objetos únicos que ofrecen un gran poder a aquellos que los empuñan.

MONSTRUOS

Humanoides hambrientos de poder ven al Mal Elemental con un principio digno de al cual servir y forman cultos alrededor de la destructiva magia que el Mal Elemental ofrece. Las criaturas malvadas que vienen de los Planos Elementales son de la misma forma sirvientes dispuestos del Mal Elemental. Finalmente, los Monstruos del Plano Material que tienen una afinidad por uno de los elementos también caen bajo el influjo del Mal Elemental, especialmente en áreas donde un fuerte nodo elemental está presente. Los cultistas de la tierra se

Monsters and NPCs by Desafio Rating

Monstruo	VD
Odio Aullante initiate	1/8
Crushing Wave reaver	1/2
Sacred Stone monk	1/2
Feathergale knight	1
Crushing Wave priest	2
Black Tierra guard	2
Eternal Flame guardian	2
Fathomer	2
Odio Aullante priest	2
Huracán	2
Oreioth	2
Black Tierra priest	3
Dark Tide knight	3
Eternal Flame priest	3
One-eyed shiver	3
Skyweaver	3
Thurl Merosska	3
Wiggan Nettlebee	3
Windharrow	3
Burrowshark	4
Burrowshark	4
Grumink the Renegade	4
Shoalar Quanderil	4
Stonemelder	4
Elizar Dryflagon	5
Ghald	5
Hellenrae	5
Razerblast	5
Flamewrath	6
Miraj Vizann	6
Aerisi Kalinoth	7 (9 con Acciones de Guarida)
Drannin Splithelm	7
Elemental myrmidon	7
Bastian Thermandar	8
Marlos Urnrayle	8 (12 con Acciones de Guarida)
Gar Estallarkeel	9 (13 con Acciones de Guarida)
Vanifer	9 (12 con Acciones de Guarida)
Olhydra	18
Yan-C-Bin	18
Imix	19
Ogremoch	20

alían con criaturas terrarones o masas sombrías, los cultos del agua con merrows o sagas marinas y así sucesivamente.

CULTISTAS DEL ODIO AULLANTE

La mayor parte de los cultistas del aire son idealistas atraídos al culto por nociones altivas como la renuncia a las posesiones materiales, por adiciones y deseo físico. Algunos encuentran su camino hacia el culto persiguiendo rumores de que pueden aprender a volar, domar los vientos y acabar con su obesidad. Cualquiera que sean sus razones, al final sucumben al sutil adoctrinamiento del culto, entregando todas sus posesiones materiales a los cofres del culto y la salud de sus cuerpos a sus ritos de ayuno.

Los cultistas que sobreviven a su iniciación ganan normalmente las cosas que el culto ha prometido, con el coste de su libre albedrío.

El Culto del Odio Aullante confía en el engaño y los trucos para reclutar a sus miembros y destruir a sus enemigos. Incluso así, aquellos que subestiman al culto del aire por su misticismo no deberían olvidar el salvaje poder destructivo que los cultistas manejan cuando desatan ciclones y tornados.

El Culto del Odio Aullante coopera con los cultos del fuego y del agua, pero desprecian al Culto de la Tierra Negra, viendo a sus miembros como zánganos torpes y obstinados carentes de visión o imaginación.

CABALLERO DE GALERNA EMPLUMADA

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Categoría de Armadura 16 (Cota de Escamas)

Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades Manejo de Animales +2, Historia +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano, Común

Desafío 1 (200 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El caballero es un conjurador de 1º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (CD de Salvación de Conjuros, +4 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *brisa**, *luz*, *mensaje*, *rayo de escarcha*

1º Nivel (2 espacios): *retirada expeditiva*, *caída de pluma*

ACCIONES

Multiataque. El caballero realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada Larga. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d8 + 2) daño cortante, o 7 (1d10 + 2) daño cortante si se usa a dos manos.

Lanza. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 5 (1d6 + 2) daño perforante, o 6 (1d8 + 2) daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Los Caballeros de Galerna Emplumada son gente acaudalada y ambiciosa de ciudades como Aguas Profundas, seducidas por las promesas de poder del culto del aire. A lomos de hipogrifos o buitres gigantes, exploran la tierra alrededor del Capitel de Galerna Emplumada, protegiendo la entrada al templo oculto del culto del aire.

Los Caballeros ven con desprecio a los otros cultistas elementales, a los cuales ven como depravados lunáticos. Bajo el Lord Comandante Thurl Merosska, los Caballeros de Galerna Emplumada se ven a si mismos como hombres y mujeres de élite que pueden tomar buenas decisiones por el bien de sus reinos.

En realidad, están atados a Yan-C-Bin y están ciegos ante su propia corrupción y decadencia. A pesar de sus refinados modales y sofisticación, cada uno de ellos ha sellado ese pacto con el asesinato de seres inteligente, muertes que los caballeros han considerado necesarias para la seguridad del reino.

Los Caballeros tienen acceso a Atuendos Alados, de la forma descrita en la sección "Objetos Mágicos Elementales". A veces lo visten cuando son encontrados.

INICIADO DEL ODIO AULLANTE

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 13 (cota de cuero)

Puntos de Golpe 9 (2d8)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)

Habilidades Engaño +2, Religión +2, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 9

Lenguajes Común

Desafío 1/8 (25 XP)

Viento Guía (Recarga tras un descanso Corto o Largo).

Como acción bonificada, el iniciado gana ventaja en el siguiente ataque a distancia que realice antes del final de su siguiente turno.

Contener el Aliento. El iniciado puede contener el aliento durante 30 minutos.



ACCIONES

Daga. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Los iniciados del Odio Aullante se ven atraídos por la filosofía del culto de desapego y rechazo de todas las cosas materiales, ignorantes de la verdadera naturaleza del culto.

El culto atrae a gente de todo tipo, desde jóvenes de ojos soñadores con pocos recursos hasta gente cansada del mundo ansiosos por dedicar su vida en algo tan tangible y poderoso como una fuerza elemental. Los iniciados viven con poca cosa excepto aire durante un mes, creyendo que este régimen los purifica de todas sus necesidades corporales. En realidad hace que sus cuerpos ansien tan desesperadamente el sustento que se vuelven más susceptibles al adoctrinamiento. Pronto, pueden justificar actos horribles dentro del contexto del culto: un Sacrificio Humano no es un acto de asesinato, sino una liberación del alma para que salga fuera de las limitaciones de una cáscara física; conjurar un remolino para destruir a unos infieles no es un acto de terror, sino una demostración de verdadera fe.

SACERDOTE DEL ODIO AULLANTE

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 15 (cota de cuero tachonado)

Puntos de Golpe 45 (10d8)

Velocidad 30 pies

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

Habilidades Acrobatics +5, Intimidación +4, Religión +4

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano, Común

Desafío 2 (450 XP)

Contener el Aliento. El sacerdote puede contener el aliento durante 30 minutos.

Lanzamiento de Conjuros. El sacerdote es conjurador de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (CD de Salvación de Conjuros 12, +4 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *Salvaguarda de Filos*, *brisa**, *luz*, *prestidigitación*

1º Nivel (4 espacios): *caída de pluma*, *escudo*, *virote encantado*

2º Nivel (3 espacios): *diablo del polvo**, *ráfaga de viento*

3º Nivel (2 espacios): *forma gaseosa*

ACCIONES

Multiataque. El sacerdote realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Cimitarra. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d6 + 3) daño cortante.

Daga. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 5 (1d4 + 3) daño perforante.

Los más fanáticos de los cultistas del aire, los sacerdotes empujar a sus cuerpos hasta extremos físicos para bajar su

densidad y volverse tan ligeros como plumas. Macilentos y con el rostro chupado, con barrigas hundidas, ojos saltones y la piel con colgajos que realza sobre cada huesos, estos esqueletos andantes sobreviven solo del aire y de su fanática devoción siguiendo las enseñanzas del culto. El viento les sirve con un gesto.

Los sacerdotes del Odio Aullante se ven a si mismos como extensiones vivas de Yan-C-Bin, y ayudan que los nuevos reclutas se sacudan las cadenas de sus viejas vidas y abracen "propósitos más elevados". Una vez los uevo reclutas han sido purificados, los sacerdotes deciden si son dignos del adoctrinamiento para su iniciación o si servirían mejor al culto del Odio Aullante como sacrificios. Los sacerdotes también hacen cumplir las doctrinas de su profeta, Aerisi Kalinoth, y castigan duramente a cualquier iniciado que se desvíe del camino.

La mayor parte de los demás cultistas del aire odia a los sacerdotes, aunque ninguno osa hablar en contra de ellos. Aquellos que desafían a los sacerdotes terminan a veces siendo objeto de nuevos y rigurosos intentos de purificación.

HURACÁN

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Categoría de Armadura 14

Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)

Velocidad 45 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades Acrobacias +5

Sentidos Percepción pasiva 11

Lenguajes Aurano, Común

Desafío 2 (450 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El Huracán es un lanzador de conjuros de 3º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (Salvación del conjuro CD 11, +3 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *Salvaguarda de Filos*, *brisa**, *luz*, *prestidigitación*

1º Nivel (4 espacios): *caída de pluma*, *saltar*, *onda atronadora*

2º Nivel (2 espacios): *ráfaga de viento*

Defensa sin Armadura. Mientras el Huracán no esté vistiendo armadura ni porte un escudo, su CA incluirá su modificador de Sabiduría.

Movimiento sin Armadura. Mientras el Huracán no esté vistiendo armadura ni porte un escudo, su velocidad andando se incrementará en 15 pies (incluido ya en su velocidad).

ACCIONES

Multiataque. The Huracán realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Ataque sin Armas. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d6 + 3) daño contundente.

REACCIONES

Desviar Proyectiles. Cuando el huracán es impactado por un ataque de arma a distancia, reduce el daño del ataque en 1d10 + 9. Si el daño es reducido a 0, el Huiracán puede coger el proyectil si este es lo suficientemente pequeño como para ser cogido con una mano y el Huracán tiene al menos una mano libre. Los Huracanes profesan su disgusto con

decadencia, y dedican sus cuerpos y sus mentes a la destrucción del mundo. A través de ejercicios de respiración y filosofía ascética, los iniciados del Odio Aullante suficientemente habilidosos puede aprender a imitar los complejos patrones cíclicos del Huracán.- Creen que el mundo físico debe ser destruido de tal forma que las criaturas del Plano Material primario puedan vivir libres de las cosas físicas. Los Huracanes ven la frenética actividad del mundo físico a cámara lenta y a si mismos en la zona de calma del centro de la tormenta. A través de meditación y misticismo, aprenden a invocar poderosas ráfagas de viento, atrapar proyectiles fácilmente y a caer con la suavidad de una pluma.

TEJEDOR CELESTE

Humanoide Mediano (humano), Caótico maligno

Categoría de Armadura 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 44 (8d8 + 8)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

8 (-1) 14 (+2) 12 (+1) 11 (+0) 10 (+0) 16 (+3)

Habilidades Engaño +5, Persuasión +5

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano, Común

Desafío 3 (700 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El Tejedor Celeste es un Lanzador de conjuros de 6º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros).

Conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (A voluntad): *Salvaguarda de Filos*, *luz*, *mensaje*, *rayo de escarcha*

1º Nivel (4 espacios): *caída de pluma*, *armadura de mago*, *virote encantado*

2º Nivel (3 espacios): *ráfaga de viento*, *invisibilidad*

3º Nivel (3 espacios): *volar*, *relámpago bolt*

ACCIONES

Daga. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 3 (1d4 + 1) daño perforante.

Los Tejedores Celeste están llenos de rabia y deseo, lo que los hace unos receptáculos ideales para la salvajemente destructiva magia del Culto del Odio Aullante. En contratesto con sus Contrapartes Huracanes, los tejedores Celestes abrazan la adoración del Mal Elemental en busca de un camino rápida hacia el poder. Con poca experiencia empuñando el poder de los elementos, los tejedores Celestes ansían experimentar la sensación de liberar energía elemental en bruto.



THURL MEROSSKA

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Categoría de Armadura 16 (coraza)

Puntos de Golpe 71 (11d8 + 21)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Habilidades Manejo de Animales +2, Atletismo +5, Engaño +4, Persuasión +4

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano, Común

Desafío 3 (700 XP)

Lanzamiento de Conjuros. Thurl es un Lanzador de Conjuros de 5º nivel. Su Característica de Lanzamiento de conjuros es el Carisma (CD de Salvación de Conjuros, +4 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Thurl conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *amigos*, *brisa**, *luz*, *mensaje*, *rayo de escarcha*

1º Nivel (4 espacios): *retirada expeditiva*, *caída de pluma*, *saltar*

2º Nivel (3 espacios): *levitar*, *paso neblinoso*

3º Nivel (2 espacios): *acelerar*

ACCIONES

Multiataque. Thurl realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada a dos Manos. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un target. *Daño:* 10 (2d6 + 3) daño cortante.

Lanza. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. *Daño:* 9 (1d12 + 3) daño perforante.

REACCIONES

Parada. Thurl añade 2 puntos a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le pudiera dañar. Para hacer esto, Thurl debe ver al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Thurl Merosska es el líder de los Caballeros de Galerna Emplumada. Una vez fue un jinete de Grifo de Aguas profundas, Thurl se retiró después de que una tormenta casi acabara con su vida. Obsesionado con su experiencia, Thurl escuchó hablar de Yan-CBin y juró un voto de obediencia al príncipe elemental a cambio de poder. Thurl se dio cuenta de que había otros entre los ricos de Aguas Profundas que podrían convertirse en dignos sirvientes de Yan-C-Bin. Formó la Sociedad de Galerna Emplumada para atraer a probables candidatos al culto del Aire. Adoctrinó a sus Caballeros de Galerna Emplumada, uno a uno, en las creencias del culto.

Cuando Aerisi Kalinoth se alzó como la profeta escogida del culto, Thurl unió a la causa, de forma reticente, a sus Caballeros de Galerna Emplumada. Lamenta que el liderazgo del culto esté en manos de Aerisi Kalinoth, pero su dice a sí mismo que puede usar a ella y a sus seguidores para hacer de la Sociedad de Galerna Emplumada lo suficientemente fuerte como para gobernar Aguas Profundas de la forma en que se debería.

WINDHARROW

Humanoide Mediano (semielfo), neutral maligno

Categoría de Armadura 15 (cota de cuero tachonado)

Puntos de Golpe 55 (10d8 + 10)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Habilidades Acrobacias +5, Engaño +7, Persuasión +5, Interpretación +7, Sigilo +5

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano, Común, Elfico

Desafío 3 (700 PX)

Ascendencia Feérica. Windharrow tiene ventaja en las tiradas de salvación contra Encantamientos y no puede ser dormido mediante la magia.

Lanzamiento de Conjuros. es un Lanzador de Conjuros de 8º nivel Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de conjuro). Windharrow conoce los siguientes conjuros de bardo:

Trucos (A voluntad): *amigos*, *prestidigitación*, *burla viciosa*

1º Nivel (4 espacios): *disfrazarse a sí mismo*, *susurros disonantes*, *onda atronadora*

2º Nivel (3 espacios): *invisibilidad*, *estallar*, *silencio*

3º Nivel (3 espacios): *indetectabilidad*, *enviar*, *lenguas*

4º Nivel (2 espacios): *confusión*, *puerta dimensional*

ACCIONES

Multiataque. Windharrow realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Estoque. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d8 + 3) daño perforante.

Un bribón y bandido semielfo oportunista antes conocido como Harald GrayLance, Windharrow recibió su nuevo nombre de bica de Aerisi Kalinoth. Cuando Aerisi todavía estaba con su familia, Harald la encandiló y aduló para ganarse su favor. Cuando Aerisi huyó de su hogar para convertirse en la profetad del aire, se llevó a Windharrow con ella. Bajo la insistencia de Aerisi, Windharrow reclutó a una banda de flautistas de entre los miembros de bajo rango del culto del aire, llamándolos los Destinos del Viento. La mayor parte de ellos no tiene ningún talento musical, y su música es normalmente una caótica cacofonía. De todos los cultistas del aire, los Destinos del Viento son los menos fanáticos y más temerosos por sus vidas. Aerisi se deshace de estos trovadores cuando le apetece, reemplazándolos por otros iniciados. Aquellos que aprenden el dominio de algún instrumento son los que sobreviven durante más tiempo, pero el coste de fallar crea un ambiente entre los trovadores altamente competitivo. Windharrow es leal a Aerisi solo mientras tema su poder. Si su vida es amenazada o se presenta una mejor oferta, Windharrow traicionará al culto del aire sin ningún remordimiento.



AERISI KALINOTH

Humanoide Mediano (elfo), neutral maligno

Categoría de Armadura 13 (16 with armadura de mago)

Puntos de Golpe 66 (12d8 + 12)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Habilidades Arcana +6, Historia +6, Percepción +3

Resistencia al Daño relámpago

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes Aurano, Común, Elfico

Desafío 7 (2,900 PX), o 9 (5,000 PX) con acciones de guarida

Ascendencia Feérica. Aerisi tiene ventaja en las tiradas de salvación contra Encantamientos y no puede ser dormido mediante la magia.

Derrota Aullante. Cuando Aerisi cae a 0 puntos de golpe, su cuerpo desaparece en un enorme remolino aullante que dispersa instantáneamente y de forma inofensiva. Cualquier cosa que vista o porte queda atrás.

Resistencia Legendaria (2/Día). Si Aerisi falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito.

Lanzamiento de Conjuros. Aerisi es una lanzadora de conjuros de 12º nivel. Su característica de Lanzamiento de Conjuros es Inteligencia (Salvación del conjuro CD 14, +6 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Aerisi tiene preparados los siguientes conjuros de mago (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *brisa**, *mano de mago*, *mensaje prestidigitación*, *rayo de escarcha*, *presa electrizante*

1º Nivel (4 espacios): *Hechizar persona*, *caída de pluma*, *armadura de mago*, *onda atronadora*

2º Nivel (3 espacios): *diablo del polvo**, *ráfaga de viento*, *invisibilidad*

3º Nivel (3 espacios): *volar*, *forma gaseosa*, *rayo relampagueante*

4º Nivel (3 espacios): *tormenta de hielo*, *esfera de tormenta **

5º level (2 espacios): *nube asesina*, *ilusión (una cada día día)*

6º level (1 slot): *relámpago encadenado*

ACCIONES

Windvane. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +9 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20 pies/60 pies, un blanco. *Daño:* 9 (1d6 + 6) daño perforante, o 10 (1d8 + 6) daño perforante si es usada con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, mas 3 (1d6) puntos de daño de relámpago.

Aerisi Kalinoth es la profeta del aire del Ojo Anciano Elemental, y líder del Culto del Odio Aullante. Alta y Delgada, con cabellos oscuros y alas (ilusorias) que baten lentamente el aire, Aerisi Kalinoth habla a su gente con un susurro que contradice su violento temperamento, el cual se revela cuando se le niega algo. Aerisi fue una princesa elfa de la luna consentida llamada Dara Algwynenn Kalinoth, la cual creció en un remoto reino feérico. Sus padres deseaban protegerla de las duras realidades del mundo real, pero lo único que consiguieron fue malcriarla. Cuando intentaron inculcar disciplina a su consentida hija, ella usó el poder del aire elemental contra ellos. Podo después, sus sueños la llevaron a las antiguas ruinas enanas donde la esperaba la lanza Windvane. Dara cambió su nombre por Aerisi y se hizo



pasar por una princesa avariel (elfo alada) como los que aparecían en sus libros de cuentos. Luego Aerisi usó sus talentos para la magia de encantamiento para subyugar a mortales para que se unieran a su culto. Ha convencido de hecho a todos sus seguidores de que es una avariel, y ella misma se lo cree aunque debe lanzar una ilusión todos los días para “revelar” sus alas. Aerisi es proclive a arrebatos de hedonista e impulsiva decadencia. Se ve a si misma como una bella, fiera y justa gobernante, que empuña el poder elemental porque es digna de ello.

EN EL NODO DEL AIRE

Cuando el peligro amenace el Templo del Odio Aullante, Aerisi se retirará a las Cavernas Aullantes, el nodo del Aire. Dentro de este nodo, Aerisi gana un uso diario adicional de su rasgo de Resistencia Legendaria.

ACCIONES DE GUARIDA

Si Aerisi está en el nodo mientras Yan-C-Bin no está, Aerisi puede realizar Acciones de Guarida. En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo empates de iniciativa), Aerisi puede usar una acción de guarida para lanzar uno de sus conjuros, hasta de 3º nivel, sin usar componentes o una ranura de conjuros. No puede lanzar el mismo conjuro en dos rounds consecutivos, aunque puede continuar concentrándose en uno que haya lanzado con una acción de guarida. Aerisi no puede realizar otras Acciones de Guarida mientras se está concentrando en un conjuro lanzado como Acción de Guarida.

Si Aerisi lanza *Invisibilidad* usando su acción de Guarida, también absorbe el poder del Nodo del Aire dentro de si. Al hacerlo, recupera 15 (3d8 + 2) Puntos de Golpe.



CULTISTAS DE LA TIERRA NEGRA

Asesinos, lunáticos, odiosos nihilistas; este es el tipo de gente que se ve atraída a la adoración del poder del Mal Elemental.

Los Seguidores de la tierra Elemental maligna se llaman a si mismos el Culto de la Tierra Negra, y sueñan con el día en que los terremotos reduzcan a escombros el mundo de los mortales. Buscan reclutar a monstruos malvados o destructivos que caven o vivan bajo el suelo, y de hecho, emular a las criaturas subterráneas al máximo posible usando magua de excavación para abrir sus guaridas subterráneas. Los cultistas de la Tierra Negra son lentos en actuar, pero cuando lo hacen, son completamente implacables. Son obstinados y obsesivos, trabajando incansablemente para debilitar a sus enemigos. Se llevan bien con el Culto de la Ola Aplastante, pero odian al Culto del Odio Aullante, el aire elemental es cambiante e insustancial comparado con el poder de la tierra elemental.

GUARDIA DE LA TIERRA NEGRA

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 18 (placas)

Puntos de Golpe 39 (6d8 + 12)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades Intimidación +1, Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes Común

Desafío 2 (450 XP)

ACCIONES

Multiataque. The guardia realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lucero del Alba. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d8 + 3) daño perforante.

REACCIONES

Inflexible. Cuando el guardia se ve sujeto a un efecto que lo mueva, derribe al suelo o ambos, puede usar su rección para ni moverse ni ser derribado.

Los Guardias de la Tierra Negra son los guerreros del culto de tierra. Son brutales matones con pesada armadura dedicados a Ogremoch. Su devoción les ha proporcionado a sorprendente capacidad de mantener su posición ante cualquier asalto. También les ha otorgado el derecho de vestir unas armaduras especiales de placas de piedra elemental, las cuales se rompen cuando el guardia muere. Estos guardias son fanáticamente leales a los sacerdotes de la Tierra Negra y los líderes del culto, luchando incluso hasta la muerte si sus superiores se lo ordenan. Aquellos con mayor potencial se convierten en Tiburones Zapadores.

SACERDOTE DE LA TIERRA NEGRA

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 17 (cota de bandas)

Puntos de Golpe 45 (7d8 + 14)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

15 (+2) 11 (+0) 14 (+2) 12 (+1) 10 (+0) 16 (+3)

Habilidades Intimidación 4-5, Religión +3, Persuasion +5

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Terrano

Desafío 3 (700 XP)

Lanzamiento de Conjuros. The priest is a 5^o-level spellcaster. Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *salpicadura de ácido*, *salvaguarda de filos*, *luz*, *remendar*, *modelar tierra**

1^o Nivel (4 espacios): *temblor de tierra*,* *retirada expeditiva*, *escudo*

2^o Nivel (3 espacios): *estallar*, *tregar cual arácnido*

3^o Nivel (2 espacios): *ralentizar*



ACCIONES

Multiataque. El Sacerdote realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Glaive. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d10 + 2) daño cortante.

REACCIONES

Inflexible. Cuando el sacerdote se ve sujeto a un efecto que lo mueva, derribe al suelo o ambos, puede usar su reacción para ni moverse ni ser derribado.

Los sacerdotes de la Tierra Negra son los impulsores y organizadores del culto de Ogremoch. Son los verdaderos creyentes, viendo a Ogremoch como una fuerza divina, y han desarrollado un retorcido dogma de fe para explicar como la maldad de la tierra elemental está destinada a rehacer el mundo y a gobernar sobre todos. Los sacerdotes de la Tierra Negra forman una cábala de líderes cuyo fanatismo y poder mágico sirven como espina dorsal del culto. Unos cuantos individuos de poder inusual ostentan mayor rango dentro del culto, pero los sacerdotes proporcionan apoyo al líder del culto con su autoridad sobre el resto de seguidores de Ogremoch.

TIBURÓN ZAPADOR

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 18 (cota de placas)

Puntos de Golpe 82 (11d8 + 33)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Habilidades Manejo de Animales +2, Atletismo +6, Intimidación +3, Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes Común

Desafío 4 (1,100 XP)

Vínculo de la Tierra Negra. El tiburón zapador está atado mágicamente a un terrarón que le sirve como montura. Mientras se halla montado sobre su terrarón, el tiburón zapador comparte los Sentidos del terrarón y puede cabalgarlo mientras cava. El terrarón vinculado obedece las órdenes del tiburón zapador. Si su montura muere, el tiburón zapador puede entrenar a un nuevo terrarón que le sirva como su montura vinculada, un proceso que requiere de un mes.

ACCIONES

Multiataque. El tiburón zapador realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d6 + 4) daño perforante, o 8 (1d8 + 4) daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

REACCIONES

Inflexible. Cuando el tiburón zapador se ve sujeto a un efecto que lo mueva, derribe al suelo o ambos, puede usar su reacción para ni moverse ni ser derribado.

Los guerreros de élite del culto de la tierra, los Tiburones Zapadores son fieros campeones que cabalgan sobre

terraronos entrenados hacia la batalla. Mientras sus poderosas monturas sajan y hacen pedazos a sus oponentes, los tiburones zapadores saltan al suelo y derriban a sus oponentes sin clemencia. Los tiburones zapadores se parecen a los guardias de la Tierra Negra, ya que ambos tienen el mismo paso seguro y estable y armaduras especiales. Para los tiburones zapadores, un don adicional del poder de Ogremoch establece un vínculo mágico entre el tiburón zapador y un terrarón, permitiendo al jinete que cabe con su montura y que sienta son que perciben los sentidos de su montura.



MONJE DE LA PIEDRA SAGRADA

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Categoría de Armadura 14

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades Acrobatics +4, Atletismo +3, Percepción +4

Sentidos sentido de la vibración 10 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes Común

Desafío 1/2 (100 XP)

Defensa sin Armadura. Mientras el monje no lleve armadura ni empuñe un escudo, su CA incluye su modificador de Sabiduría.

Movimiento sin Armadura. Mientras el monje no lleve armadura ni empuñe un escudo, su velocidad andando se incrementa en 10 pies (incluidos ya en su Velocidad).

ACCIONES

Multiataque. The monk realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Ataque sin Armas. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 5 (1d6 + 2) daño contundente.

REACCIONES

Parada. El monje añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo a a distancia que le produciría daño. Para poder hacerlo, el monje debe poder ver al atacante.

Los monjes de la Piedra Sagrada son seguidores de una filosofía marcial que busca emular la fuerza de la roca y de la piedra. Vistes máscaras de gárgola y usan su finamente aguzado sentido del tacto para sentir lo que les rodea que está en contacto con el suelo. Evitan hablar o cualquier pensamiento inútil. Solo viven para probarse a si mismo con privaciones y para castigar a aquellos que dudan de la fuerza de la tierra elemental.

FUNDIDOR DE PIEDRA

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 17 (splint)

Puntos de Golpe 75 (10d8 + 30)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Habilidades Intimidación +5, Percepción +2

Sentidos sentido de la vibración 30 pies, Percepción pasiva 12

Lenguajes Común, Terrano

Desafío 4 (1,100 XP)

Nova de Muerte. Cuando el Fundidor de Piedra muere, se convierte en piedra y explota en un estallido de astillas de roca, convirtiéndose en una pila humeantes de escombros. Cada criatura a menos de 10 pies del Fundidor de Piedra que explote debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 11 (2d10) puntos de daño contundente si falla la tirada o la mitad si la supera.

Lanzamiento de Conjuros. El fundidor de Piedra es un lanzador de conjuros de 7º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *salpicadura de ácido*, *salvaguarda de filos*, *luz*, *remendar*, *modelar tierra**

1º Nivel (4 espacios): *retirada expeditiva*, *vida falsa*, *escudo*

2º Nivel (3 espacios): *Presa Telúrica de Maximilian*,* *estallar*

3º Nivel (3 espacios): *Erupción telúrica*,* *fundirse con la piedra*

4º Nivel (1 slot): *piel pétrea*

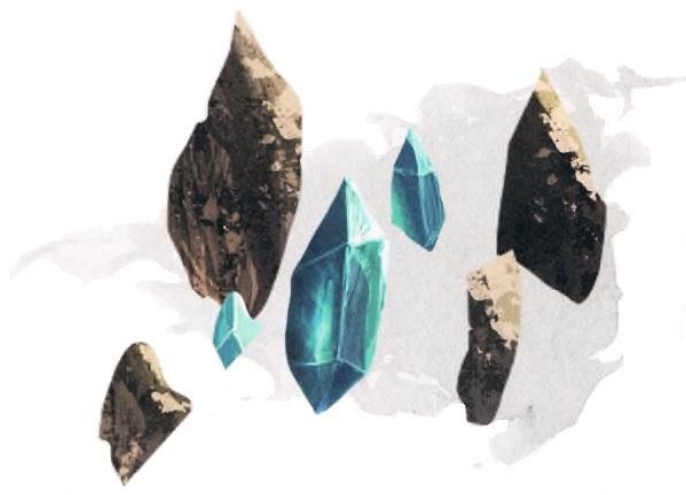
ACCIONES

Cetro de la Tierra Negra. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 5 (1d6 + 2) daño contundente. El Fundidor de Piedra puede también gastar un espacio de conjuros para producir daño extra, produciendo 2d8 puntos de daño contundente con un espacio de 1º Nivel, mas un 1d8 adicional por nivel del espacio por encima del 1º.

Los fundidores de piedra son lanzadores de conjuros que obtienen su poder de Ogremoch, usando la magia elemental de la tierra para cubrir su cuerpo con caparazones de roca. Son los campeones de élite del culto, y solo responden ante los líderes del culto. Ni siquiera los sacerdotes de la Tierra Negra le dicen a los fundidores de roca lo que tienen que hacer.

Cada Fundidor de Piedra porta un arma conocida como un Cetro de la Tierra Negra.

Un cetro de este tipo es como una maza ordinaria, pero en manos de un Fundidor de Piedra, sirve como conducto de la furia de Ogremoch.



HELLENRAE

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Categoría de Armadura 16

Puntos de Golpe 78 (12d8 + 24)

Velocidad 50 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

13 (+1) 18 (+4) 14 (+2) 10 (+0) 15 (+2) 13 (+1)

Habilidades Acrobatics +7, Atletismo +4, Insight +5, Percepción +5

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condiciones Cegado, envenenado

Sentidos visión a ciegas 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 15

Lenguajes Común, Terrano

Desafíos (1,800 XP)

Evasion. Si Hellenrae se ve sujeta a un efecto que le permita realizar una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo medio daño, no sufrirá daño si supera la tirada de salvación y solo medio daño si falla.

Golpe Aturdidor (Recarga 5-6) Cuando Hellenrae impacte sobre un enemigo con un Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo, el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedar aturdido hasta el final del siguiente turno de Hellenrae.

Defensa sin Armadura. Mientras Hellenrae no lleve armadura ni empuñe un escudo, su CA incluye su modificador de Sabiduría.

Movimiento sin Armadura. Mientras Hellenrae no lleve armadura ni empuñe un escudo, su velocidad andando se incrementa en 20 pies (incluidos ya en su Velocidad).

ACCIONES

Multiataque. Hellenrae realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Ataque sin Armas. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 9 (1d10 + 4) daño contundente.

REACCIONES

Parada y Contraataque. Hellenrae añade 3 a su CA contra un Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia que la dañe. Para poder hacer eso, debe sentir al atacante con su visión a ciegas. Si el ataque falla, Hellenrae puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra el atacante si este está dentro de alcance.

La lugarteniente de Marlos Urnrayle, Hellenrae perdió la vista de niña. Una huérfana iracunda y amargada, fue acogida por una orden monástica y entrenada para usar sus otros sentidos para compensar. Sin embargo, llevó la filosofía de autonegación y vacuidad de mente de los monjes hasta grandes extremos, intentando llenarse del poder oscuro que sentía dormitar en la tierra y en la roca de su alrededor. Hellenrae es una mujer seria e inespresiva que habitualmente viste túnica de color oliva y una máscara dorada de gárgola sin agujeros para los ojos.

Detesta la debilidad en cualquiera de sus formas. Por tanto, odia a casi todo el mundo, y casi no tolera a los demás cultistas de la Tierra Negra.

MIRAJ VIZAN

Humanoide Mediano (tierra genasi), neutral maligno

Categoría de Armadura 10 (13 with armadura de mago)

Puntos de Golpe 82 (11d8 + 33)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

12 (+1) 10 (+0) 17 (+3) 13 (+1) 11 (+0) 18 (+4)

Habilidades Arcana +4, Engaño +7

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Primordial

Desafío 6 (2,300 XP)

Caminar por la Piedra. Moverse a través de terreno difícil hecho de tierra o piedra no le cuesta a Miraj movimiento extra.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La característica innata de lanzamiento de conjuros de Miraj es la Constitution (Salvación del conjuro CD 14). Puede lanzar de forma innata el siguiente conjuro, sin requerir de componentes materiales:

1/día: pasar sin dejar huella

Lanzamiento de Conjuros. Miraj es un lanzador de conjuros de 11º nivel. Su característica de lanzamiento de Conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 15, +7 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *salpicadura de ácido, salvaguarda de filos, amigos, luz, mensaje, modelar tierra**

1º Nivel (4 espacios): *orbe cromático, armadura de mago, proyectil mágico*

2º Nivel (3 espacios): *Presa telúrica de Maximilian,* estallar, sugestión*

3º Nivel (3 espacios): *contraconjuro, Erupción telúrica**

4º Nivel (3 espacios): *polimorfar, piel pétrea*

5º level (2 espacios): *muro de piedra*

6º level (1 espacio): *remover tierra*

ACCIONES

Bastón. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d6 + 1) daño contundente, or 5 (1d8 + 1) daño contundente cuando se usa con las dos manos.

Miraj es un genasi de tierra oriundo de Calimshan. Es un perfeccionista que dirige las operaciones de excavación del culto de la Tierra Negra y se especializa en procesos mágicos y alquímicos que sirven para modelar la piedra. También tiene una gran afinidad con el elemento agua, y se presenta a sí mismo como un "Hechicero del Barro".

Aunque es el lanzador de conjuros más veterano en el Culto de la Tierra Negra, no tiene interés en desafiar a Marlos Urnrayle por el liderazgo. Sabe que no es rival para la medusa y es feliz de perseguir sus experimentos mientras Marlos dirige.

MARLOS URNRAYLE

Monstruosidad mediana, neutral maligno

Categoría de Armadura 15 (natural armor)

Puntos de Golpe 136 (16d8 + 64)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Habilidades Arcana +4, Engaño +6, Percepción +4

Resistencias al Daño ácido

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, sentido de la vibración 60 pies, Percepción Pasiva 14

Lenguajes Común, Terrano

Desafío 8 (3,900 XP), o 12 (8,400 XP) con acciones de Guarida

Derrota Telúrica. Cuando Marlos caiga a 0 Puntos de Golpe, su cuerpo se transformará en barro y se colapsará en un charco. Cualquier cosa que esté vistiendo o transportando quedará a tras.

Paso por la Tierra. Marlos se puede mover a través de terreno difícil compuesto por tierra o piedra como si fuera terreno normal. Puede moverse a través de la tierra sólida y la roca como si fuera terreno difícil. Si termina su turno allí, se verá expulsado al lugar más cercano que haya ocupado.

Resistencia Legendaria (2/Día). Si Marlos falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito.

Mirada petrificante. Cuando una criatura que pueda ver los ojos de Marlos comience su turno estando a 30 pies de la medusa, Marlos puede obligarlo a hacer una tirada de salvación DC 14 Constitución si la medusa no está incapacitado y puede ver a la criatura. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, la criatura es instantáneamente petrificada. De lo contrario, una criatura que no pase la tirada empezará a convertirse en piedra y quedará *neutralizada*. La criatura neutralizada debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno, quedando petrificada con un fallo o consiguiendo el fin del efecto en caso de éxito. La petrificación dura hasta que la criatura es liberada por el hechizo de *restauración mayor* u otra magia.

Excepto si es sorprendida, una criatura puede sortear esta mirada para evitar la tirada de salvación en el inicio de su turno. Si la criatura lo hace, no puede ver a Marlos hasta el comienzo de su siguiente turno, cuando podrá volver a evitarla de nuevo. Si la criatura mira a Marlos, en ese momento, se debe hacer de inmediato la tirada de salvación.

Si Marlos se ve reflejado en una superficie pulida a 30 pies de ella y en una zona de luz brillante, Marlos es, debido a su maldición, afectado por su propia mirada.

Marlos empuña el pico de guerra mágico *Ironfang*, el cual encontró en el Templo del Ojo después de ser atraído a ese lugar por una visión. Debido a su maldición de medusa y su posesión del arma elemental, los otros cultistas de la Tierra Negra creen que posee en gran medida el favor de Ogremoch y le son fanáticamente leales.

ACCIONES

Multiataque. Marlos realiza tres ataques cuerpo a cuerpo, uno con su cabellera de serpientes y dos con Ironfang.

Cabellera de Serpientes. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d8 + 3) daño perforante mas 14 (4d6) puntos de daño de veneno.



Ironfang. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +9 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d8 + 3) daño perforante mas 4 (1d8) daño de trueno.

Marlos Urnrayle es el profeta de la tierra del Mal Elemental y líder del culto de la Tierra Negra en las Colinas Sombrías. Es una medusa de inusuales poderes que una vez fue un vanidoso y cruel noble. Marlos se deleita petrificando a sus enemigos, especialmente a aquellos de gran belleza física, y destrozando los restos haciéndolos añicos.

EN EL NODO DE TIERRA

Cuando el Templo de la Tierra Negra se vea amenazado, Marlos Urnrayle se retirará a la geoda Negra, el nodo de tierra. Dentro de este nodo, Marlos gana un uso diario adicional de su rasgo Resistencia Legendaria.

ACCIONES DE GUARIDA

Si Marlos están en el nodo de tierra mientras no está Ogremoch, puede realizar Acciones de guardia. En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo empates de iniciativa), Marlos puede usar una acción de guarida para lanzar Terremoto sin usar componentes. Mientras mantenga la concentración en el terremoto, la cuenta de iniciativa de 20 es el comienzo del turno de Marlos a efectos del conjuro. La segunda opción de acción de Guarida de Marlos es absorber poder del nodo para curarse. Cuando lo hace, recupera 30 (6d8 + 3) Puntos de Golpe.

CULTISTAS DE LA LLAMA ETERNA

A veces se dice que el fuego es un sirviente peligroso y un temible maestro. Así ocurre también con los cultistas de la Llama Eterna. Los miembros de bajo rango del culto aman el poder destructivo del fuego. Los líderes del culto controlan el fuego para purificar sus dominios y a cualquiera que no esté suficientemente dedicado a la causa. Es quizás fácil decir que aquellos que sigan al fuego elemental son pirómanos que de niños estaban obsesionados con las llamas, pero detrás hay una pizca de verdad. Los cultistas de la Llama Eterna están fascinados con el fuego en todas sus formas, y a veces se quedan mirando una antorcha durante varios minutos, estudiando cuidadosamente cada llama.

Muchos tienen una vena impulsiva, ansiosos por ver que ocurre cuando algo; un barril de brea, una cabaña de cazadores, un mercader molesto, es prendido en llamas.

Al igual que las llamas que adora, los cultistas de la Llama Eterna son rápidos en actuar. En una lucha, rara vez toman prisioneros o se retiran; buscan convertirse en un incendio que siempre avanza hacia delante. En general, prefieren el acercamiento directo y los planes simples antes que las intrigas. Esa es una de las razones por las cuales odian a los cultistas del agua elemental, con todas sus supuestas sutilezas. A veces es mejor prender en llamas al enemigo y registrar después entre las cenizas.

GUARDIÁN DE LA LLAMA ETERNA

Humanoide Mediano (humano), Caótico maligno

Categoría de Armadura 17 (coraza, escudo; 15 mientras usa una ballesta)

Puntos de Golpe 45 (7d8 + 14)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

Habilidades Intimidación +3, Percepción +2

Resistencias al Daño fuego

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguajes Común

Desafío 2 (450 XP)

Arma Llameante (Se recarga después de un descanso corto o largo). Como acción bonificada, el guardia puede cubrir de fuego un arma cuerpo a cuerpo. El guardia no sufre daño de este fuego, el cual dura hasta el final del siguiente turno. Mientras está cubierta de llamas, el arma produce 3 (1d6) puntos de daño de fuego con un impacto.

ACCIONES

Multiataque. The guardián realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada Larga. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. Daño: 6 (1d8 + 2) daño cortante.

Ballesta Pesada. Ataque de arma a distancia: +3 a posibilidad de golpe, rango 100/400 pies, un blanco. Daño: 6 (1d10 + 1) daño perforante.

Los guardianes de la Llama Eterna son zoquetes fascinados por el poder del fuego y ansiosos por demostrar a los enemigos del culto lo que es arder. Prenden cosas para honrar al fuego elemental y para divertirse, pero no piensan con antelación en las cosas cercanas que pueden inflamarse.



SACERDOTE DE LA LLAMA ETERNA

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Habilidades Engaño +5, Intimidación +5, Religión +2

Resistencias al Daño fuego

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Ignano

Desafío 3 (700 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *controlar llamas*,* *crear hoguera*,* *saeta de fuego*, *luz*, *ilusión menor*

1º Nivel (4 espacios): *manos ardientes*, *retirada expeditiva*, *armadura de mago*

2º Nivel (3 espacios): *contorno borroso*, *rayo abrasador*

3º Nivel (2 espacios): *bola de fuego*

ACCIONES

Daga. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Los sacerdotes de la Llama Eterna ven el mundo a su alrededor como algo impuro e indigno. Y creen que solo purificándolo mediante el fuego puede arreglarse. Como resultado, todo fuego es considerado sagrado, desde la vela más pequeña hasta las mayores conflagraciones. Cuando viajan abiertamente, los sacerdotes de la Llama Eterna son lo suficientemente listos como para esconder sus verdaderas creencias, haciéndose pasar por druidas o magos a los que se les da bien la magia de fuego.

FURIA ARDIENTE

Humanoide Mediano (humano), Caótico maligno

Categoría de Armadura 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 105 (14d8 + 42)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Habilidades Arcana +3, Religión +3

Inmunidades al Daño fuego

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común, Ignano

Desafío 6 (2,300 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El Furia Ardiente es un lanzador de conjuros de 7º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 14, +6 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *controlar llamas*,* *saeta de fuego*, *amigos*, *luz*, *ilusión menor*

1º Nivel (4 espacios): *manos ardientes*, *rociada de color*, *armadura de mago*

2º Nivel (3 espacios): *rayo abrasador*, *sugestión*

3º Nivel (3 espacios): *bola de fuego*, *pauta hipnótica*

4º Nivel (1 slot): *escudo de fuego* (ver Cubierto de Llamas)

Cubierto de Llamas. Para el Furia Ardiente, la versión cálida del conjuro escudo de fuego tiene una duración de "Hasta disipado". El escudo de fuego sigue ardiente hasta 10 minutos después de que el Furia Ardiente muera, consumiendo completamente su cuerpo.

ACCIONES

Daga. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Un Furia Ardiente es un lanzador de conjuros que se ha ganado el favor de Imix, el Príncipe del Fuego Elemental, a través de una serie de dolorosos rituales. La piel de un Furia Ardiente está quemada y llena de cicatrices. Acostumbrado al dolor, el Furia Ardiente disfruta del combate, usando una variedad de conjuros de fuego para incinerar a los enemigos que de otra forma intentarían sofocar el poder del fuego elemental. Los combatientes cuerpo a cuerpo que se acercan demasiado se enfrentan a fuegos que pueden bailar alrededor de la piel del Furia Ardiente y quemar a sus atacantes.

ESTALLIDO ASOLADOR

Humanoide Mediano (humano), Caótico maligno

Categoría de Armadura 17 (splint)

Puntos de Golpe 112 (15d8 + 75)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

16 (+3) 11 (+0) 16 (+3) 9 (-1) 10 (+0) 13 (+1)

Habilidades Intimidación +4, Percepción +3

Sentidos Percepción pasiva 13

Inmunidades al Daño fuego

Lenguajes Común, Ignano

Desafío 5 (1,800 XP)

Armadura Abrasadora. La armadura del Estallido Asolador está caliente. Cualquier criatura que aprese al Estallido Asolador o que sea apresada por este sufre 5 (1d10) puntos de daño por fuego al final del turno de esa criatura.

Explosión de Metralla. Cuando el estallido asolador cae a 0 Puntos de Golpe, un orbe llameante de su pecho explota, destruyendo el cuerpo del Estallido Asolador y esparciendo su armadura como metralla. Las criaturas a menos de 10 pies del estallido asolador cuando este explota deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 21 (6d6) puntos de daño perforante si fallan la tirada, o la mitad de daño si la superan.

ACCIONES

Multiataque. El Estallido Asolador realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d6 + 3) daño perforante, o 7 (1d8 + 3) daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, mas 3 (1d6) daño por fuego.

Un Estallido Asolador hierve de odio por los enemigos del culto. Los amos elementales del Estallido Asolador han reemplazado su corazón con un orbe flamígero que detona si el Estallido Asolador muere. Los Estallidos Asoladores recuerdan poco de su vida antes de que el poder del fuego elemental los transformara. Ahora siguen las órdenes de los Furias Ardientes y los líderes del culto sin dudarlo. Lo Estallidos Asoladores luchan confiadas o porque saben que, incluso si mueren, se irán en una llamarada de gloria.

BASTIAN THERMANDAR

Humanoide Mediano (genasi de fuego), neutral maligno

Categoría de Armadura 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 78 (12d8 + 24)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

12 (+1) 14 (+2) 15 (+2) 11 (+0) 9 (-1) 18 (+4)

Habilidades Arcana +3, Engaño +7

Resistencias al Daño fuego

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes Común, Ignano

Desafío 8 (3,900 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos de Bastian es la Constitución (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de

golpe con ataques de Conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros:

A voluntad: *flamear*

1/día: *manos ardientes*

Lanzamiento de Conjuros. Bastian es un lanzador de conjuros de 9º nivel. Su característica de lanzamiento de Conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 15, +7 a posibilidad de golpe ataques de conjuros). Bastian conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (A voluntad): *saeta de fuego, mano de mago, mensaje, prestidigitación, contacto electrizante*

1º Nivel (4 espacios): *armadura de mago, proyectil mágico, escudo*

2º Nivel (3 espacios): *paso brumoso, rayo abrasador*

3º Nivel (3 espacios): *contraconjuro, bola de fuego*

4º Nivel (3 espacios): *puerta dimensional, muro de fuego*

5º level (1 espacio): *inmovilizar monstruo*

ACCIONES

Daga. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Como muchos en el culto de fuego, Bastian arde con un fuego interior, pero su fuego es la ambición, en vez de un ansia por ver el mundo arder. Bastian intriga para suplantarse a Vanifer y reclamar a Tinderstrike para él. Como practicante de las artes arcanas que ha aprendido mucho acerca de la magia de fuego de la propia Vanifer, Bastian confía en la lucha en sus conjuros, y es un “luchador ardoroso” que intenta rápidamente causar el máximo daño en una lucha. Si sabe que se acerca una lucha pero no puede actuar de forma preventiva, Bastian será más cauto, lanzando *muro de fuego* para protegerse antes de lanzar magia en la refriega.

ELYZAR DRYFLAGON

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 14 (hide)

Puntos de Golpe 71 (11d8 + 22)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

13 (+1) 15 (+2) 14 (+2) 11 (+0) 18 (+4) 10 (+0)

Habilidades Arcana +3, Engaño +3

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes Común, Druidico

Desafío 5 (1,800 XP)

Lanzamiento de Conjuros. Elizar is a 7º-level spellcaster. Su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (Salvación del conjuro CD 15, +7 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Elizar tiene preparados los siguientes conjuros de druida:

Trucos (A voluntad): *druidcraft, guidance, veneno spray, flamear*

1º Nivel (4 espacios): *amistad con los animales, fuego feérico, palabra sanadora, saltar, onda atronadora*

2º Nivel (3 espacios): *filo flamígero, brote de espinas*

3º Nivel (3 espacios): *disipar magia, nube apestosa*

4º Nivel (2 espacios): *machitar, muro de fuego*

Invocar Mefits (Se recarga tras un descanso largo).

Soplando por su pipa, Elizar puede usar una acción para conjurar elementales menores. Si así lo hace, invoca cuatro mefits de humo.



ACCIONES

Daga +1. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 5 (1d4 + 3) daño perforante.

Elizar era un druida que dice ser miembro del Círculo de la Luna Escarlata. Sin embargo, Elizar se halla realmente al servicio de Imix, manteniendo algunos poderes druididos a través de una conexión con los elementos.

VANIFER

Humanoide Mediano (tiflin), neutral maligno

Categoría de Armadura 15 (cota de cuero tachonado)

Puntos de Golpe 112 (15d8 + 45)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

11 (+0) 16 (+3) 17 (+3) 12 (+1) 13 (+1) 19 (+4)

Habilidades Arcana +5, Engaño +8, Interpretación +8

Inmunidades al Daño fuego

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Lenguajes Común, Ignano, Infernal

Desafío 9 (5,000 XP), or 12 (8,400 XP) con Acciones de Guarida

Pira Funeraria. Cuando Vanifer caiga a 0 Puntos de Golpe, su cuerpo será consumido en un destello de fuego y humo. Cualquier cosa que vistiera o portara se quedará atrás entre las cenizas.

Resistencia Legendaria (2/Día). Si Vanifer falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito.

Lanzamiento de Conjuros. Vanifer es una Lanzadora de conjuros de 10 nivel. Su característica de Lanzamiento de conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 16, +8 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Vanifer conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (A voluntad): *toque gélido, saeta de fuego, amigos, mano de mago, mensaje, flamar, taumaturgia*

1º Nivel (4 espacios): *manos ardientes, orbe cromático, represión infernal, escudo*

2º Nivel (3 espacios): *oscuridad, detectar pensamiento, paso brumoso, rayo abrasador*

3º Nivel (3 espacios): *contraconjuro, bola de fuego, pauta hipnótica*

4º Nivel (3 espacios): *muro de fuego*

5º level (2 espacios): *dominar persona*

ACCIONES

Multiataque. Vanifer realiza dos ataques.

Tinderstrike. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +9 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d4 + 5) daño perforante mas 7 (2d6) daño por fuego.

La dura infancia de Vanifer ha endurecido su corazón contra los demás. El mundo es un lugar doloroso y corrupto, piensa ella, y se merece un ardiente final. Durante años, fue una bailarina y concubina en la corte de un pachá en Calimshan. Luego, tomó el manto de profeta cuando encontró a Tinderstrike, y la misma ambición despiadada y practicada manipulación que le permitieron escapar a una vida de servidumbre le sirven bien como líder de un culto en alza.

Para Vanifer, la batalla es contemplada mejor desde lejos. Prefiere lanzar desde la distancia magia destructiva. Aquellos que desafían a Vanifer en el cuerpo a cuerpo aprenden una dolorosa lección ya que ella y Tinderstrike forman un temible duo.

EN EL NODO DE FUEGO

Cuando los enemigos amenacen el Templo de la Llama Eterna, Vanifer se retirará al Coloso de las Lágrimas, el nodo de fuego. Dentro de este nodo, Vanifer gana un uso diario adicional de su rasgo de Resistencia Legendaria.

ACCIONES DE GUARIDA

Si Vanifer está en el nodo de fuego mientras Imix no está allí, la tiflin puede realizar Acciones de Guarida. En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo empates en iniciativa), Vanifer puede usar una acción de guarida para lanzar uno de sus conjuros, hasta de 3º nivel, sin usar componentes o espacios de conjuro. No puede lanzar el mismo conjuro en dos rounds consecutivos, aunque puede continuar concentrándose en uno que haya lanzado con una acción de guarida. Vanifer no puede realizar otras Acciones de Guarida mientras se está concentrando en un conjuro lanzado como Acción de Guarida. Su uso favorito de este rasgo es usarlo para lanzar *bola de fuego* o *pauta hipnótica*.

Si Vanifer lanza *paso brumoso* usando su acción de Guarida, también absorbe el poder del Nodo del Fuego dentro de si. Al hacerlo, recupera 15 (3d8 + 2) Puntos de Golpe.





CULTISTAS DE LA OLA APLASTANTE

El Culto de la Ola Aplastante venera al elemento agua como fuerza del mal y la destrucción. Solo un tonto o un lunático adoraría la idea de la destrucción, y muchos de los cultistas de la Ola Aplastante pueden ser descritos como tales.

Otros son más calculadores y deliberados en su maldad, y ven el poder del Mal Elemental como una herramienta con la que pueden barrer el orden existente de las cosas y convertirse en gobernantes de todo. Aunque los cultistas de la Ola Aplastante acogen a mucha gente amargada, perdida o loca, también buscan alianzas con criaturas acuáticas malignas o destructivas. Realizan rituales diseñados para undir barcos, causar terribles inundaciones o invocar destructivas tormentas, buscando que todos los que viven cerca se arrodillen ante el poder del agua elemental. Las guaridas del culto suelen disponer de grandes pozas o lagos, en donde los devotos usan magia de respirar agua para sumergirse en el elemento al que adoran. Los cultistas de la Ola Aplastante abrazan una filosofía de negación paciencia y oportunismo. Son rápidos en retirarse cuando son desafiados, pero pronto vuelven para volver a atacar. Admiran la paciencia y resistencia del culto de la Tierra Negra, pero desprecia al Culto de la Llama Eterna. Ven a los seguidores del fuego elemental como imprudentes y de mal temperamento.

SACERDOTE DE LA OLA APLASTANTE

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 13 (CARin shirt)

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Habilidades Engaño +5, Religión +2, Sigilo +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Aquan, Común

Desafío 2 (450 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero (un conjuro con un asterisco aparece recogido en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *toque gélido*, *mano de mago*, *ilusión menor*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*

1º Nivel (4 espacios): *retirada expeditiva*, *cuchillo de hielo*, **proyectil mágico*, *escudo*

2º Nivel (3 espacios): *contorno borroso*, *inmovilizar persona*

3º Nivel (2 espacios): *tormenta de granizo*

ACCIONES

Bastón. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d8 + 2) daño contundente.

Los sacerdotes de la Ola Aplastante son el núcleo fanático del culto. Reunidos en cábalas secretas, realizan oscuros rituales para glorificar a Olhydra como la representación de la capacidad destructiva del agua. Creen que usar el agua para matar a sus enemigos, a través de ahogamientos rituales, les hará ganar el favor de Olhydra.

SAQUEADOR DE LA OLA APLASTANTE

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 14 (escudo)

Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

15 (+2) 14 (+2) 13 (+1) 10 (+0) 11 (+0) 8 (-1)

Habilidades Atletismo +4, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común

Desafío 1/2 (100 XP)

ACCIONES

Espada Larga con dientes de Tiburón. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d8 + 2) daño cortante, o 7 (1d10 + 2) daño cortante si se usa a dos manos. Contra un blanco sin armadura, el Saqueador produce un dado de daño extra de daño con esta espada.

Jabalina. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 30/120 pies, un blanco. *Daño:* 5 (1d6 + 2) daño perforante.

Los soldados de a pie del Culto de la Ola Aplastante, viciosos saqueadores del mar. Muchos de ellos fueron piratas antes de caer en el culto, y siguen teniendo ansias de sangre y botín. Los Saqueadores de la Ola Aplastante aprecian el valor del sigilo y la sorpresa, y buscan oportunidades de lanzar ataques por sorpresa desde posiciones ocultas siempre que sea posible. Los soldados del culto de la Ola Aplastante son altamente leales a los sacerdotes del culto, pero rar vez luchan hasta la muerte su se abre ante ellos una ruta de retirada.

Los saqueadores portan escudos de caparazones de cangrejos gigantes y los filos de sus espadas están cubiertos con dientes de tiburón.

CABALLERO DE LA MARÉA OSCURA

Humanoide Mediano (humano), legal maligno

Categoría de Armadura 13

Puntos de Golpe 58 (9d8 + 18)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

17 (+3) 16 (+3) 14 (+2) 10 (+0) 11 (+0) 11 (+0)

Habilidades Atletismo +7, Sigilo +7

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Común

Desafío 3 (700 XP)

Montura Vinculada. El caballero es mágicamente vinculado con una bestia con una velocidad innata de natación, entrenándola para que sea su montura. Mientras se halla montado sobre esta bestia, el caballero gana los sentidos de la bestia y la capacidad de respirar bajo el agua. La montura vinculada obedece las órdenes del caballero. Si su montura muere, el caballero puede entrenar a una nueva bestia que le sirva como su montura vinculada, un proceso que requiere de un mes.

Ataque Furtivo. El Caballero produce 7 (2d6) puntos de daño extra cuando impacta sobre un oponente con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque o cuando el blanco se halla a menos de 5 pies de un aliado

del caballero que no esté incapacitado y si el caballero no sufre desventaja en la tirada de ataque.

ACCIONES

Multiataque. El caballero realiza dos ataques con espada corta.

Espada Corta. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. Daño: 6 (1d6 + 3) daño perforante.

Lanza. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +5 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. Daño: 9 (1d12 + 3) daño perforante.

REACCIONES

Uncanny Dodge. When an attacker the knight can see Daños it with an attack, the knight can halve the damage against it.

Los Caballeros de la Marea oscura son los guerreros de élite del culto de la Ola Aplastante. Accediendo al oscuro poder de Olhydra, ganan la capacidad de cabalgar criaturas marinas que normalmente no serían adecuadas como monturas, e incluso el poder respirar bajo el agua y compartir los sentidos de sus monturas. Los caballeros prefieren luchar desde o en el agua, dado que no les gusta dejar atrás a sus monturas, pero si hace falta, también pueden ser fieros oponentes en tierra.

Al contrario que la mayor parte de los otros caballeros, los caballeros de la Marea Oscura desdénan vestior armadura pesada, confiando en la velocidad y en la ferocidad de sus ataques para que les lleven a la victoria.

SONDEADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 10 (13 with armadura de mago)

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

14 (+2) 11 (+0) 14 (+2) 11 (+0) 11 (+0) 15 (+2)

Habilidades Arcana +2, Percepción +4, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes Aquan, Común

Desafío 2 (450 XP)

Cambiaformas (2/Día). El sondeador puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente compuesta por agua de tamaño mediano, o volver a su forma normal. Cualquier cosa que el Sondeador esté vistiendo o portando se transforma con él a la forma de serpiente durante el cambio, siendo inaccesible hasta que el sondeador regresa a su forma verdadera. El sondeador regresa a su forma normal pasadas 4 horas, a no ser que pueda gastar otro uso de este rasgo. Si el sondeador queda inconsciente o muere, también revierte a su forma normal.

Mientras se halla en forma de serpiente, el sondeador gana una velocidad de movimiento de 40 pies, la característica de respirar bajo el agua, inmunidad al veneno, así como la



resistencia al daño de fuego, y al daño contundente, cortante y perforante proveniente de armas mágicas. También tiene inmunidad a las siguientes condiciones: exhausto, apresado, paralizado, envenenado, tumbado inconsciente. La forma de serpiente puede entrar en el espacio de una criatura hostil y permanecer allí. Además, si el agua puede pasar a través de un espacio, la serpiente puede pasar por allí sin problemas.

Armadura de Olhydra (Solo Forma Humana). El sondeador puede lanzar *armadura de mago* a voluntad, sin gastar componentes materiales.

Lanzamiento de Conjuros (Solo forma Humana). El Sondeador de las Profundidades es un lanzador de Conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (CD salvación de conjuros 12, +4 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Tiene dos espacios de conjuro de 3º nivel, los cuales recupera cuando termina un descanso corto o largo, y conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:

Trucos (A voluntad): *toque gélido*, *estallido arcano*, *mano de mago*

1º Nivel: *armadura de Agathys*, *retirada expeditiva*, *mal de ojo*

2º Nivel: *invisibilidad*

3º Nivel: *Toque vampírico*

ACCIONES

Constreñir (Solo Forma de Serpiente). Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 9 (2d6 + 2) daño contundente.

Si el blanco es de tamaño Mediano o más pequeño, queda apresado (CD 12 para escapar). Hasta que la presa termine, el blanco queda apresado y el sondeador no puede constreñir a otro blanco.

Daga (Solo forma Humana). *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies or rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Los sondeadores son cultistas que han sellado un pacto con Olhydra, Princesa dMaligna del Agua. Además de sus capacidades de lanzamiento de conjuros, los sondeadores tienen la capacidad de transformar sus cuerpos en agua, adoptando formas parecidas a serpientes. En sus formas de serpientes de agua, los sondeadores ganas muchas de las resistencias que poseen las criaturas elementales, así como la capacidad de apresar y aplastar a sus enemigos con sus cuerpos de agua. Los sondeadores sirven a veces como espías, infiltradores y asesinos para el culto del agua, ya que pueden pasar con facilidad bajo puertas cerradas o barrotes.

ESCALOFRÍO TUERTO

Humanoide Mediano (humano), Caótico maligno

Categoría de Armadura 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 49 (9d8 + 9)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

10 (+0) 14 (+2) 12 (+1) 13 (+1) 13 (+1) 17 (+3)

Habilidades Arcana +3, Percepción +3, Intimidación +5

Inmunidades al Daño frío

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes Común

Desafío 3 (700 XP)

Niebla Congeladora. Mientras está vivo, el escalofrio terto proyecta un área de niebla helada en un radio de 10 pies de su posición. Si un escalofrio tuerto produce daño a una criatura, esta sufre además 5 (1d10) puntos de daño por frío.

Lanzamiento de Conjuros. El Escalofrio tuerto es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (A voluntad): *toque gélido*, *mano de mago*

1º Nivel (4 espacios): *nube brumosa*, *armadura de mago*, *onda atronadora*

2º Nivel (3 espacios): *imagen múltiple*, *paso brumoso*

3º Nivel (2 espacios): *miedo*

ACCIONES

Daga. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Ojo de Escarcha. El escalofrio tuerto puede lanzar *rayo de escarcha* desde el la cuenca vacía. Si impacta, el blanco queda además inmovilizado. Un blanco inmovilizado de esta forma puede terminar la condición usando una acción para realizar un control de Fuerza CD 13.

Un escalofrio tuerto es un temible cultista que maneja poderes de hielo y frío. Para ganar el gélido poder del agua elemental, el escalofrio se arranca uno de sus ojos para sustituirlo por un helado orbe blanquecino que puede golpear a sus enemigos con un rayo congelador. Cuando no está usando el orbe, el escalofrio suele cubrirlo con un parche. Incluso cuando está escondido, el poder del orbe se manifiesta; un escalofrio gélido tiene la sangre helada y y está constantemente rodeado por un aura de ligera niebla helada. Los escalofrios gélidos inspiran miedo y terror en aquellos con los que encuentran, incluyendo a sus compañeros cultistas. Solo los líderes de la Ola Aplastante osan dar órdenes a estos maestros de la magia del hielo.

SHOALAR QUANDERIL

Humanoide Mediano (genasi de agua), legal maligno

Categoría de Armadura 10 (13 con armadura de mago)

Puntos de Golpe 60 (8d8 + 24)

Velocidad 30 pies, nadando 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

11 (+0) 12 (+1) 16 (+3) 14 (+2) 10 (+0) 17 (+3)

Habilidades Arcana +4, Engaño +5, Insight +2, Persuasion +5

Resistencias al Daño ácido

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Aquan, Común

Desafío 4 (1,100 XP)

Anfibio. Shoalar puede respirar aire y agua.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos de Shoalar es la Constitution (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (un conjuro con asterisco aparece en el Apéndice B):

A voluntad: *modelar agua* *

1/día: *crear o destruir agua*

Lanzamiento de Conjuros. Shoalar es un Lanzador de Conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamientos de conjuros es el Carisma (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Conoce los siguientes conjuros (un conjuro con asterisco aparece en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *salpicadura de ácido, toque gélido, amigos, prestidigitación, rayo de escarcha*

1º Nivel (4 espacios): *disfrazarse, armadura de mago, proyectil mágico*

2º Nivel (3 espacios): *inmovilizar persona, paso brumoso*

3º Nivel (2 espacios): *marejada **

ACCIONES

Daga. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o Rango 20/60 pies, un blanco. Daño: 3 (1d4 + 1) daño perforante.

Un orondo genasi de agua armado con unos modales joviales y un mordaz sentido del humor, Shoalar Quanderil da la impresión de ser la última persona que uno esperaría que fuera el cruel miembro de un culto destructivo. Sin embargo, Shoalar es el capitán de un barco pirata que aterroriza la Cosata de la Espada, y un cultista de alto rango de la Ola Aplastante. Ve el poder de Olhydra como un medio para hacerse tan rico como sea posible.

GAR SHATTERKEEL

Humanoide Mediano (humano), neutral maligno

Categoría de Armadura 16 (natural armor)

Puntos de Golpe 112 (15d8 + 45)

Velocidad 30 pies, swim 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

Habilidades Nature +8, Survival +8

Resistencias al Daño frío

Sentidos Percepción pasiva 14

Lenguajes Aquan, Común

Desafío 9 (5,000 XP), o 13 (10,000 XP) con Acciones de Guarida

Anfibio. Gar puede respirar aire y agua.

Resistencia Legendaria (2/Día). If Gar falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito.

Lanzamiento de Conjuros. Gar es un Lanzador de Conjuros de 9º nivel. Su característica de Lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (Salvación del conjuro CD 16, +8 a posibilidad de golpe ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de druida(un conjuro

con asterisco aparece en el Apéndice B):

Trucos (A voluntad): *remendar, resistencia, modelar agua **

1º Nivel (4 espacios): *crear o destruir agua, curar heridas, nube brumosa, onda atronadora*

2º Nivel (3 espacios): *visión en la oscuridad, inmovilizar persona, protección contra veneno*

3º Nivel (3 espacios): *llamar al relámpago, tormenta de granizo, marejada**

4º Nivel (3 espacios): *controlar agua, tormenta de hielo*

5º level (1 slot): *escrudriñamiento*

Caminar por el Agua. Gar puede permanecer de pie y moverse por encima de superficies líquidas como si fuera terreno sólido.

Derrota Acuosa. Cuando Gar cae a 0 Puntos de Golpe, su cuerpo se colapsa e un charco de agua sucia que rápidamente se dispersa. Cualquier cosa que vistiera o portata es dejada atrás.

ACCIONES

Multiataque. Gar realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, uno con su garra y otro con Drown.

Garra. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 9 (2d6 + 2) daño contundente, y el blanco es apresado (CD 13 para escapar). Hasta que la presa termina, Gar no puede atacar a otras criaturas con su garra.

Drown. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Daño:* 6 (1d6 + 3) daño perforante mas 4 (1d8) puntos de daño por frío.

Gar Shatterkeel es en profeta del agua del Mal Elemental y el amargado líder del culto de la Ola Aplastante. Se ha quedado amargado por una vide de sufrimientos a manos de otros.

Unos piratas mataron a su familia cuando era joven, fue forzado a la servidumbre a bordo de un barco mercante, y luego otra banda de piratas lo abandonó en el mar, donde perdió un brazo a manos de un tiburón. Gar ve el poder elemental del agua como la única cosa de valor en su vida y ha reunido a su alrededor a otros que sienten lo mismo que él. Gar porta el arma elemental Drown. Su brazo amputad ha sido reemplazado por un miembro artificial con la forma de una pinza de cangrejo. Como líder del culto de Olhydra, maneja su magia innata.

EN EL NODO DE AGUA

Cuando quede claro que el Templo de la Ola Aplastante ya no es seguro, Gar se retirará a los Torrentes Profundos, el nodo de agua. Dentro de este nodo, Gar gana un uso adicional de su rasgo de Resistencia Legendaria.

ACCIONES DE GUARIDA

Si Gar está en el nodo de fuego mientras Olhydra no está allí, puede realizar Acciones de Guarida. En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo empates en iniciativa), Gar puede usar una acción de guarida para atacar con su Multiataque o lanzar uno de sus conjuros, hasta de 3º nivel, sin usar componentes o espacios de conjuro. No puede lanzar el mismo conjuro en dos rounds consecutivos, aunque puede continuar concentrándose en uno que haya lanzado con una acción de guarida. Garr no puede realizar otras Acciones de Guarida mientras se está concentrando en un conjuro lanzado como Acción de Guarida. Su uso favorito de este rasgo es usarlo para lanzar infligir heridas o *llamar al relámpago*. Si Gar lanza *curar heridas* usando su acción de Guarida, gana el máximo de Puntos de Golpe recuperados por el conjuro (28).



OTROS VILLANOS

No todos los causantes de los problemas en el Vall del Dessarin es un cultista. Algunos prefieren mantener en secreto su afiliación con los cultos elementales, mientras que muchos otros no tienen nada que ver con los cultos. Esta sección presenta una colección de villanos de las aventuras introductorias y misiones secundarias del Capítulo 6.

DRANNIN SPLITHELM

Humanoide Mediano (Enano escudo), neutral maligno

Categoría de Armadura 18 (cota de placas)

Puntos de Golpe 93 (11d8 + 44)

Velocidad 25 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

19 (+4) 10 (+0) 18 (+4) 11 (+0) 8 (-1) 12 (+1)

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +4

Resistencias al Daño frío, veneno

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguajes Común, Enano

Desafío 7 (2,900 XP)

Oleada de Acción (Se recarga tras un descanso corto o largo). Drannin realiza una acción adicional durante su turno.

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo produce un dado de daño adicional cuando Drannin la maneja (ya incluido).

Resiliencia Enana. Drannin tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

Indomable (Se recarga tras un descanso corto o largo). Drannin puede volver a tirar una tirada de salvación que haya fallado. Debe usar el nuevo resultado.

Nuevas Energías (Se recarga tras un descanso corto o largo). Drannin puede usar una acción bonificada para recuperar 16 (1d10 + 11) Puntos de Golpe.

Equipo Especial. Drannin porta un amuleto de control para su **guardián escudo** (ver el *Manual de Monstruos*) y un **anillo de resistencia al frío**. También lleva una **poción de Fuerza de gigante de la Escarcha**.

ACCIONES

Multiataque. Drannin realiza tres ataques con un gran hacha.

Greataxe. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 17 (2d12 + 4) daño cortante.

Drannin es un ególatra enano que siempre ha pensado que debido a sus ancestros, debería haber recibido más de lo que ha disfrutado. Cuando no recibía los elogios, tendía a ver a todo el mundo a su alrededor como e problema, que intentaban frenarlo, y juró que haría lo que fuera para cambiar las cosas. En estos momentos intenta reclamar la legendaria hacha *Hendeorcos*, el arma enterrada con el Rey Torhild Lengua de Llama de Besilmer hace muchos siglos. Las puertas secretas y los puzles en los Salones del Hacha de Caza han frustrado a Drannin durante mucho tiempo, pero ahora tiene un plan para engañar a su primo Gargosh para que encuentre el hacha para él (ver la misión secundaria “Los Salones del Hacha de Caza” en el Capítulo 6). Drannin cree que con *Hendeorcos* en su posesión, podrá establecerse como un poderoso señor dentro de su clan, y ganar finalmente el respeto que cree que merece.

La posesión más apreciada de Drannin es su **guardián escudo**. Hace unos cuantos años, robó de manos de un hechicero el amuleto que controla al **guardián escudo**.

GHALD

Humanoide Grande (Sahuagin), legal maligno

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe 102 (12d10 + 36)

Velocidad 30 pies, nadando 50 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

19 (+4) 17 (+3) 16 (+3) 14 (+2) 13 (+1) 17 (+3)

Saving Throws Des +6, Con +6, Int +5, Sab +4

Habilidades Insight +4, Percepción +7

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Lenguajes Común, Sahuagin

Desafío 7 (2,900 XP)

Asesinar. Durante su primer turno, Ghalld tiene ventaja en las tiradas de ataque sobre cualquier criatura que no haya tenido su turno todavía. Cualquier impacto que Ghalld realice contra una criatura sorprendida se considerará un impacto crítico.

Anfibio con Restricciones. Ghalld puede respirar aire y agua, pero necesita sumergirse en el agua una vez cada 4 horas para evitar ahogarse.

Telepatía con los Tiburones. Ghalld puede dar órdenes mágicamente a cualquier tiburón a menos de 120 pies de él usando una forma limitada de telepatía.

Ataque Furtivo. Ghalld produce 14 (4d6) puntos de daño extra a un blanco con ataques de armas cuando tiene ventaja en la tirada de ataques o cuando el blanco de halla a menos de 5 pies de un aliado de Ghalld que no esté incapacitado y Ghalld no tenga desventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Multiataque. Ghalld realiza tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus espadas cortas.

Mordisco. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 9 (2d4 + 4) daño perforante.

Espada Corta. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, una criatura. *Daño:* 11 (2d6 + 4) daño perforante.

Garrote. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, una criatura mediana o pequeña contra la cual Ghalld disfrute de ventaja en la tirada de ataque. *Daño:* 9 (2d4 + 4) daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 15 para escapar). Hasta que la presa se rompa, el blanco no puede respirar y Ghalld tiene ventaja en las tiradas de ataque contra él.

Ghalld es un sahuagin de 8 pies de altura y con cuatro brazos que trabaja con un compañero, Unferth, para la Sociedad del Kraken en Yartar. Tiene cuidado en no salir de su escondite bajo los muelles a no ser que esté oscuro o que llueva, e incluso entonces se esconde tras una voluminosa capa. Él y Unferth sirven a la Sociedad del Kraken como agentes de alto nivel en esta parte del Norte, y están especializados en hacer avanzar los planes de la Sociedad a través del rovo, intimidación y asesinato. Cuando la cofradía de ladrones conocida como la Mano de Yartar se hizo con la posesión de una poderosa arma elemental (ver la misión secundaria “Tratos Oscuros en Yartar” en el capítulo 6), Ghalld y Unferth intentarán asegurar de que la Sociedad del Kran es la que hace la puja más alta. Luego se asegurarán de que nadie más interfiera.

GRUMINK EL RENEGADO

Grumink es un enano echado a parder. Es un **asesino** enano dorado Caótico maligno con los rasgos raciales enanos.

Sanguinario, curtido y un mercenario, Grumink es un vil forajido que no se detiene ante nada para conseguir lo que quiere. La mayor parte de los ladrones no se molestan en enfrentarse a oponentes con pesada armadura, prefiriendo evitar luchas innecesarias. Grumink se jacta de haberse construido una reputación de asesino a sangre fría, y se toma sus molestias para matar a gente cuando el hacerlo pueda incrementar su notoriedad o atraer la atención de la ley. Podría decir que no es nada personal, pero sí lo es.

Grumink está trabajando actualmente para un oni llamado Obratu, el cual busca las salas de los tesoros del largamente perdido palacio de verano de Besilmer.

El oni cree que el palacio yace cerca del Santuario del Juramento Tierno, un secreto lugar de retirada de los enanos en el Valle de las Aguas Danzarinas. Contrató a Grumink y a su equipo para hacerse con el santuario y comenzar a cavar (ver la misión secundaria "El Valle de las Aguas Danzarinas" en el capítulo 6). La idea de profanar uno de los lugares sagrados de su gente no perturba para nada a Grumink.

OREIOZH

Humanoide Mediano (humano), Caótico maligno

Categoría de Armadura 11 (14 with armadura de mago)

Puntos de Golpe 39 (6d8 + 12)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

8 (-1) 13 (+1) 14 (+2) 16 (+3) 9 (-1) 11 (+0)

Tiradas de Salvación Sab +1

Habilidades Arcana +5, Investigation +5, Medicine +1

Sentidos Percepción pasiva 9

Lenguajes Abyssal, Común

Desafío 2 (450 XP)

Cosecha Funesta. Once per turn when Oreioth kills one or more creatures with a spell of 1º Nivel or higher, he regains Daño points equal to twice the spell's level.

Lanzamiento de Conjuros. Oreioth es un lanzador de conjuros de 6º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteliencia (Salvación del conjuro CD 13, +5 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (A voluntad): *toque gélido, ilusión menor, prestidigitación, contacto electrizante*

1º Nivel (4 espacios): *vida falsa, armadura de mago, proyectil mágico, ray of sickness*

2º Nivel (3 espacios): *corona de locura, paso brumoso*

3º Nivel (3 espacios): *reanimar a los muertos, toque vampírico*



Reanimación Rápida (Se recarga tras un descanso largo). Cuando una criatura Median o Pequeña a menos de 30 pies de Oreiozh muere, puede usar su acción durante su siguiente turno para lanzar *reanimar a los muertos* sobre el cadáver de ese humanoide, en vez de usar el tiempo de lanzamiento normal de ese conjuro.

ACCIONES

Daga. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +3 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 3 (1d4 + 1) daño perforante.

Un delgado y joven noble de Puerta de Baldur con una cuidada perilla negra, Oreioth se encuentra más agusto entre los muertos que entre los vivos. Era cruel casi desde el mismo momento en el que comenzó a hablar, atrapando a pequeñas criaturas y matándolas de formas horriblemente inventivas para saborear el poder sobre la vida y la muerte.

Creció para convertirse en un fuente de vergüenza para su acaudalada familia, la cual pagó a un tutor para que canaizara su innegable inteligencia y curiosidad en direcciones mas pasivas. No sabían que habían enviado como aprendiz al joven Oreiozh a un nigromante necesitado de un aprendiz para sus investigaciones.

Cuando el maestro de Oreiozh decidió que no necesitaba ya a su aprendiz, envió a Oreiozh a labrarse su propio camino por el mundo. Oreioth viajó hacia el Norte, robando tumbas y usando su magia para intimidar y robar a cualquiera más débil que él. Ahuyentado de una aldea tras otra, finalmente buscó refugio en una vieja guarida de bandidos que descubrió cerca de la Roca de la Lanza. Allí comenzó su última ronda de experimentos, evitando a todas las criaturas vivas. Las pocas habilidades sociales que Oreiozh poseyó alguna vez están desapareciendo rápidamente. Se ha convertido en un megalómano, dirigiéndose a sí mismo como el Señor de la Roca de la Lanza y rodeándose de zombies y esqueletos que obedecen todas sus órdenes. Oreioth casi ni reconoce su propio nombre y alberga sueños de fundar un reino de no muertos consigo mismo en el trono.

WIGGAN NETTLEBEE

Humanoide pequeño (mediano), neutral maligno

Categoría de Armadura 11 (16 con Piel de corteza)

Puntos de Golpe 36 (8d6 + 8)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

8 (-1) 12 (+1) 12 (+1) 14 (+2) 15 (+2) 13 (+1)

Habilidades Engaño +3, Intuición +4

Lenguajes Común, Mediano

Desafío 2 (450 XP)

Devoción Valiente. Wiggan tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser Hechizado o Asustado.

Lanzamiento de Conjuros. Wiggan es un lanzador de conjuros de 4º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (CD de Salvación de Conjuros, +4 a posibilidad de golpe con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (A voluntad): *guía, luz, remendar, vara de roble, taumaturgia*

1º Nivel (4 espacios): *amistad con los animales, curar heridas, palabra sanadora, infligir heridas, hablar con los animales*

2º Nivel (3 espacios): *piel de corteza, brote de espinas, arma espiritual*

ACCIONES

Multiataque. Wiggan makes two attacks with his wooden cane.

Bastón de Caminar (Clava). *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +0 a posibilidad de golpe (+4 to Daño con vara de roble), alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 1 (1d4 - 1) daño contundente, o 6 (1d8 + 2) daño contundente con vara de roble.

Wiggan Nettlebee es el patriarca del clan Nettlebee, una acaudalada familia de medianos que crían ganado y cuidan sus tierras. Presenta la apariencia externa de un modesto ganadero, y prohíbe las extravagancias en su granja. Pensando que había encontrado un culto dedicado a dominar a la naturaleza y a utilizar sus aspectos más oscuros, Wiggan se unió al Culto de la Tierra nera. Todavía no conoce el alcance real de los planes del culto.

Wiggan desconfía de recela d ellos extraños. Cree que son todos malhechores que le robarían todo lo que pudieran. Ve al culto de la tierra como un aliado necesario y poderoso para poder asegurar sus fianzas y mantener su posición. Un avaro irredimible, a Wiggan le contraría visiblemente el siquiera tener que separarse de unas cuantas monedas de su tesoro.

ELEMENTALES MIRMIDONES

Los elementales mirmidones son elementales conjurados y atados con magia a cotas de placas creadas con rituales. En esta forma, no poseen recuerdos de su anterior existencia como elementales libres. Solo existen para obedecer las órdenes de sus creadores.

ELEMENTAL DE AIRE MIRMIDÓN

Elemental Mediano, neutral

Categoría de Armadura 18 (plate)

Puntos de Golpe 117 (18d8 + 36)

Velocidad 30 pies, volando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistencias al Daño relámpago, trueno; daño contundente, perforante, y cortante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condiciones paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Aurano, un lenguaje a elección de su creador

Desafío 7 (2,900 XP)

Armas Mágicas. Los ataques de armas del mirmidón son mágicos.

ACCIONES

Multiataque. El mirmidón realiza tres ataques con su mangual.

Mangual. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 8 (1d8 + 4) daño contundente.

Golpe de Relámpago (Recarga 6). El mirmidón realiza un ataque de mangual. Si impacta, produce 18 (4d8) puntos de daño extra de relámpago, y el blanco debe superar una tirada de salvación de constitución CD 14 o quedar aturdido hasta el final del siguiente turno del mirmidón.

ELEMENTAL DE TIERRA MIRMIDÓN

Elemental Mediano, neutral

Categoría de Armadura 18 (plate)

Puntos de Golpe 127 (17d8 + 51)

Velocidad 30 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

18 (+4) 10 (+0) 17 (+3) 8 (-1) 10 (+0) 10 (+0)

Resistencias al Daño contundente, perforante, and cortante from nonmagical weapons

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condiciones paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Terrano, un lenguaje a elección de su creador

Desafío 7 (2,900 XP)

Armas Mágicas. Los ataques de armas del mirmidón son mágicos.

ACCIONES

Multiataque. El mirmidón realiza dos ataques de Mazo.

Mazo. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 11 (2d6 + 4) daño contundente.

Golpe Atronador (Recarga 6). El mirmidón realiza un ataque de mazo. Si impacta, produce 16 (3d10) puntos de daño extra de trueno y el blanco debe superar una tirada de salvación de constitución CD 14 o quedar tumbado.

ELEMENTAL DE FUEGO MIRMIDÓN

Elemental Mediano, neutral

Categoría de Armadura 18 (cota de placas)

Puntos de Golpe 117 (18d8 + 36)

Velocidad 40 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

13 (+1) 18 (+4) 15 (+2) 9 (-1) 10 (+0) 10 (+0)

Resistencias al Daño daño contundente, perforante, y cortante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño fuego, veneno

Inmunidades a Condiciones paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos visión en oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Ignano, un lenguaje a elección de su creador

Desafío 7 (2,900 XP)

Iluminación. El mirmidón irradia luz brillante an un radio de 20 pies y de luz ténue en un radio de 40 pies.

Armas Mágicas. Los ataques de armas del mirmidón son mágicos.

Susceptibilidad al Agua. Por cada 5 pies que el mirmidón se mueve en el agua sufre 2 (1d4) puntos de daño por frío.

ACCIONES

Multiataque. El mirmidón realiza tres ataques de cimitarra.

Cimitarra. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, one target. *Daño:* 7 (1d6 + 4) daño cortante.

Golpe Igneo. El mirmidón usa Multiataque. Cada ataque que impacte produce 5 (1d10) puntos de daño extra por fuego.



ELEMENTAL DE AGUA MIRMIDÓN

Elemental Mediano (agua), neutral

Categoría de Armadura 18 (cota de placasplate)

Puntos de Golpe 127 (17d8 + 51)

Velocidad 40 pies, nadando 40 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

18 (+4) 14 (+2) 15 (+3) 8 (-1) 10 (+0) 10 (+0)

Resistencias al Daño ácido, daño contundente, perforante, y cortante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condiciones paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Aquano, un lenguaje a elección de su creador

Desafío 7 (2,900 XP)

Armas Mágicas. Los ataques de armas del mirmidón son mágicos.

ACCIONES

Multiataque. El mirmidón realiza tres ataques de tridente.

Tridente. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a

posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Daño:* 7 (1d6 + 4) daño perforante.

Golpe Congelante (Recarga 6). El mirmidón usa Multiataque. Cada ataque que impacte produce 5 (1d10) Puntos extra de daño por frío y la velocidad del blanco se ve reducida en 10 pies hasta el final del siguiente Turno del mirmidón.



PRÍNCIPES DEL MAL ELEMENTAL

En su mayor parte, los elementos que componen el mundo son indiferentes ante el bien y el mal tal y como los mortales comprenden esos conceptos. Las criaturas como los elementales de fuego pueden ser peligrosas y destructivas, pero no tienen otros objetos en particular aparte de existir. Sin embargo, algunos de los poderes primordiales de los planos elementales están corrompidos por la verdadera maldad.

Estos son los Príncipes del Mal Elemental, viejos y celosos seres que odian el mundo de las cosas vivas.

Cada uno de los príncipes es un único señor elemental de terribles poderes, y cada uno de ellos reina sobre la lealtad de muchos elementales menos poderosos que han sido corrompidos de igual manera por su maldad, así como por adoradores mortales que buscan de igual manera azotar el mundo con la furia de los elementos.

Cada uno de los Príncipes del Mal Elemental es un ser único, a diferencia de cualquier otros elementales o cualquiera de los otros príncipes. Algunos personifican la combinaciones de los elementos; como por ejemplo, Bwimb, el Lor del Fango, o Cryonax, el Príncipe Malvado del Frio. Sin embargo, los cuatro Príncipes más fuertemente asociados con el Clt del Mal Elemental son las malvadas personificaciones de los cuatro elementos básicos. Ellos son:

- Imix, Príncipe Maligno del Fuego (el Fuego que lo Consume Todo, la Llama Eterna)
- Ogremoch, Príncipe Maligno de la Tierra (el Tirano de la Tierra Negra, la Montaña de la Condenación)
- Olhydra, Princesa Malgina del Agua (la Ola Aplastante, el Pozo de la Eterna Angustia)
- Yan-C-Bin, Príncipe Maligno del Aire (la Sombra de los Cuatro Vientos, el Odio Aullante)

Fuerzas de Destrucción. Los príncipes no están interesados en extender la maldad entre los mortales o en hacer que ningún concepto de orden o filosofía sea dominante en el mundo.

Su maldad es ciega, destructiva y hambrienta. Odian la forma en la que el mundo está hecho y las leyes naturales que constriñen a sus elementos favorecidos. Están resentidos con los dioses que dieron forma al mundo y a los mortales para los cuales se le dio forma al mundo, especialmente con los mortales que imponen su voluntad sobre los elementos. Los Príncipes Elementales desatan catástrofes naturales a la menor oportunidad que tienen y aplastarían o devorarían de buen grado a cualquier mortal que intentara imponer su poder sobre el mundo.

No Cooperativos. Aunque los Príncipes del Mal Elemental comparten un gran amor por la destrucción u el odio hacia los mortales, no cooperan entre sí. Cada uno está preocupado solo con hacer avanzar su elemento favorecido. Como mucho son indiferentes entre sí, pero cada príncipe odia al príncipe que representa al elemento opuesto al suyo (fuego y agua, o aire y tierra), y a veces se toman grandes esfuerzos para detener los planes de su enemigo o destruir a sus seguidores.

El Ojo Anciano Elemental. Aunque los Príncipes del Mal Elemental actúan independientemente los unos de los otros, hay una misteriosa fuerza que parece vincularlos entre sí; el Ojo Anciano Elemental. Algunos sabios creen que el Ojo es un oscuro dios primordial que corrompió los elementos en los albores del mundo, dando lugar a cada uno de los príncipes. Otros dicen que el Ojo Anciano Elemental es una fuerza vinculante; un destino común, quizás, o quizás una maldición; que vincula a los príncipes entre sí.

En cualquier momento que un aspecto del Mal Elemental enraiza en el mundo, los otros tres pronto le siguen, y los

cuatro cultos son a veces encontrados juntos a pesar de su mutua antipatía.

Nodos Elementales. Los Príncipes del Mal Elemental buscan extender su poder sembrando las semillas de nodos elementales a lo largo y ancho del mundo. Los nodos elementales son lugares en el Plano Material que han sido infundidos de energía de los Planos Elementales. Por ejemplo, una cámara de magma subterránea o un pantano con gases inflamables pueden ser un nodo elemental de fuego. Los nodos elementales son como cabezas de playa para los príncipes elementales, lugares desde los que pueden reformar parte del mundo a su propio gusto y sembrar la destrucción de cualquier cosa que se halle en las proximidades.

Cuando un príncipe elemental tiene éxito estableciendo un nodo, canaliza su poder; y a sus elementales lacayos; a través de ese punto, extendiendo el Mal Elemental como un cáncer en el firmamento del mundo.

Adorados por Cultos. Los Príncipes del Mal Elemental son indiferentes ante sus seguidores mortales. No son dioses y no buscan ser adorados, pero los mortales malvados encuentran que el Mal Elemental es una fuente accesible de poder mágico y que se presta a usos destructivos. Los cultistas a veces se reúnen alrededor de nodos elementales e intentan peligrosos rituales para acceder al poder del Mal Elemental o atraer la atención de uno de los Príncipes. Estos seres malvados no escuchan plegarias o proporcionan conjuros, pero pueden servir como fuentes de magia para aquellos que aprenden a acceder a su poder. En la mayor parte de los casos, los príncipes del Mal Elemental acaban destruyendo a los mortales que los han llamado. Hasta que los hacen, los cultistas inteligentes (o enloquecidos) que los llaman pueden provocar grandes daños con el poder elemental que toman prestado.

IMIX

Elemental Enorme, neutral maligno

Categoría de Armadura 17

Puntos de Golpe 325 (26d12 + 156)

Velocidad 50 pies, fly 50 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

19 (+4) 24 (+7) 22 (+6) 15 (+2) 16 (+3) 23 (+6)

Saving Throws DES +14, Con +13, CAR +13

Resistencias al Daño contundente, perforante, y cortante
preveniente de armas no mágicas

Inmunidades al Daño fuego, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, inmovilizado

Sentidos visión a ciegas 120 pies, Percepción pasiva 13

Lenguajes Común, Ignano

Desafío 19 (22,000 XP)

Ataques Potenciados. Los ataques de golpe de Imix son tratados como armas mágicas a efectos de sobrepasar resistencias e inmunidades a armas no mágicas.

Aura de Fuego. Al principio de cada uno de los turnos de Imix, cada criatura a menos de 10 pies de él sufre 17 (5d6) puntos de daño por fuego, y los objetos inflamables en el aura que no estén siendo vestidos o llevados se inflaman. Una criatura sufre también 17 (5d6) puntos de daño por fuego si toca a Imix o si lo daña con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esté a menos de 10 pies de él, y una criatura sufre ese daño la primera vez en un turno que Imix se mueva en ese espacio. Las armas no mágicas que dañen a Imix resultan destruidas inmediatamente después de causarle daño.

Forma Ígnea. Imix puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de 1 pulgada sin problemas si el fuego puede atravesar ese espacio.

Iluminación. Imix irradia luz brillante an un radio de 60 pies y de luz tenue en un radio de otros 60 pies.

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Imix falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito en ella.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica innata de lanzamiento de conjuros de Imix es el Carisma (Salvación del conjuro CD 20, +12 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros).

Puede lanzar innatamente los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *bola de fuego, muro de fuego*

3/día cada uno: *t tormenta de fuego, acelerar, teleportar*

Resistencia Mágica. Imix tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Multiataque. Imix realiza dos ataques de golpe o dos ataques de chorro de llamas.

Golpe. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +12 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. *Daño:* 18 (2d10 + 7) daño contundente mas 18 (5d6) daño de fuego.

Chorro de Llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +12 a posibilidad de golpe, rango 250 pies, un blanco. *Daño:* 35 (10d6) daño de fuego.

Invocar Elementales (1/Día). Imix invoca hasta tres elementales de fuego y pierde 30 Puntos de Golpe por cada elemental que invoca. Los elementales invocados tienen Puntos de Golpe Máximos, aparecen a 100 pies de Imix y desaparecen si Imix se ve reducido a 0 Puntos de Golpe.

ACCIONES LEGENDARIAS

Imix puede realizar 3 acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una Acción Legendaria en un momento dado y solo al final del turno de otra criatura. Imix recupera sus acciones legendarias gastadas a principio de cada turno.

Ola de Calor. Imix crea una estallido de calor a menos de 300 pies de si mismo. Cada criatura en la zona en cotacto físico con objetos de metal (por ejemplo que lleve armas de metal o que vista una armadura metálica) sufre 9 (2d8) puntos de daño por fuego. Cada criatura que no sea resistente o inmune al fuego debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 o ganar un nivel de agotamiento.

Teleportar (Coste 2 Acciones). Imix se teleporta mágicamente hasta 120 pies para llegar a cualquier espacio sin ocupar que pueda ver. Cualquier cosa que Imix vista o porte no es teleportada con él.

Combustión (Coste 3 Acciones). Imix hace que una criatura a menos de 30 pies que pueda ver estalle en llamas. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 21. Si falla la tirada el blanco sufre 70 (20d6) puntos de daño por fuego y se prende en llamas. Un blanco prendido en llamas sufre 10 (3d6) puntos de daño por fuego cuando empieza su turno y sigue sufriendo daño hasta que él u otra criatura use una acción para apagar las llamas. Si supera la tirada, el blanco sufre medio daño y no se prende en llamas., Imix, la Llama Eterna y el Fuego que Todo lo Consume, es el Príncipe Maligno del Fuego. Su forma natural se parece a cuna columna de llamas de 30 pies de altura y 10 de anchura con pozos negros ardientes en lugar de ojos. Imix rara vez habla, pero cuando lo hace se rie y carcajea con una terrible risa cuando cualquier cosa combustible a su alcance se prende en llamas y alimenta su odio.

Los seres mortales son meros objetos de desprecio para Imix, y quema vivo a cualquiera que pueda atrapar, sin razón más que el retorcido placer de ver como arden y se queman en sus llamas.

Como su elemento nativo, Imix es voluble, temperamental y altamente destructivo. Cualquier combustible sacia su hambre, pero siente especial deleite en alimentarse de las obras y posesiones de los seres inteligentes, como cultivos, edificios o bienes. Imix no salva ni a sus propios seguidores o a aquellos que intentan aplacarlo con regalos y sacrificios; es caprichoso e impredecible y a veces se vuelve contra aquellos que piensan que se han ganado su favor.



LA GUARIDA DE IMIX

El hogar de Imix es una pirámide de llamas invertida dentro de un volcán en el Plano Elemental de Fuego. Este palacio fortaleza es conocido como el Templo de la Consunción Definitiva.

Imix es rápido en responder a llamadas desde el Plano Material, ya que siempre tiene hambre de consumir con sus llamas nuevos bosques, llanuras y reinos.

ACCIONES DE GUARIDA

Imix es el maestro del calor y las llamas en su vecindad. Puede tomar Acciones de Guarida en el Plano Elemental de fuego o en cualquier nodo elemental de Fuego (como en el Coloso de las Lágrimas en el Capítulo 5). En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo cualquier empate de iniciativa), Imix usa su acción de guardia para causar uno de los siguientes efectos:

- Cualquier fuego en la guarida incrementa su intensidad de forma dramática, cuadruplicando su tamaño (por ejemplo, un fuego que arde en un área de 5 pies x 5 pies se expande hasta ocupar un área de 10 pies x 10 pies). Los pozos y corrientes de lava también se ven afectados. Las criaturas atrapadas en el área de un fuego aumentado se ven sujetas al daño normal por entrar o estar dentro de la lava. Las criaturas atrapadas por un repentino flujo de lava deben superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o quedar tumbadas, además del daño normal por entrar en contacto con roca fundida.
- Una espesa nube de humo negro y brasas cubre una esfera de 40 pies de radio a menos de 120 pies de Imix, durante hasta la cuenta de iniciativa 20 del round siguiente. Las criaturas y los objetos dentro o al otro lado del humo se ven pesadamente oscurecidos. Una criatura que entre en la nube de brasas por primera vez en un turno o que comience su turno dentro de ella sufre 10 (3d6) puntos de daño por fuego.
- Una oleada de calor abrasador llena la guarida por un instante en un radio de 300 pies alrededor de Imix. Cada criatura en el área excepto Imix debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 1d8 puntos de daño por fuego. Las criaturas que sufren daño por fuego de este efecto ganan un nivel de agotamiento. Hay un cincuenta por ciento de probabilidades de que cualquier recipiente de fluido sostenido o transportado por una criatura afectada (por ejemplo una poción mágica) sea destruido.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contenga un nodo elemental en el que Imix esté presente será vulnerable a la influencia del fuego.

Esto crea los siguientes efectos:

- Una oleada de calor seco abrasador azota la región a menos de 10 millas de la localización de Imix. Al principio la hierba se torna seca, los animales están intranquilos y el trabajo y el viajar se tornan agotadores. Cuando más tiempo permanezca Imix, peor será el calor. Tras 5 días, las cosechas se secarán y los estanques se secarán; tras 10 días, el ganado sin proteger morirá y los pozos y ríos se secarán; tras 20 días, los lagos y ríos grandes verán su profundidad reducida en 20 pies.
- Incendios incontrolados se desatarán en un radio de 5 millas alrededor de la guarida de Imix. Cada hora, hay un diez por ciento de probabilidades de que los personajes en esta zona se ven atrapados por un incendio que se mueve a 50 pies por round. Cada personaje debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 o sufrir 10 (3d6) puntos de daño por

fuego. Un incendio continuará amenazando a los personajes durante 1d10 rounds o hasta que los personajes se alejen de su camino. Las estructuras de madera atrapadas en el incendio resultarán destruidas.

- Unas fuentes de lava se abirán en el suelo a menos de 1 millas de la guarida de Imix. Cada hora, hay un 10 por ciento de probabilidades de que los personajes en el área estén lo suficientemente cerca de una fuente de lava en erupción como para hallarse en peligro. Una fuente de lava crea un surtido de 20 pies de diámetro el cual lanza trozos de lava hasta una distancia de 200 pies. Cada personaje en el área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 21 o sufrir 11 (2d10) puntos de daño contundente y 17 (5d6) puntos de daño por fuego. Una fuente de lava dura 2d10 rounds antes de cerrarse.
- Incendios y fisuras volcánicas a menos de 1 milla de la guarida de Imix forman portales intermitentes hacia el Plano Elemental del Fuego, permitiendo que criaturas elementales entren en el mundo de los mortales para vivir cerca de esos puntos.

Si Imix es destruido o exiliado de vuelta a su plano natal, los efectos regionales desaparecen a lo largo de los siguientes 1d10 días.

OGREMOCH

Elemental Gargantuesco, neutral maligno

Categoría de Armadura 20 (armadura natural)

Puntos de Golpe 526 (27d20 + 243)

Velocidad 50 pies, cavando 50 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

26 (+8) 11 (+0) 28 (+9) 11 (+0) 15 (+2) 22 (+6)

Saving Throws FUE +14, Con +15, SAB +8

Resistencias al Daño contundente, perforante, and cortante proveniente de armas no mágicas

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado

Sentidos visión a ciegas 120 pies, sentido de la vibración 120 pies, passive

Percepción 12

Lenguajes Común, Terrano

Desafío 20 (24,500 XP)

Ataques Potenciados. Los ataques de golpe de Ogremoch son tratados como armas mágicas de adamantina a efectos de sobrepasar resistencias e inmunidades a armas no mágicas.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica innata de lanzamiento de conjuros de Ogremoch es el Carisma (Salvación del conjuro CD 20, +12 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros).

Puede lanzar innatamente los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *fundirse con la piedra, remover tierra, muro de piedra*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Ogremoch falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Ogremoch tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Monstruo de Asedio. Ogremoch produce doble daño contra objetos y estructuras con sus ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

ACCIONES

Multiataque. Ogremoch realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +14 a posibilidad de golpe, alcance 15 pies, un blanco. *Daño:* 30 (4d10 + 8) daño contundente.

Roca. *Ataque de Arma a distancia:* +6 a posibilidad de golpe, rango 500 pies, un blanco. *Daño:* 46 (7d10 + 8) daño contundente. Si el blanco es una criatura, este debe superar una tirada de salvación de fuerza CD 23 o quedar tumbada.

Invocar Elementales (1/Día). Ogremoch invoca hasta tres elementales de tierra y pierde 30 Puntos de Golpe por cada elemental que invoca. Los elementales invocados tienen Puntos de Golpe Máximos, aparecen a 100 pies de Ogremoch y desaparecen si Ogremoch se ve reducido a 0 Puntos de Golpe.

ACCIONES LEGENDARIAS

Ogremoch puede realizar 3 acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una Acción Legendaria en un momento dado y solo al final del turno de otra criatura. Ogremoch recupera sus acciones legendarias gastadas a principio de cada turno.

Cristales Iluminantes. Las incrustaciones cristalinas de Ogremoch destellan. Cada criatura a menos de 30 pies de Ogremoch queda silueteada por una tenue luz naranja, proporcionando luz tenue en un radio de 10 pies. Cualquier tirada de ataque contra una criatura afectada tiene ventaja si el atacando puede verla y la criatura afectada no se puede beneficiar de ser invisible.

Pisotón (Coste 2 Acciones). Ogremoch da un pisotón en el suelo, creando un temblor de tierra que se extiende en un radio de 30 pies. Las demás criaturas que estén de pie en el suelo deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 o quedar tumbadas.

Crear Gárgola (Coste 3 Acciones). Los puntos de golpe de Ogremoch se ve reducidos en 50 mientras se arranca un trozo de su cuerpo y lo coloca en el suelo en un punto a menos de 15 pies de él. Los trozos de roca se transforman inmediatamente en una **gárgola**, la cual actúa en la misma cuenta de iniciativa que Ogremoch. Ogremoch no puede usar esta acción si tiene 50 o menos puntos de golpe. La gárgola obedece las órdenes de Ogremoch y lucha hasta ser destruida.

El Príncipe Maligno de la Tierra es Ogremoch (pronunciado oh-grey-mock), la Montaña que Camina. Su forma natural es un descomunal coloso de roca de 50 pies de altura con crecimientos cristalinos incrustados por todo su cuerpo. Cuando se molesta en hablar, su voz suena como piedras rechinando.

Ogremoch es un avaro que considera todos los recursos y tesoros de la tierra como propios. No siente más que desprecio por los mortales (o cualquier otro habitante del Plano Material) no desea otra cosa que aplastar y subyugar a cualquiera con el que se encuentre. Lo que no puede aplastar, lo resiste y sobrevive.

Ogremoch desprecia sobre todo a cualquier mortal que retire metales o piedras valiosas de la tierra, y a aquellos que dan forma o constituyen cosas hechas de piedra. Ve cualquier pepita de oro o gema en bruto retirada de cualquier área bajo su influencia, buscando reclamar esos tesoros que le han sido "robados" y castigar a los ladrones. Cuando el Príncipe Maligno de la Tierra gana acceso al Plano Material a través de un nodo elemental, comienza

metódicamente a localizar y destruir todas las minas, canteras, aldeas o fortificaciones en la zona. No es que necesite la riqueza, pero la razón de ser esas cosas; extraer riqueza de la tierra, es algo anatema para Ogremoch.

LA GUARIDA DE OGREMOCH

Ogremoch es encontrado normalmente en las profundidades de la tierra elemental, escogiendo cavernas con cristales negros y formaciones de rocas llenas de aristas para que sirvan como su sala del trono. Puede entrar al Plano Material a través de nodos elementales de Tierra grandes y bien establecidos, con escasa ayuda de los rituales adecuados. Dentro de un nodo de esas características, Ogremoch ostenta un gran poder.



ACCIONES DE GUARIDA

Ogremoch puede ejercer su dominio sobre la roca y la piedra a su alrededor para poder llevar a cabo Acciones de Guarida en el Plano Elemental de Tierra o en cualquier nodo elemental de tierra (incluyendo la Geoda Negra, detallada en el Capítulo 5). En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo cualquier empate de iniciativa), Ogremoch usa su acción de guardia para causar uno de los siguientes efectos:

- Un área de 10 pies de radio de terreno de tierra suelta o roca a menos de 60 pies de Ogremoch se convierte en barro viscoso. Cualquier criatura en el suelo dentro del área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o hundirse en el fango 5 pies y quedar inmovilizado. Una criatura puede usar una acción para realizar un control de Fuerza CD 15, en el cual, si tiene éxito, termina con el efecto sobre si mismo o sobre otra criatura dentro de alcance.
- Unas agujas cristalinas crecen del suelo en un radio de 20 pies de radio a 60 pies de distancia de Ogremoch. El área se convierte en terreno difícil. Una criatura que se mueve a través del área afectada sufre 1d8 puntos de daño perforante por cada 5 pies que se mueve a través de esa área. Las criaturas que quedan tumbadas dentro de esta área también sufren este daño.
- Un violento temblor sacude la guarida en un radio de 120 pies alrededor de Ogremoch. Todas las criaturas en el suelo excepto Ogremoch deben superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 15 (a elección del blanco) o quedar tumbadas.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contengan un nodo elemental en el que esté presente Ogremoch se ve seriamente afectada, pasando a ser geológicamente inestable. Esto crea los siguientes efectos:

- Temblores de tierra azotan la región a menos de 10 millas de la localización de Ogremoch cada 2d12 horas cada uno de los cuales dura 1d10 rounds. Al principio, los daños son menores; ventanas rotas, grietas en la argamasa, objetos que se caen de las estanterías. Cuando más tiempo permanece Ogremoch, más fuertes se vuelven los temblores. Tras 5 días, los temblores son lo suficientemente fuertes como para destruir estructuras frágiles. Pasados 10 días, son lo suficientemente fuertes como para derribar edificios de madera normales. Tras 20 días, pueden dañar seriamente estructuras reforzadas o fortificadas.
- Perturbaciones magnéticas a menos de 10 millas de Ogremoch impiden que las brújulas funcionen correctamente.
- Socavones ocultos y fisuras se forman a menos de 1 milla de la localización de Ogremoch. Un socavón oculto puede ser percibido desde una distancia segura por cualquier criatura con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más avistado con un control exitoso de Sabiduría (Supervivencia) CD15. En cualquier otro caso, la primera criatura que pise sobre el socavón debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caer 1d6 x 10 pies dentro del socavón o la fisura.
- Las cuevas naturales y túneles a menos de 1 milla de la guarida de Ogremoch forman portales intermitentes hacia el Plano Elemental de Tierra, permitiendo que criaturas elementales entren en el mundo de los mortales para vivir cerca de esos puntos.

Si Ogremoch es destruido o exiliado de vuelta a su plano natal, los efectos regionales desaparecen a lo largo de los siguientes 1d10 días.

OLHYDRA

Elemental Enorme, neutral maligno

Categoría de Armadura 18 (armadura natural)

Puntos de Golpe 324 (24d12 + 168)

Velocidad 50 pies, nadando 100 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

21 (+5) 22 (+6) 24 (+7) 17 (+3) 18 (+4) 23 (+6)

Saving Throws FUE +11, Con +13, SAB +10

Resistencias al Daño relámpago; contundente, perforante, y daño cortante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño ácido, frío, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, inmovilizado

Sentidos visión a ciegas 120 pies, Percepción pasiva 14

Lenguajes Aquano

Desafío 18 (20,000 XP)

Ataques Potenciados. Los ataques de golpe de Olhydra son tratados como armas mágicas a efectos de sobrepasar resistencias e inmunidades a armas no mágicas.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de Lanzamiento de conjuros innatos de Olhydra es el Carisma (Salvación del conjuro CD 20, +12 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros).

Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *muro de hielo*

3/día: *tormenta de hielo*

1/día: *tormenta de venganza*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Olhydra falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Olhydra tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Forma Acuosa. Olhydra puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de 1 pulgada.

ACCIONES

Multiataque. Olhydra realiza dos ataques de golpe o dos ataques de chorro de agua.

Golpe. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +11 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. *Daño:* 21 (3d10 + 5) daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 19 para escapar). Olhydra puede apresar hasta a cuatro blancos. Cuando Olhydra se mueve, todas las criaturas apresadas se mueven con ella.

Chorro de Agua. *Ataque de Arma a distancia:* +12 a posibilidad de golpe, rango 120 pies, un blanco. *Daño:* 21 (6d6) daño contundente, y el blanco queda tumbado si falla una tirada de salvación de Fuerza CD 19.

Invocar Elementales (1/Día). Olhydra invoca hasta tres elementales de agua y pierde 30 Puntos de Golpe por cada elemental que invoca. Los elementales invocados tienen Puntos de Golpe Máximos, aparecen a 100 pies de Olhydra y desaparecen si Olhydra se ve reducida a 0 Puntos de Golpe.

ACCIONES LEGENDARIAS

Olhydra puede realizar 3 acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una Acción Legendaria en un momento dado y solo al final del turno de otra criatura. Olhydra recupera sus acciones legendarias gastadas a principio de cada turno.

Aplastar. Una criatura que Olhydra tenga apresada es aplastada por 21 (3d10 + 5) puntos de daño contundente.

Lanzar (Coste 2 Acciones). Olhydra libera a una criatura que tenga apresada lanzando a la criatura hasta 60 pies en

el aire, en una dirección a su elección. Si la criatura entra en contacto con una superficie sólida, como un muro o el suelo, la criatura sufre 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 pies que fuera lanzada.

Agua a Ácido (Coste 3 Acciones). Olhydra transforma el agua de su cuerpo en ácido. Este efecto dura hasta el siguiente turno de Olhydra.

Cualquier criatura que entre en contacto con ella o que impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a menos de 5 pies de ella sufre 11 (2d10) puntos de daño por ácido. Una criatura apresada por Olhydra sufre 22 (4d10) puntos de daño por ácido al comienzo de su turno.

Olhydra es la princesa Maligna del Agua. A veces conocida como la Ola Aplastante, la Marea Oscura o el Pozo de la Angustia Interminable, toma la forma de una gran ola, de 20 pies de altura y 15 de ancho, con ojos opalescentes. Prefiere estar cerca de grandes cuerpos de agua; mares, lagos, ríos o a veces pozas subterráneas. Cuando lo necesita, puede moverse por tierra, de forma parecida a una ola rompiendo sobre la orilla, pero solo en casos de gran furia o desesperación se movería Olhydra más de unos pocos cientos de pasos lejos de su elemento nativo. Olhydra avanza de forma incansable e imparable. Disfruta creando peligrosas y destructivas manifestaciones de agua

elemental, especialmente maelstroms e inundaciones. Está ansiosa de ejercer su poder aplastando cualquier barco que ose aventurarse en sus dominios, y asola villas o aldeas levantadas dentro de su alcance. Olhydra erosiona lo que no puede destruir y ahogar; es paciente, retirándose ante la adversidad, solo para volver más fuerte que antes.

De todos los Príncipes del Mal Elemental, Olhydra es la más interesada en los mortales. Reconoce que los piratas y corsarios que tornan las aguas de rojo con la sangre de los mortales (y que ocasionalmente envían barcos llenos de tesoros directos a sus garras) son agentes de su odiosa voluntad, tanto si lo saben como si no. Consecuentemente, Olhydra salva a veces de su ira a la peor calaña entre los marineros, esperando acientemente al día en el que pongan a otros directamente en sus manos.

LA GUARIDA DE OLHYDRA

La Princesa Maligna del Agua es originaria del Plano Elemental del Agua, donde puede ser encontrada en las tenebrosas profundidades de vastos mares o entronizada entre escarpados arrecifes.

Olhydra espera la oportunidad de entrar en el Plano Material a través de nodos elementales de agua o cuando es llamada mediante los rituales adecuados. Si está en su dominio elemental o temporalmente ocupando un nodo de agua, Olhydra controla las aguas a su alrededor y puede darles forma a voluntad.

ACCIONES DE GUARIDA

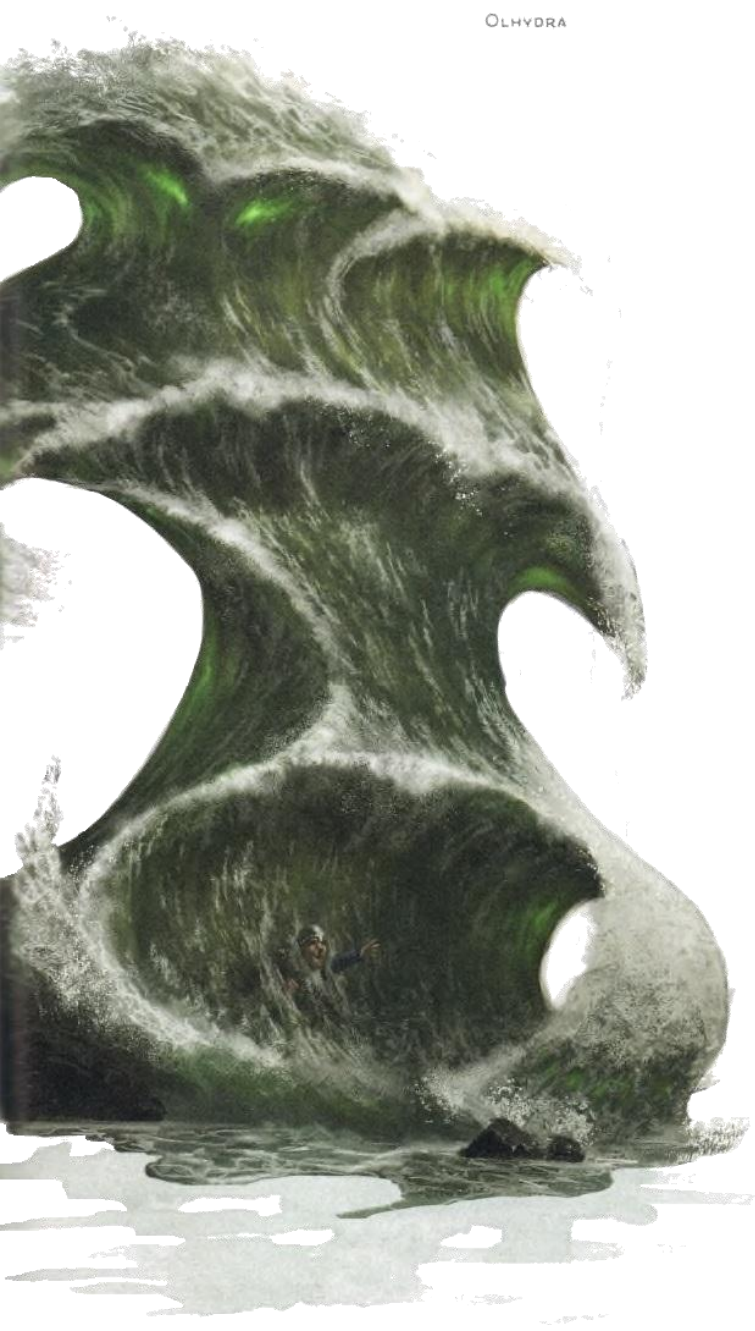
Olhydra puede controlar las aguas a su alrededor para realizar Acciones de Guardia en el Plano Elemental del Agua o en cualquier nodo elemental de agua (como los Torrentes Profundos, descritos en el Capítulo 5). En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo cualquier empate de iniciativa), Olhydra usa su acción de guardia para causar uno de los siguientes efectos:

- Pozas de agua en la guarida surgen en una marea arrolladora. Cualquier criatura a menos de 20 pies de uno de esos pozos debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o ser atraído 20 pies dentro del agua y quedar tumbado.
- El agua a menos de 120 pies de Olhydra se vuelve turbia y opaca hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente round. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través del agua, y la luz tampoco ilumina a través de ella.
- Una niebla gélida llena una esfera de 40 pies de radio a menos de 120 pies de Olhydra, permaneciendo hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente round. Las criaturas y objetos dentro o al otro lado de la niebla quedan pesadamente oscurecidos. Una criatura que entra en la nube gélida por primera vez en un turno o que comienza allí su turno sufre 10 (3d6) puntos de daño por frío.

EFFECTOS REGIONALES

La presencia de Olhydra en un nodo elemental crea una serie de extensos efectos; mal tiempo, fuertes mareas y una agresividad incrementada por parte de la fauna marina.

- Violentos aguaceros se vuelven frecuentes a menos de 10 millas de la guarida. Un aguacero se produce cada 2d12 hours, y dura 1d3 hours. Los aguaceros son tan fuertes que las criaturas que se muevan por tierra viajan a la mitad de su velocidad normal.
- A menos de 5 millas de la guarida, las corrientes y mareas son excepcionalmente fuertes y traicioneras. Cualquier control de característica realizado para navegar con seguridad o controlar un navío o bote en estas aguas se hace con desventaja.



- Las criaturas acuáticas con una puntuación de Inteligencia de 2 o menos a menos de 1 millas de la guarida deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 cuando entran en el área. Si la tirada de salvación tiene éxito, la criatura queda asustada e intentará abandonar el área, permaneciendo asustada mientras esté dentro de ella. Si falla, la criatura se vuelve altamente agresiva y se quedará dentro del área durante 24 horas. Mientras esté en este estado, la criatura ganará ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y efectos de miedo.
- Fuentes naturales y pozo a menos de 1 milla de la guarida de Olhydra forman portales intermitentes hacia el Plano Elemental de Agua, permitiendo que criaturas elementales entren en el mundo de los mortales para vivir cerca de esos puntos.

Si Olhydra es destruida o exiliada de vuelta a su plano natal, los efectos regionales desaparecen a lo largo de los siguientes 1d10 días.

YAN-C-BIN

Elemental Enorme, neutral maligno

Categoría de Armadura 22 (natural armor)

Puntos de Golpe 283 (21d12 + 147)

Velocidad 50 pies, fly 150 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

18 (+4) 24 (+7) 24 (+7) 16 (+3) 21 (+5) 23 (+6)

Saving Throws DES +13, SAB +11, CAR +12

Resistencias al Daño cold, fuego; contundente, perforante, and

daño cortante from nonmagical weapons

Inmunidades al Daño relámpago, veneno, thunder

Inmunidades a Condiciones Hechizado, asustado, paralizado,

petrificado, envenenado, tumbado, inmovilizado

Sentidos visión a ciegas 120 pies, Percepción pasiva 15

Lenguajes Aurano

Desafío 18 (20,000 XP)

Ataques Potenciados. Los ataques de golpe de Yan-C-Bin son tratados como armas mágicas a efectos de sobrepasar resistencias e inmunidades a armas no mágicas.

Forma de Aire. Yan-C-Bin puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de 1 pulgada.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de Lanzamiento de conjuros innatos de Yan-C-Bin es el Carisma (Salvación del conjuro CD 20, +12 a posibilidad de golpe con ataques de Conjuros).

Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *ráfaga de viento*, *ivisibilidad*, *rayo relampagueante*

2/día each: *relámpago encadenado*, *nube asesina*, *acelerar*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Yan-C-Bin falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Yan-C-Bin tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Multiataque. Yan-C-Bin realiza dos ataques de golpe.

Golpe. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +14 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. *Daño:* 20 (3d8 + 7) daño de fuerza mas 10 (3d6) punto de daño de relámpago.

Tronada (Recarga tras un Descanso Corto o Largo).

Yan-C-Bin descarga un sonido atronador en una esfera de 100 pies de radio centrada en si mismo. Todas las demás

criaturas en el área deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 24 o sufrir 31 (9d6) puntos de daño de trueno y quedar ensordecidas durante 1 minuto. Si se supera la tirada, una criatura sufre medio daño y queda ensordecida solo hasta el comienzo del siguiente turno de Yan-C-Bin.

Cambiar de Forma. Yan-C-Bin se polimorfa en un humanoide de tamaño mediano. Mientras se halla en esta forma polimorfada, una suave brisa le rodea, sus ojos son pálidos y nublados y pierde el rasgo de Forma de Aire. Puede permanecer en forma polimorfada durante hasta 1 hora. Revertir a su forma natural requiere de una acción.

Invocar Elementales (1/Día). Yan-C-Bin invoca hasta tres elementales de aire y pierde 30 Puntos de Golpe por cada elemental que invoca. Los elementales invocados tienen Puntos de Golpe Máximos, aparecen a 100 pies de Yan-C-Bin y desaparecen si Yan-C-Bin se ve reducido a 0 Puntos de Golpe.

ACCIONES LEGENDARIAS

Yan-C-Bin puede realizar 3 acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una Acción Legendaria en un momento dado y solo al final del turno de otra criatura. Yan-C-Bin recupera sus acciones legendarias gastadas a principio de cada turno.

Trueno. Yan-C-Bin desata un sonido atronador el cual puede ser oído hasta a 300 pies de distancia. Cada criatura a menos de 30 pies de Yan-C-Bin sufre 5 (1d10) daño de trueno.

Teleportar (Coste 2 Acciones). Yan-C-Bin se teleporta mágicamente hasta 120 pies para llegar a cualquier espacio sin ocupar que pueda ver. Cualquier cosa que Yan-C-Bin vista o porte no es teleportada con él.

Asfixiar (Coste 3 Acciones). Yan-C-Bin sroba el aire de los pulmones de una criatura viva que pueda ver a menos de 60 pies de él. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 21. Si falla la tirada, el blanco cae a 0 puntos de golpe y pasa a estar agonizante. Con una tirada de salvación exitosa, el blanco no puede respirar o hablar hasta el comienzo de su siguiente turno.

Yan-C-Bin (pronunciado yan-si-bin) es el Príncipe Maligno del Aire. Un ser de gran sabiduría y maldad, ls intrigas de Yan-C-Bin comenzaron en el albor de los mundos. Más sutil que los otros príncipes elementales, Yan-C-Bin trabaja sin ser visto, estudiando a sus enemigos desde lejos, emboscándolos de forma rápida y desapareciendo antes de que sus enemigos puedan responder. Su forma natural es la de un invisible remolino aullante de aire de 30 pies de altura y 15 de ancho, pero a veces Yan-C-Bin toma la forma de un delgado humano de piel oscura y aspecto venerable con cabellos y ojos brillantes. Cuando desea no ser visto, Yan-C-Bin se manifiesta solo como un soplo de frío viento que fluye silenciosamente. Desde su palacio flotante en los interminables y nublados cielos del Plano del Aire, Yan-C-Bin vigila los mundos mientras estos cambian a lo largo de los milenios. Las criaturas aéreas malvadas adoran al príncipe elemental como un dios, y dicen ver los ojos de Yan-C-Bin tras las arremolinadas tormentas. A Yan-C-Bin no le preocupan sus ofrendas, sacrificios o adoración. Su única preocupación es la aniquilación de los reinos materiales mientras son destrozados por el poder superior elemental del aire y el viento.

LA GUARIDA DE YAN-C-BIN

Yan-C-Bin mora en un palacio de aire en el Plano Elemental de Aire. En su palacio y en nodos elementales de aire en el Plano Material Primario (como las Cavernas Aullantes, descritas en el Capítulo 5), Yan-C-Bin es el amo. Puede usar las siguientes acciones en su Guarida.

ACCIONES DE GUARIDA

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo cualquier empate de iniciativa), Yan-C-Bin usa su acción de guardia para causar uno de los siguientes efectos:

- Yan-C-Bin hace que baje la temperatura del aire, cubriendo todas las superficies con hielo. Este efecto es idéntico al conjuro de tormenta de granizo.
- Yan-C-Bin controla el aire circundante como una extensión de sí mismo. Cada criatura que Yan-C-Bin designe debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 24 o ser estirada o lanzada 3d6 x 10 pies en el aire. Una criatura que cohque contra un objeto sólido o liberada en mitad del aire sufre 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 movidos o caídos.
- Yan-C-Bin crea un chorro de desechos a menos de 120 pies de su posición que dura hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente round. Todas las criaturas en el área deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 24 o quedar cegadas hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente round.

EFFECTOS REGIONALES

Cuando Yan-C-Bin ocupa un nodo elemental, el aire se halla bajo su control. Las temperaturas fluctúan desde el calor al frío; el trueno resuena y el relámpago estalla, poderosas galernas levantan a criaturas y objetos en el aire y los lanzan con increíble fuerza; los ciclones tocan el suelo al azar, destruyéndolo todo a su paso.

- Vientos huracanados azotan la zona en un radio a menos de 5 millas, arrastrando objetos pequeños y ligeros, desmantelando techos y vallas, arrancando ramas u haciendo imposible el vuelo.
- Las criaturas medianas y pequeñas se mueven a la mitad de su velocidad por el viento; las criaturas Diminutas, Pequeñas o Medianas expuestas al viento son arrastradas por él a una velocidad de 40 pies por round a no ser que superen una tirada de salvación de Fuerza (Atletismo) CD 15.
- Tormentas se forman en un radio de 5 millas alrededor de la guarida, con constantes truenos y relámpagos. Cada 10 minutos que sople la tormenta, las criaturas a cielo abierto tienen un 5% de probabilidades de ser golpeadas por un rayo. Una criatura golpeada por un rayo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21, sufriendo 21 (6d6) de daño de relámpago o la mitad si supera la tirada.
- Se forman ciclones a menos de 5 millas de la guarida de Yan-C-Bin. Cada hora hay un 5% de probabilidades de que los personajes en esta área sean atrapados dentro de un ciclón, el cual se mueve a 250 pies por round. Cada personaje debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21, sufriendo 33 (6d10) de daño contundente. Las estructuras frágiles o de madera en el camino del ciclón son destruidas.
- Las cavernas o cañones a menos de 1 milla de la guarida de Yan-C-Bin forman portales intermitentes hacia el Plano Elemental de Aire, permitiendo que criaturas elementales entren en el mundo de los mortales para vivir cerca de esos puntos.



Si Yan-C-Bin es destruido o exiliado de vuelta a su plano natal, los efectos regionales desaparecen a lo largo de los siguientes 1d10 días.

OBJETOS MÁGICOS

Los Personajes jugadores pueden encontrar muchos y extraños objetos mágicos a lo largo de la aventura, incluyendo reliquias del largo tiempo perdido reino enano de Besilmer y dispositivos creados por los malignos cultos elementales.

OBJETOS MÁGICOS ELEMENTALES

El poder elemental ha permitido a los cultos tener más objetos mágicos de lo que es normal para grupos de su tamaño, y sin embargo, no hay suficientes objetos mágicos como para que cada cultista tenga uno. Cada miembro del culto, por ejemplo, desearía volar movido por el viento, pero solo ciertos miembros tienen capacidades mágicas u objetos que les otorgan esa bendición.

Los cultos tienen algunos objetos especiales que absorben el poder de los mismísimos nodos elementales. Estos objetos se basan en energías canalizadas de un nodo, y algunos de ellos deben ser recargados dentro del tipo apropiado de nodo, de la forma recogida en la descripción del objeto. En cualquier otro caso, un objeto así deja de funcionar. Por tanto, los aventureros que recojan un objeto potenciado por un nodo, solo podrán recargarlo si hay un nodo del tipo apropiado en las cercanías.

ALIENTO EMBOTELLADO

Poción, Poco Común

Esta botella contiene un soplo de aire elemental. Cuando inhalas el aliento, puedes o bien exhalarlo o bien contenerlo. Si lo exhalas, ganas el efecto de un conjuro de *ráfaga de viento*. Si contienen el aliento, no necesitarás respirar durante 1 hora, aunque puedes terminar antes con este efecto (por ejemplo, para hablar). Terminarlo con antelación no te proporciona los efectos de exhalar el aliento.

BOOMERANG TORMENTOSO

Arma, Poco Común

Este boomerang es un arma a distancia tallada en un hueso de grifo y grabada con el símbolo del aire elemental. Cuando es arrojado, tiene un rango de 60/120 pies, y cualquier criatura que tenga pericia en jabalina tiene también pericia con este arma. Si impacta, produce 1d4 puntos de daño contundente y 3d4 puntos de daño de trueno, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar aturdido hasta el final de su siguiente turno. Con un fallo, el boomerang vuelve a la mano del lanzador.

Una vez el boomerang produce su daño de trueno a un blanco, el arma pierde su capacidad para producir daño de trueno y su capacidad de aturdir a un blanco. Estas propiedades vuelven después de que el boomerang pase al menos 1 hora dentro de un nodo elemental de aire.

DARDO BUSCADOR

Arma (Dardo), Poco Común

Este pequeño dardo está decorado con diseños parecidos a espirales ventosas que recorren toda su longitud. Cuando susurras la palabra "busca" y lanzas este dardo, buscará a un blanco a tu elección a menos de 120 pies de ti. Debes haber visto antes al blanco, pero no necesitas verlo ahora. Si el blanco no está dentro de alcance o no hay un camino claro hacia él, el dardo cae al suelo, su magia agotada y desperdiciada. En cualquier otro caso, unos vientos elementales guiarán instantáneamente al dardo hacia su blanco.

El dardo puede pasar a través de aberturas tan estrechas como 1 pulgada de anchura y puede cambiar de dirección para volar al otro lado de unas esquinas.

Cuando el dardo alcanza su blanco, este debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 o sufrir 1d4 puntos de daño perforante y 3d4 puntos de daño de relámpago. La magia del dardo se gasta entonces y se convierte en un dardo normal.

GARRAS DE LA MASA SOMBRÍA

Objeto Maravilloso, Raro (Requiere Sintonización)

Estos pesados guanteletes de hierro manchado de óxido han sido forjados con la forma de las garras de una masa sombría, y se fijan a las manos y los antebrazos del portador hasta cubrir los codos. Mientras llevas ambas garras, ganas una velocidad cavando de 20 pies, y puedes excavar túneles a través de roca sólida a un ritmo de 1 pie por round.

Puedes usar las garras como arma cuerpo a cuerpo mientras las llevas puestas. Se supone que tienes pericia en ellas y producen 1d8 puntos de daño cortante con un impacto (tu modificador de Fuerza se aplica, como es normal, a las tiradas de ataque y daño).

Mientras vistes las garras, no puedes manipular objetos o lanzar conjuros con componentes somáticos.

MOCHILA GLOBO

Objeto Maravilloso, Poco Común

Esta mochila contiene el espíritu de un elemental de aire y un globo de cuero plegado. Mientras estás vistiendo la mochila, puedes desplegar el globo con una acción y ganar los efectos de un conjuro de *levitar* durante 10 minutos, beneficiándote tú y sin requerir de concentración para su mantenimiento.

Alternativamente, puedes usar una reacción para desplegar el globo y ganar los efectos del conjuro de *caída de pluma*.

Cuando cualquiera de los conjuros termina, el globo se deshinchaba lentamente y el espíritu elemental escapa y vuelve al Plano Elemental del Aire. Mientras el globo se deshinchaba, descendes lentamente hacia el suelo unos 60 pies. Si todavía estás en el aire pasada esa distancia, caes si no tienes otros medios de mantenerte en el aire.

Después de que el espíritu parta, la propiedad de la mochila deja de estar disponible a no ser que esa sea recargada durante 1 hora en un nodo elemental de aire, lo que ata a otro espíritu a la mochila.

ORBE DE LA DEVASTACIÓN

Objeto Maravilloso, Muy Raro

Un orbe de la devastación es una bomba elemental que puede ser creada en el lugar donde haya un nodo elemental realizando un ritual especial con un arma elemental. El tipo de orbe creado depende del nodo usado. Por ejemplo, un nodo de aire crea un orbe de aire. El ritual requiere de 1 hora para ser completado y requiere 2.000 po en componentes especiales, los cuales resultan consumidos durante el ritual.

Un orbe de la devastación mide 22 pulgadas de diámetro, pesa 10 libras y tiene una sólida corteza exterior. El orbe detona 1d100 horas después de su creación, liberando toda la energía elemental que contiene. El orbe no muestra ningún signo externo de cuanto tiempo le queda antes de explotar. Conjuros como identificar y adivinación pueden ser usados para discernir cuando explotará el orbe. Un orbe tiene CA 10, 15 Puntos de Golpe, e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Reducirlo a 0 Puntos de Golpe hace que explote inmediatamente.

Un contenedor especial debe ser construido para contener un orbe de la devastación e impedir que explote. El

contenedor debe ser inscrito con runas del elemento opuesto al del orbe. Por ejemplo, una caja inscrita con símbolos de tierra puede ser usada para contener un orbe de la devastación de aire e impedir que este detone. Mientras está en el contenedor el orbe vibra. Si es retirado del contenedor después del momento en el que se suponía que debía de explotar, explota 1d6 rounds más tarde, a no ser que sea devuelto al contenedor.

Sin importar el tipo de orbe, sus efectos se ven contenidos en un radio de 1 milla. El orbe es el punto de origen de la esfera. El orbe resulta destruido después de un uso.

Orbe de Agua. Cuando este orbe detona, crea un aguacero torrencial que dura 24 horas. Dentro del área de efecto se aplican las reglas de grandes precipitaciones, de la forma detallada en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*.

Si hay una masa de agua importante en la zona, se desborda pasadas 2d10 horas de lluvia, subiendo su nivel 10 pies por encima de su nivel normal e inundando las zonas circundantes. La inundación avanza a un ritmo de 100 pies por round, alejándose de la masa de agua desde la que empezó hasta llegar hasta el borde del área de efecto; en ese punto, el agua fluye corriente abajo (y posiblemente vuelve a su punto de origen).

Las estructuras frágiles se colapsan y son arrastradas. Cualquier criatura grande o más pequeña atrapada en el camino de la riada es arrastrada. La inundación arrasa los cultivos y puede desatar desprendimientos, dependiendo del tipo de terreno.

Orbe de Aire. Cuando este orbe detona, crea un poderoso vendaval que dura 1 hora. Cuando una criatura termine su turno expuesta al viento, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o sufrir 1d4 puntos de daño contundente mientras los desechos arrastrados por el viento la golpean. El viento es lo suficientemente fuerte como para desarraigar árboles pequeños y destruir estructuras frágiles después de 10 minutos de exposición. En cualquier otro caso, se aplican las reglas acerca de vientos fuertes recogidas en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*.

Orbe de Fuego. Cuando este orbe detona, crea una ola de calor seco que dura 24 horas. Dentro del área de efecto se aplican las reglas de calor extremo, tal y como aparecen descritas en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*. Al final de cada hora, hay un 10 por ciento de probabilidades de que la ola de calor desate un incendio en un lugar al azar dentro del área de efecto. Inicialmente, el incendio cubre un área cuadrada de 10 pies cuadrados, pero se expande para cubrir otro cuadro de 10 pies hasta que el fuego es extinguido o cesa por sí solo.

Una criatura que se acerque a menos de 10 pies de un incendio por primera vez en un turno o que comience allí su turno sufre 3d6 puntos de daño por fuego.

Orbe de Tierra. Cuando este orbe detona, el área se ve sujeta a los efectos del conjuro de *terremoto* durante 1 minuto (Salvación del conjuro CD 18). A efectos del conjuro, este es como si fuera lanzado en el turno en el que el orbe explota.

ROPAJES ALADOS

Objeto Maravilloso, Poco Común (requiere sintonización)

Este ceñido uniforme tiene símbolos de aire bordados sobre él y sobre unas tiras de cuero que están extendidas por los brazos, cintura y piernas para formar una alas con las que planear. Unos ropajes alados tienen tres cargas. Mientras vistes los ropajes, puedes usar una acción bonificada y gastar 1 carga para ganar una velocidad de vuelo de 30 pies hasta que aterrices. Al final de cada uno de tus turnos, tu altitud desciende en 5 pies. Tu altitud desciende instantáneamente a 0 pies al final de ese turno si no volaste al menos 30 pies horizontalmente durante ese

turno. Cuando tu altitud desciende a 0 pies, aterrizas (o caes y debes gastar otra carga para poder volver a usar otra vez el traje).

El traje recupera todas sus cargas gastadas tras pasar al menos 1 hora en un nodo elemental de aire.

TANQUE DE MISTERIOS

Objeto maravilloso, Raro

(requiere sintonización)

Un tanque de misterios es un tanque de 10 galones de cristal soplado y bronce esculpido con un arnés de cuero parecido a del una mochila fabricado con cuero reforzado. Un misterio acuoso (ver el *Manual de Monstruos* para las estadísticas) Es contenido dentro del tanque.

Mientras portas el tanque, puede usar una acción para abrirlo, permitiendo que emerja el misterio acuoso. El misterio acuoso actúa inmediatamente después de ti en el orden de iniciativa y está atado al tanque. Puedes mandar telepáticamente al misterio (lo que no requiere de ninguna acción) mientras portas el tanque. Puedes cerrar el tanque como una acción solo si primero ordenaste al misterio acuoso que volviera a él o si el misterio acuoso muere.

Si el misterio acuoso muere, el tanque pierde sus propiedades mágicas de contención hasta que pase al menos 24 horas dentro de un nodo elemental de agua.

Cuando el tanque es recargado, se forma un nuevo misterio acuoso dentro de él. El tanque tiene CA 15, 50 Puntos de Golpe, vulnerabilidad al daño contundente e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Reducir el tanque a 0 Puntos de Golpe lo destruye a él y al misterio acuoso contenido en su interior.

RELIQUIAS DE BESILMER

Los siguientes objetos fueron fabricados por los enanos de Besilmer para su rey, Torhild Lengua Llameante.

LA CORONA PERDIDA DE BESILMER

Objeto Maravilloso, Legendario (requiere sintonización)

Este yelmo de combate de manufactura enana consiste en un robusto yelmo con la celada abierta, decorado con una sencilla tiara encima de la frente de la cual sobresalen hacia arriba siete pequeñas puas de oro. Ganas los siguientes beneficios cuando portas la corona:

- Tienes resistencia al daño psíquico.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra efectos de *hechizo* lanzados contra ti.
- Puedes usar una acción bonificada para inspirar a una criatura que pueda verte u oírte. Una vez antes del final de tu siguiente turno, la criatura inspirada puede tirar un d6 y añadir el resultado a un control de característica, tirada de ataque o tirada de salvación que haga. Esto usa 1 carga de la corona. Esta tiene tres cargas, y diariamente, al alba, recupera 1d3 cargas gastadas.



HENDEORCOS

Arma (Gran hacha), legendaria (requiere sintonización por parte de un enano de alineamiento bondadoso, guerrero o paladín)

Una poderosa hacha empuñada hace mucho tiempo por el rey enano Torhild Lengua Llameante, Hendeorcos es un arma baqueteada que, a primera vista, no parece tener nada de especial. Su cabeza está grabada con las runas enanas para "orco", pero las runas han sido grabadas con una raya o marca por encima de las inscripciones; la palabra "orco" ha sido literalmente hendida en dos.

Ganas los siguientes beneficios cuando empuñas este arma mágica:

- Ganas un +2 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella.
- Cuando tiras un 20 en una tirada de ataque con este arma contra un orco, ese orco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o caer a 0 Puntos de Golpe.
- No puedes ser sorprendido por orcos mientras no estés incapacitado.
- También eres consciente de cuando hay orcos a menos de 120 pies de tu posición y no están bajo cobertura total, aunque no sabes exactamente su localización.

Inteligencia. Hendeorcos es un arma inteligente, legal buena, con una Inteligencia de 6, una Sabiduría de 12 y un Carisma de 10. Puede ver y escuchar hasta una distancia de 120 pies y tiene visión en la oscuridad. Se comunica transmitiendo emociones a su portador, aunque en raras ocasiones usa una forma limitada de telepatía para llevar a la metnele su portador una rima o estrofa de antiguos versos enanos.

Personalidad. Hendeorcos es serio, taciturno e inflexible. Conoce poco más que el deseo de enfrentarse a orcos en combate y servir bien a un portador valiente y justo. Desdén a los cobardes y cualquier forma de duplicidad, engaño o deslealtad. El propósito del arma es defender a los enanos y servir como un símbolo de la resolución de los enanos.

Odia a los enemigos tradicionales de los enanos; gigantes, goblins y sobre todos a los orcos; y urge silenciosamente a su poseedor para que se enfrente en combate contra esas criaturas.

ARMAS ELEMENTALES

Cada uno de los cuatro profetas que lidera un culto del Mal Elemental está armado con una poderosa arma elemental. Estos potentes objetos están infundidos con las esencias de los Príncipes del Mal Elemental. Además de la obvia utilidad en combate de esas armas, sirven como llaves que permiten a los profetas canalizar el poder de los nodos elementales y el desgarrar las fronteras entre los planos.

Las armas también sacan lo peor de sus poseedores, retorciendo sus mentes y dirigiéndolas hacia nefarios fines.

DROWN

Arma (Tridente), Legendaria (requiere sintonización)

Un tridente de acero decorado con percebes de bronce a lo largo de la parte alta de su mango, Drown tiene una gema color verde justo debajo de las puas y una concha de plata al final de su contera. Flota en la superficie si se lo deja caer sobre el agua, y flota sin moverse si se lo suelta bajo la superficie. El tridente está siempre frío al tacto y es inmune a cualquier daño debido a la exposición al agua. Drown contiene una chispa del poder de Olhydra, la Princesa Maligna del Agua.

Ganas un bono de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con este arma mágica. Cuando impactas con él, el blanco sufre 1d8 puntos de daño extra por frío.

Maestría sobre el Agua. Ganas los siguientes beneficios mientras sostienes a Drown:

- Hablas con fluidez Aquano.
- Tienes resistencia al daño por frío.
- Puedes lanzar *dominar monstruo* (salvación CD 17) sobre cualquier elemental de agua. Una vez has hecho esto, Drown no puede ser usado de esta forma hasta el siguiente amanecer.

Lágrimas de la Angustia Interminable. Mientras estés dentro de un nodo de agua, puedes realizar un ritual llamado "Las Lágrimas de la Angustia Interminable", usando a Drown para crear un orbe de la devastación de agua (ver la descripción del orbe de la devastación para el tiempo y el coste del ritual). Una vez realizas el ritual, Drown no puede ser usado para realizar el ritual hasta el siguiente amanecer.

Defecto. Drown hace que su poseedor se vuelva avaricioso. Mientras estés sintonizado con el arma, ganas el siguiente defecto: "Exijo y me merezco la parte mayor del botín y rehúso desprenderme de cualquier cosa que sea mía." Además, si permaneces sintonizado con Drown durante 24 horas consecutivas, unos percebes comienzan a formarse encima de tu piel. Los percebes pueden ser retirados usando un conjuro de Restauración Mayor o magia similar, pero no mientras estés sintonizado con el arma.

IRONFANG

Arma (Pico de Guerra), Legendaria (requiere sintonización)

Un pico de guerra forjado a partir de una única pieza de hierro, Ironfang tiene una afilada cabeza en forma de colmillo inscrita con antiguas runas. El pico se siente pesado en las manos, pero cuando su poseedor lo empuña con rabia, el arma parece ser casi liviana.

El arma es inmune a cualquier forma de óxido, ácido o corrosión; nada parece poder marcarla. Ironfang contiene una chispa del poder de Ogremoch, el Príncipe Maligno de la Tierra.

Ganas un bono de +2 a las tiradas de ataque y daño que realices con este arma mágica. Cuando impactas con él, el blanco sufre 1d8 puntos de daño extra por trueno.

Maestría sobre la Tierra. Ganas los siguientes beneficios mientras sostienes a Ironfang:

- Hablas con fluidez Terrano.
- Tienes resistencia al daño por ácido.
- Tienes sentido de las vibraciones hasta una distancia de 60 pies.
- Puedes sentir la presencia de metales y piedras preciosas a menos de 60 pies de ti, pero no su localización exacta.
- Puedes lanzar *dominar monstruo* (salvación CD 17) sobre cualquier elemental de tierra. Una vez has hecho esto, Ironfang no puede ser usado de esta forma hasta el siguiente amanecer.

Estallar. Ironfang tiene 3 cargas. Puedes usar tu acción para gastar una carga y lanzar la versión de 2º nivel del conjuro *estallar* (CD 17). Ironfang recupera diariamente al alba 1d3 cargas gastadas.

El Temblor. Mientras estés dentro de un nodo de tierra, puedes realizar un ritual llamado "El Temblor", usando a Ironfang para crear un orbe de la devastación de tierra (ver la descripción del orbe de la devastación para el tiempo y el

coste del ritual). Una vez realizas el ritual, Ironfang no puede ser usado para realizar el ritual hasta el siguiente amanecer.

Defecto. Ironfang refuerza la naturaleza destructiva de su poseedor. Mientras estés sintonizado con el arma, ganas el siguiente defecto: "Me gusta romper cosas y causar la ruina."

TINDERSTRIKE

Arma (Daga), Legendaria (requiere sintonización)

Una daga de pederna, Tinderstrike es extraordinariamente afilada, y las chispas saltan de su filo cada vez que impacta contra algo sólido. Si mango está siempre cálido al tacto, y el filo chisporrotea durante 1d4 minutos después de que sea usada para producir daño. Contiene una chispa de Imix, el Príncipe Maligno del Fuego.

Ganas un bono de +2 a las tiradas de ataque y daño que realices con este arma mágica. Cuando impactas con ella, el blanco sufre 2d6 puntos de daño extra por fuego.

Maestría sobre el Fuego. Ganas los siguientes rasgos mientras empuñas a Tinderstrike:

- Hablas con fluidez Ignano.
- Tienes resistencia al daño por fuego.
- Puedes lanzar *dominar monstruo* (salvación CD 17) sobre cualquier elemental de fuego. Una vez has hecho esto, Tinderstrike no puede ser usada de esta forma hasta el siguiente amanecer.

Danza del Fuego que Todo lo Consume. Mientras estés dentro de un nodo de fuego, puedes realiar un ritual llamado "La Danza del Fuego que Todo lo Consume", usando a Tinderstrike para crear un orbe de la devastación de fuego (ver la descripción del orbe de la devastación para el tiempo y el coste del ritual). Una vez realizas el ritual, Tinderstrike no puede ser usada para realizar el ritual hasta el siguiente amanecer.

Defecto. Tinderstrike hace que su poseedor se vuelva impaciente e imprudente. Mientras estés sintonizado con el arma, ganas el siguiente defecto: "Actuo sin penar y tomo riesgos sin sopesar las consecuencias."

WINDVANE

Arma (Lanza), Legendaria (requiere sintonización)

Una lanza de plata, Windvane tiene zafiros oscuros en la superficie llena de filigranas de su pulida cabeza. Sostenida por su brillante mango, el arma parece insustancial, como si se estuviera sosteniendo una frsca y suave brisa. La Lanza contiene una chispa del poder de Yan-C-Bin, el Príncipe Maligno del Aire.

Ganas un bono de +2 a las tiradas de ataque y daño que realices con este arma mágica. Cuando impactas con ella, el blanco sufre 1d6 puntos de daño extra de relámpago.

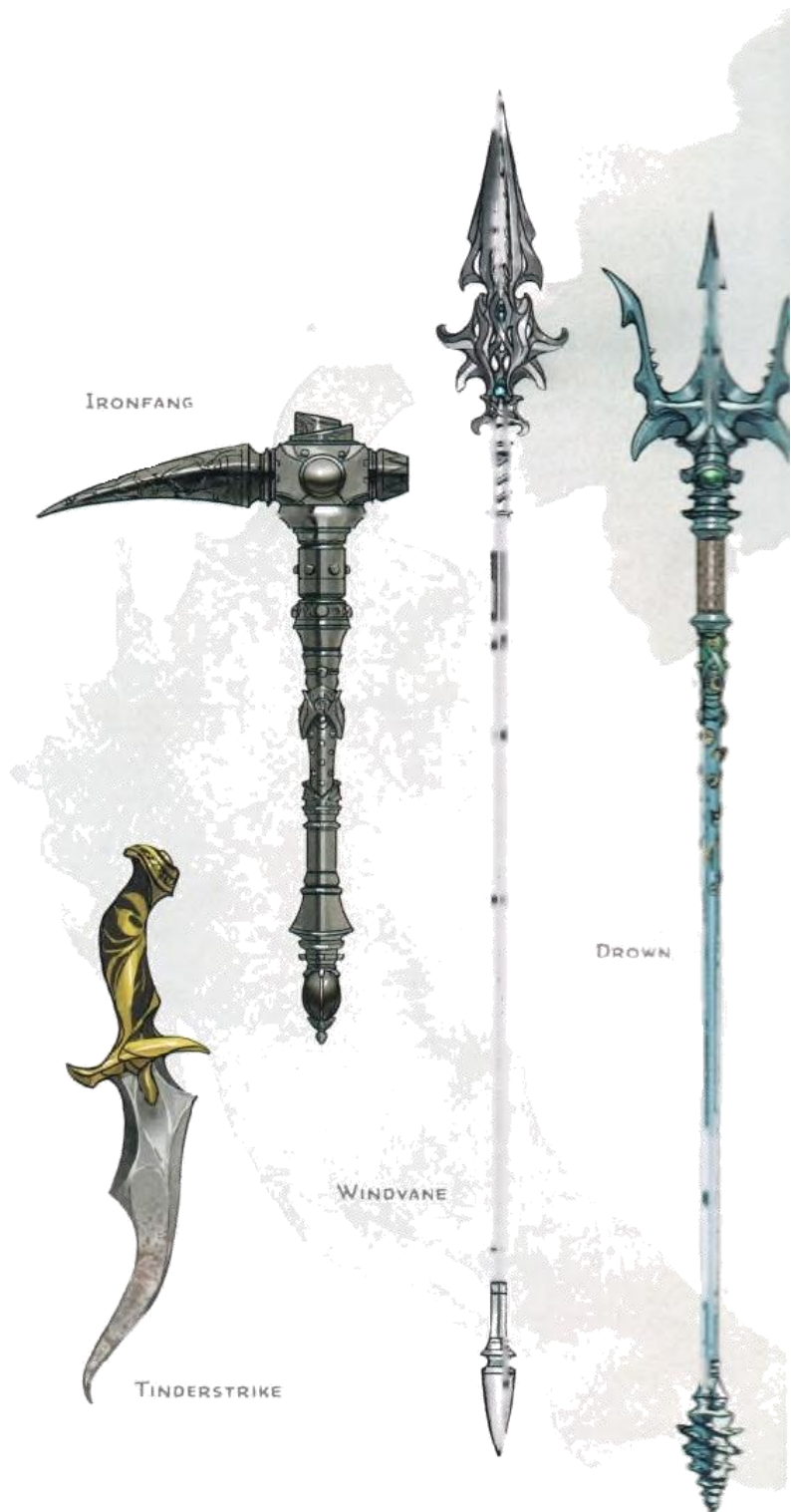
Maestría sobre el Aire. Ganas los siguientes rasgos mientras empuñas a Windvane:

- Hablas con fluidez Aurano.
- Tienes resistencia al daño por relámpago.
- Puedes lanzar *dominar monstruo* (salvación CD 17) sobre cualquier elemental de aire. Una vez has hecho esto, Windvane no puede ser usada de esta forma hasta el siguiente amanecer.

Canción de los Cuatro Vientos. Mientras estés dentro de un nodo de aire, puedes realiar un ritual llamado "La Canción de los Cuatro Vientos", usando a Windvane para crear un orbe de la devastación de aire (ver la descripción del orbe de la devastación para el tiempo y el coste del

ritual). Una vez realizas el ritual, Windvane no puede ser usada para realizar el ritual hasta el siguiente amanecer.

Defecto. Windvane hace que su poseedor se vuelva veleidoso y poco fiable. Mientras estés sintonizado con el arma, ganas el siguiente defecto: "Rompo mis votos y planes. El deber y el honor no significan nada para mi."





APÉNDICE A: GENASI

Aquellos que piensan en otros planos los consideran reinos distantes y remotos, pero la influencia de los planos puede ser sentida en el mundo.

A veces se manifiesta en seres, los cuales, a través de un accidente de nacimiento, llevan el poder de los planos en su sangre. Los genasi son unos de esas gentes, la progenia de genios y mortales. Los Planos Elementales son a veces inhóspitos para los nativos del Plano Material: tierra aplastante, llamas candentes, cielos sin límite y mares interminables hacen que visitar esos sitios, incluso aunque sea durante un tiempo escaso, sea peligroso. Los poderosos genios, sin embargo no se enfrentan a esos problemas cuando se aventuran en el plano de los mortales. Se adaptan bien a los elementos entremezclados del Plano Material, y a veces lo visitan; ya sea por voluntad propia u obligados por la magia

Algunos genios pueden adoptar un disfraz de mortal y viajan de incógnito. Durante esas visitas, los romances pueden florecer, y a veces tener como resultado un hijo. Estos hijos son genasi; individuos con lazos en dos mundos, sin pertenecer totalmente a ninguno de ellos. Algunos genasi son nacidos de uniones entre mortales y genios, otros tienen dos genasi como progenitores, y unos cuantos más raros tienen un genio más arriba en su árbol familiar, manifestando una herencia elemental que quizás ha permanecido dormida durante generaciones. Ocasionalmente, los genasi se manifiestan tras la exposición a una oleada de poder elemental, a través de fenómenos como una erupción de los planos elementales o una convergencia planar. Las energías elementales saturan a cualquier criatura en la zona y pueden alterar tanto su naturaleza que sus descendientes con otros mortales pueden nacer como genasi.

HEREDEROS DE LOS PODERES ELEMENTALES

Los genasi heredan algo de ambas partes de su naturaleza dúas. Parecen humanos pero tienen un color de tez inusual (rojo, verde, azul o gris) y hay algo extraño en ellos. La sangre elemental que fluye por sus venas se manifiesta de forma diferente en cada genasi. A veces como poderes mágicos. Vistos de refilón, un genasi puede generalmente parecer un humano. Aquellos de herencia de tierra o agua tienden a ser más robustos, mientras que los de aire o fuego suelen ser más delgados.

Un genasi en particular puede tener algunos rasos que recuerden al pariente mortal (orejas puntiagudas para un elfo, una constitución más ancha y robusta y cabellos y barba más frondosos para un enano, las manos pequeñas y pies grandes de un mediano, ojos excepcionalmente grandes de un gnomio y así sucesivamente). Los genasi casi nunca tienen contacto con sus antepasados elementales. Los genios casi nunca tienen interés en los asuntos de su progenie mortal, viéndolos como meros accidentes. Muchos no sienten nada por sus hijos genasi. Algunos genasi viven como exiliados, llevados al ostracismo por su extraña apariencia y poderes mágicos, o asumiendo el liderazgo de grupos de humanoides salvajes y extraños cultos en tierras salvajes. Otros ganan posiciones de gran influencia, especialmente en lugares donde se reverencia a los seres elementales. Unos cuantos genasi abandonan el Plano material para buscar refugio en las moradas de sus progenitores genios.

SALVAJES Y CONFIADOS

A los Genasi rara vez les falta la confianza en sí mismo, viéndose a sí mismos como válidos ante casi cualquier desafío que se les presente en su camino. Esto ciertamente se manifiesta como una atractiva seguridad en sí mismo en algunos genasi y en arrogancia en otros. Esta confianza en sí mismos puede a veces cegar a algunos genasi ante el riesgo, y sus grandes planes a veces le meten a ellos, y a otros, en problemas. Demasiados fallos pueden minar la confianza incluso de un genasi, por lo que buscan constantemente mejorarse, afinando sus talentos y perfeccionando sus habilidades.

TIERRAS GENASI

Como seres poco comunes, los genasi pueden pasar todas sus vidas sin encontrarse con otro de su misma naturaleza. No hay grandes ciudades ni imperios de genasi. Los genasi rara vez tienen comunidades propias y típicamente adoptan los usos y costumbres de las culturas y sociedad en las que han nacido. Cuanto más extraña es su apariencia, más difícil les es adaptarse

Muchos genasi se pierden en ciudades grandes, donde sus diferencias rara vez hace levantar una ceja, las gentes acostumbradas a ver apariencias muy distintas.

Aquellos que viven en la frontera, sin embargo, tienen las cosas mucho más difíciles. La gente tiende a ser menos tolerante ante las diferencias. A veces un golpe al pasar y una mirada suspicaz es lo mejor que puede esperar un genasi; en lugares menos civilizados, se enfrentan al ostracismo e incluso la violencia por parte de gente que los confunde con diablos. Enfrentados a una dura vida, estos genasi buscan el aislamiento en las tierras salvajes, construyendo sus hogares en montañas o bosques, cerca de lagos o bajo tierra.

La mayor parte de los genasi de aire y fuego que viven en los Reinos son descendientes de los djinn y efreet que una vez gobernaron Calimshan. Cuando estos fueron derrocados, sus hijos planodeudos se esparcieron por el mundo. A lo largo de miles de años, las líneas de sangre de esos genasi se han extendido a otras tierras. Aunque diferentes, es más probable encontrar genasi de aire y fuego en las regiones occidentales de Faerûn, a lo largo de la costa desde Calimshan hacia el norte por la Costa de la Espada y a través de las Tierras Corazón Occidentales hacia el este. Algunos permanecen en sus antiguas tierras natales.

Por el contrario, los genasi de agua y tierra no tienen historia común. Los individuos suelen tener dificultades en trazar su árbol genealógico, y las líneas de sangre suelen a veces saltarse una generación. Muchos genasi de tierra se originaron en el Norte y se extendieron desde allí. Los genasi de agua suelen provenir de zonas costeras, las mayores concentraciones de ellos hallándose en las regiones que rodean el Mar de las Estrellas Fugaces.

Las distantes tierras de Zhakara son solo conocida en cuentos y leyendas por la mayor parte de habitantes de Faerûn. En ellas, genios y magos hacen tratos, y de esos pactos pueden resultar genasi. Esos genasi han sido fuentes de grandes penas y alegrías en la historia de esas tierras.



GENASI EN ATHAS

Aunque cualquier mundo que incluye uno o más planos elementales puede albergar genasi, en Athas, el mundo del escenario de campaña de Sol Oscuro, las fuerzas elementales tienen más influencia de lo que tienen en otros mundos.

Como gente tocada por los poderes elementales, los genasi son vistos como videntes, profetas y elegidos. El nacimiento de un genasi, ya sea un esclavo, noble o miembro de una tribu del desierto, es un buen augurio. La mayor parte de los Athasianos creen que un genasi está destinado a actos de grandeza,.... o infamia.

NOMBRES GENASI

Los Genasi usan las convenciones de nombres de las gentes en las que fueron educados. Luego pueden asumir nombres distintivos con relación con su herencia, como Llama, Pavesa, Ola u Ónice.

RASGOS GENASI

Tu personaje genasi tiene ciertas características en común con todos los otros genasi.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución se incrementa en 2.

Edad. Los genasi maduran al mismo ritmo que los humanos y llegan a la edad adulta al final de su segunda década de vida. Viven un poco más que los humanos normales, hasta unos 120 años.

Alineamiento. Independientes y autosuficientes, los genasi tienden hacia alineamientos neutrales.

Tamaño. Los genasi son tan variopintos como sus progenitores mortales, pero están generalmente contruidos como os humanos, variando desde algo menos de 5 pies hasta bastante más de 6. Tu tamaño es mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Lenguajes. Puedes hablar, leer y escribir Común y Primordial. Primordial es un lenguaje gutural, lleno de sílabas ásperas y consonantes duras.

Subrazas. Cuatro subrazas principales de genasi pueden ser encontradas en los mundos de D&D: genasi de aire, genasi de tierra, genasi de fuego y genasi de agua. Esoce una de estas subrazas.

GENASI DE AGUA

El golpear de las olas, la rociada de la espuma de mar movida por el viento, las profundidades del océano; todas estas cosas son las que te llegan al corazón. Vagabundéas libremente y te enorgulleces de tu independencia, aunque otros te puedan considerar egoísta. La mayor parte de los genasi de agua tienen aspecto de como si acabaran de bañarse, con trazas de humedad acumulándose en su piel y cabellos. Huelen a lluvia fresca y a agua limpia. La piel azul o verde es común y la mayoría tienen ojos más grandes de lo normal, y de color negro o azul. Los cabellos de un genasi de agua pueden flotar libremente, moviéndose y ondulando como si estuvieran bajo el agua. Algunos tienen voces con tonos graves como los de los cantos de las ballenas o cantarines como el sonido de un riachuelo.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1.

Resistencia al Ácido. Tienes resistencia al daño por ácido.

Anfibio. Puedes respirar aire o agua.

Nadar. Tienes una velocidad nadando de 30 pies.

Llamar a las Olas. Conoces el Truco Moldear Agua (ver Capítulo 2). Cuando llegas al 3º nivel puedes lanzar una vez el conjuro Crear o Destruir Agua como conjuro de 2º nivel gracias a este rasgo, y recuperar la capacidad de volver a lanzar este conjuro tras terminar un descanso largo. La Constitución es tu característica mágica para estos conjuros.

GENASI DE AIRE

Como genasi de aire, descienes de los djinn. Tan cambiante como el clima, tus emociones cambian de calmado a salvaje y vilento con poca advertencia, pero estas tormentas rara vez duran mucho. Los genasi de aire típicamente tienen la piel, ojos y cabellos de un color azul claro. Una débil pero constante brisa les acompaña, haciendo ondear el cabello o moviendo sus ropas. Algunos genasi de aire hablan con voces nasales, marcadas por un débil eco. Unos cuantos muestran extrañas marcas en su pie o crecer cristales en sus cabezas.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Aliento Interminable. Puedes mantener el aliento de forma indefinida si no estás incapacitado.

Moverse con el Viento. Gracias a este rasgo puedes lanzar una vez el conjuro de Levitar, sin necesitar componente materiales, y puedes recuperar esta capacidad para lanzar el conjuro cuando terminas un descanso largo. La Constitución es tu característica mágica para este conjuro.

GENASI DE FUEGO

Como genasi de fuego, ha heredado el humor volátil y mente afilada de los efreet. Tiendes a ser impaciente y a hacer juicios rápidos. En vez de esconder tu distintiva apariencia, de regocijas en ella. Casi todos los genasi de fuego están calientes al tacto, como si estuvieran ardiendo por dentro, una impresión reforzada por tonos de piel rojizos, negros como el carbón y color gris ceniza. Los que tienen un aspecto más humano suelen tener cabellos rojos que se mueven cuando les asaltan emociones fuertes, mientras que los especímenes más exóticos tienen pavesas de verdad ardiendo en sus cabezas. Las voces de los genasis suenan como llamas crepitante, y sus ojos brillan cuando se enfadan. Algunos huelen a azufre.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 1.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en penumbras hasta 60 pies a tu alrededor como si estuvieras bajo una luz brillante, y en la oscuridad como si estuvieras bajo una luz tenue. Tus lazos con el Plano Elemental de Fuego hacen que tu visión en la Oscuridad sea inusual: todo lo que ves en la oscuridad lo ves en tonos de rojo.

Resistencia al Fuego. Tienes resistencia al daño por fuego.

Llamar a las Llamas. Conoces el truco Producir Llama. Cuando llegas al 3º nivel y gracias a este rasgo, puedes lanzar el una vez conjuro de Manos Ardientes y recuperas la capacidad de volver a lanzar este conjuro tras terminar un descanso largo. La Constitución es tu característica mágica para estos conjuros.

GENASI DE TIERRA

Como genasi de tierra, descienes de los crueles y avariciosos dao, aunque no eres necesariamente malvado. Has heredado algo de control sobre la tierra, destacando tu fuerza superior y sólido poder. Tiendes a evitar tomar decisiones precipitadas, deteniéndote lo suficiente para considerar tus opciones antes de actuar.

La tierra elemental se manifiesta de forma diferente de un individuo a otro. Algunos genasi de tierra siempre tienen manchas de polvo cayendo de sus cuerpos y el barro siempre se les pega a la ropa sin importar cuantas veces se laven. Otros son tan brillantes y pulidos como gemas, como tonos de piel de color marrón oscuro o

incluso negó, sus ojos brillantes como ágatas. Los genasi de tierra también pueden tener una piel de suave textura metálica, de hierro mate tachonado con manchas parecidas al óxido, una piel rugosa e irregular con la textura de la grava o incluso una capa de diminutos cristales sobre la piel. Los más raros tienen pequeñas fisuras en la piel a través de las cuales sale una débil luz.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 1.

Caminar por la Tierra. Puedes moverte a través de terreno difícil hecho de tierra o piedra sin gastar movimiento extra.

Fundirte con la Piedra. Gracias a este rasgo puedes lanzar una vez el conjuro de Pasar sin Dejar Rastros, no requiriendo ningún componente material, puedes recuperar esta capacidad para lanzar el conjuro cuando terminas un descanso largo. La Constitución es tu característica mágica para este conjuro.

TRASFONDOS GENASI

Cada subraza de genasi tiene su propio temperamento, lo que hace que algunos trasfondos sean más adecuados que otros.

Los genasi de aire están orgullosos de su herencia, a veces hasta el punto de la altivez. Pueden ser ostentosos y gustan de tener audiencia. Rara vez suelen permanecer en un ditió durante mucho tiempo, siempre buscando nuevos cielos que ver y respirar. Los genasi de aire que no viven en ciudades gustan de vivir en espacios abiertos como llanuras, desiertos y altas montañas. Trasfondos adecuados incluyen charlatán, artista callejero y noble.

Los genasi de tierra son más retraídos, y su conexión a la tierra hace que no se sientan cómodos en la mayor parte de las ciudades. Su fuerza y tamaño poco comunes hacen que sean combatientes natos, y con su estoico comportamiento pueden inspirar a otros y convertirse en grandes líderes. Muchos genasi de tierra viven bajo ella, donde pueden estar cerca de su elemento favorecido. Cuando emergen de sus cuevas pueden recorrer las colinas y montañas o explorar como suyas viejas ruinas. Trasfondos adecuados para un genasi de tierra incluyen ermitaño, extranjero y soldado.

Los genasi de fuego a veces se meten en problemas por sus explosivos temperamentos. Al igual que sus primos genasi de aire, a veces se regodean en su perdida superioridad sobre la gente común. Pero también quieren que los otros compartan su alta opinión sobre sí mismo, por lo que suelen trabajar constantemente para mejorar su reputación. Trasfondos probables para un genasi de fuego incluyen criminal, héroe del pueblo y noble.

Los genasi de agua tienen en su casi totalidad, alguna experiencia a bordo o cerca de navios. Suelen ser excelentes marineros y pescadores. Como los genasi de tierra, sin embargo, los genasi de agua prefieren la quietud y la soledad; las anchas orillas son su hogar natural. Van a donde quieren, hacen lo que quieren y rara vez se sienten atados a algo. Buenos trasfondos para los genasi de agua incluyen ermitaño y marinero.

APÉNDICE B: CONJUROS

Este apéndice ofrece nuevos conjuros para muchas de las clases que aparecen en el Manual del Jugador. Los conjuros ofrecen varias formas de controlar los poderes de los cuatro elementos.

Tu DM determinará si estos conjuros están disponibles en el momento de la creación del personaje, si se descubren en una acumulación de tesoro o si te topas con ellos en una antigua biblioteca o en otro lugar depositario de conocimiento mágico.

LISTAS DE CONJUROS

Las siguientes listas de conjuros muestran cuales de los nuevos conjuros están disponibles para cada clase. La escuela de magia de un conjuro aparece descrita entre paréntesis después del nombre. Si un conjuro puede ser lanzado como ritual, también aparece dentro del paréntesis.

CONJUROS DE BARDO

Trucos (Nivel 0)

Tronada (evocación)

1º Nivel

Temblor de Tierra (evocación)

2º Nivel

Pirotécnicos (transmutación)

Escritura Celeste (transmutación, ritual)

Viento de Salvaguardia (evocación)

CONJUROS DE BRUJO ARCANO

Trucos (Nivel 0)

Crear Hoguera (conjuración)

Congelación (evocación)

Piedra Mágica (transmutación)

Tronada (evocación)

2º Nivel

Atar a la Tierra (transmutación)

4º Nivel

Ruina de Elementales (transmutación)

6º Nivel

Investidura de llamas (transmutación)

Investidura de hielo (transmutación)

Investidura de piedra (transmutación)

Investidura de viento (transmutación)

CONJUROS DE DRUIDA

Cuando los druidas preparan sus conjuros, tienen acceso a la lista entera de conjuros para su clase. Debido a este hecho, el dejar disponibles todos estos conjuros nuevos a un jugador puede hacer que este se quede abrumado ante tantas opciones. Para un jugador así, considera añadir solo conjuros apropiados para la historia de entre todos en la lista de conjuros de druida.

Tu DM puede añadir solo unos cuantos de estos conjuros a tu lista de conjuros de druida. Por ejemplo, si tu druida proviene de una región costera, tu druida puede tener solo acceso a los nuevos conjuros temáticos de agua.

Trucos (Nivel 0)

Brisa (transmutación)

Crear Hoguera (conjuración)

Congelación (evocación)

Controlar Llamas (transmutación)

Modelar Agua (transmutación)

Moldear Tierra (transmutación)

Piedra Mágica (transmutación)

Tronada (evocación)

1º Nivel

Absorber elementos (abjuración)

Cuchillo Gélido (conjuración)

Temblor de Tierra (evocación)

Vínculo con las Bestias (adivinación)

2º Nivel

Atar a la Tierra (transmutación)

Diablo del Polvo (conjuración)

Escritura Celeste (transmutación, ritual)

Viento de Salvaguardia (evocación)

3º Nivel

Erupción Telúrica (transmutación)

Flechas Ardientes (transmutación)

Marejada (conjuración)

Muro Acuático (evocación)

4º Nivel

Esfera Acuosa (conjuración)

Ruina de Elementales (transmutación)

5º Nivel

Controlar vientos (transmutación)

Maelstrom (evocación)

Transmutar Roca (transmutación)

6º Nivel

Huesos de la Tierra (transmutación)

Investidura de llamas (transmutación)

Investidura de hielo (transmutación)

Investidura de piedra (transmutación)

Investidura de viento (transmutación)

Salvaguardia Primordial (abjuración)

7º Nivel

Tornado (evocación)

CONJUROS DE EXPLORADOR

1º Nivel

Absorber elementos (abjuración)

Vínculo con las Bestias (adivinación)

3º Nivel

Flechas Ardientes (transmutación)

CONJUROS DE HECHICERO

Trucos (Nivel 0)

Brisa (transmutación)

Crear Hoguera (conjuración)

Congelación (evocación)

Controlar Llamas (transmutación)

Modelar Agua (transmutación)

Moldear Tierra (transmutación)

Piedra Mágica (transmutación)

Tronada (evocación)

1º Nivel

Catapulta (transmutación)

Cuchillo Gélido (conjuración)

Temblo de Tierra (evocación)

2º Nivel

Atar a la Tierra (transmutación)

Calcinador de Aganazzar (evocación)

Diablo del Polvo (conjuración)

Enjambre de Bolas de Nieve de Snilloc (evocación)

Presa Telúrica de Maximilian (transmutación)

Pirotécnicos (transmutación)

Viento de Salvaguardia (evocación)

3º Nivel

Erupción Telúrica (transmutación)

Flechas Ardientes (transmutación)

Meteoros Diminutos de Melf (evocación)

Muro Acuático (evocación)

4º Nivel

Esfera Acuosa (conjuración)

Esfera Tormentosa (evocación)

Esfera Vitriólica (evocación)

5º Nivel

Controlar vientos (transmutación)

Inmolación (evocación)

6º Nivel

Investidura of llamas (transmutación)

Investidura of hielo (transmutación)

Investidura of piedra (transmutación)

Investidura de viento (transmutación)

8th Nivel

Horrible Marchitamiento de Abi-Dalzim (nigromancia)





CONJUROS DE MAGO

Una de las mejores formas de introducir en el juego estos nuevos conjuros de mago es el incluir algunos de ellos en libros de conjuros que aparecen como tesoro.

Trucos (Nivel 0)

Brisa (transmutación)
Crear Hoguera (conjuración)
Congelación (evocación)
Controlar Llamas (transmutación)
Modelar Agua (transmutación)
Moldear Tierra (transmutación)
Tronada (evocación)

1º Nivel

Absorber elementos (abjuración)
Catapulta (transmutación)
Cuchillo Gélido (conjuración)
Temblor de Tierra (evocación)

2º Nivel

Atar a la Tierra (transmutación)
Calcinador de Aganazzar (evocación)
Diablo del Polvo (conjuración)
Enjambre de Bolas de Nieve de Snilloc (evocación)
Escritura Celeste (transmutación, ritual)
Presa Telúrica de Maximilian (transmutación)
Pirotécnicos (transmutación)

3º Nivel

Erupción Telúrica (transmutación)
Flechas Ardientes (transmutación)
Marejada (conjuración)
Meteoros Diminutos de Melf (evocación)
Muro Acuático (evocación)
Muro de Arena (evocación)

4º Nivel

Ruina de Elementales (transmutación)
Esfera Acuosa (conjuración)
Esfera Tormentosa (evocación)
Esfera Vitriólica (evocación)

5º Nivel

Controlar vientos (transmutación)
Imolación (evocación)
Transmutar Roca (transmutación)

6º Nivel

Investidura de llamas (transmutación)
Investidura de hielo (transmutación)
Investidura de piedra (transmutación)
Investidura de viento (transmutación)

7º Nivel

Tornado (evocación)

8th Nivel

Horrible Marchitamiento de Abi-Dalzim (nigromancia)

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

Estos Conjuros aparecen presentados en orden alfabético.

ABSORBER ELEMENTOS

Abjuración de 1º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 reacción, que tomas cuando sufres daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno

Alcance: Propio

Componentes: S

Duración: 1 asalto

Este conjuro captura parte de la energía dirigida contra ti, disminuyendo sus efectos y almacenándola en tu para descargarla en tu próximo ataque cuerpo a cuerpo. Tienes resistencia ante el tipo de daño escogido hasta el comienzo de tu siguiente turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el blanco sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales del tipo de daño que hayas absorbido y el conjuro terminará.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel más alta, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada ranura por encima del 1º nivel.

ATAR A LA TIERRA

Transmutación de 2º nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Escoge una criatura que puedas ver dentro del alcance. Bandas amarillas de energía mágica se arrollan sobre la criatura. El blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza o su velocidad de vuelo (si está volando) se verá reducida a 0 durante la duración del conjuro. Una criatura que esté volando y que resulte afectada por este conjuro descenderá a un ritmo de 60 pies por asalto hasta que llegue al suelo o el conjuro termine.

CALCINADOR DE AGANNAZZAR

Evocación de 2º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una escama de dragón rojo)

Duración: Instantáneo

Una línea de rugientes llamas de 30 pies de largo y 5 de ancho sale de ti en una dirección que tu escoges. Cada criatura en la línea debe superar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño de fuego si falla la tirada, o medio daño si la superan.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d8 por cada ranura por encima del 2º nivel.

CATAPULTA

Transmutación de 1º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: S

Duración: Instantánea

Escoge un objeto que pese entre 1 y 5 libras dentro de alcance y que no esté siendo vestido o portado. El objeto vuela en línea

recta hasta 90 pies en una dirección escogida por ti antes de caer al suelo, deteniéndose antes si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto golpea a una criatura, esta criatura debe realizar una tirada de Salvación de Destreza. Si falla la tirada, el objeto impacta contra el blanco y deja de moverse. En cualquier caso, tanto el objeto como la criatura o superficie contra la que choque sufren 3d8 puntos de daño contundente.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 1º nivel o más alta, peso máximo del objeto se incrementa en 5 libras y el daño extra se incrementa en 1d8 por cada ranura por encima del 1º nivel.

CONGELACIÓN

Truco de Evocación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Hace que una congelación entumecedora se forme en una criatura que puedas ver dentro del alcance. El blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, el blanco sufre 1d6 puntos de daño por frío y sufre desventaja en su próxima tirada de ataque que haga antes del final de su próximo turno. El daño del conjuro se incrementa en 1d6 cuando llegas al 5º nivel (2d6), 11º nivel (3d6) y 17º nivel (4d6).

CONTROLAR LLAMAS

Truco de Transmutación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: Instantánea o 1 hora (ver más abajo)

Escoges unas llamas no mágicas que puedas ver dentro de alcance y que llenen un cuadrado de 5 pies. Las afectas de una de las siguientes formas:

- Expandes instantáneamente las llamas en 5 pies en una dirección que elijas, siempre que haya madera u otro combustible en esa nueva localización.
- Extingues instantáneamente las llamas dentro del cubo.
- Doblas o disminuyes a la mitad las áreas de luz brillante y luz tenue creadas por las llamas, cambias su color o ambas. El cambio dura 1 hora.
- Puedes crear formas simples; la forma vaga de una criatura, un objeto inanimado o una localización; para que aparezcan dentro de las llamas y se animen a tu voluntad. El cambio dura 1 hora. Si lanzas este conjuro múltiples veces, puedes tener hasta 3 de sus efectos activos al mismo tiempo y puedes anular uno de esos efectos como una acción.

CONTROLAR VIENTOS

Transmutación de 5º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tomas control del aire en un cubo de 100 pies que puedas ver dentro de alcance. Escoge uno de los siguientes efectos cuando lanzas el conjuro. El efecto permanece durante toda la duración del conjuro, a no ser que uses tu acción en un momento posterior para cambiar a otro efecto. Puedes también usar tu acción para

interrumpir temporalmente el efecto o reanudar uno que hubieras parado.

Vendaval. Un viento comienza a soplar dentro del cubo en una dirección horizontal a tu elección. Escoges la intensidad del viento: almo, moderado o fuerte. Si el viento es moderado o fuerte, los ataques a distancia que atravesase a través del cubo o realizados contra criaturas dentro del cubo sufren desventaja en sus tiradas de ataque. Si el viento es fuerte, cualquier criatura que se mueva en contra del viento debe gastar 1 pie extra de movimiento por cada pie que mueva.

Corriente Descendente. Haces que una corriente de viento sople continuamente hacia abajo desde la parte superior del cubo. los ataques a distancia que atravesase a través del cubo o realizados contra criaturas dentro del cubo sufren desventaja en sus tiradas de ataque. Una criatura debe realizar una tirada de Salvación de Fuerza si vuela dentro del cubo por primera vez durante su turno o si empieza su turno volando allí. Si falla la tirada, la criatura cae al suelo y queda tumbada.

Corriente Ascendente. Haces que una corriente ascendente sople dentro del cubo, levantándose hacia arriba desde los bordes inferiores del cubo. Las criaturas que terminen una caída dentro del cubo sufren solo medio daño por la caída. Cuando una criatura dentro del cubo realice un salto hacia arriba, la criatura podrá saltar hasta 10 pies más alto de lo normal.

CREAR HOGUERA

Truco de Conjuración

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una hoguera en un punto en el suelo que puedas ver y que esté dentro de alcance. Hasta que el conjuro termina, la hoguera llena un cuadrado de 5 pies de lado. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera realizar una tirada de Salvación de Destreza o sufrir 1d8 puntos de daño de fuego. Una criatura también debe realizar la tirada de salvación cuando entra en el espacio de la hoguera al principio de un turno o cuando termina su turno en él. El daño del conjuro se incrementa en 1d8 cuando llegas al 5º nivel (2d8), 11º nivel (3d8) y 17º nivel (4d8).

CUCHILLO GÉLIDO

Conjuración de 1º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S, M (una gota de agua o un trozo de hielo)

Duración: Instantánea

Creas una astilla de hielo y la lanzas contra una criatura dentro de alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el blanco. Si el ataque tiene éxito, el blanco sufre 1d10 puntos de daño penetrante. Ya impacte o falle, la astilla de hielo explota. El blanco y todas las criaturas a menos de 5 pies del punto donde la astilla explote deben superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 2d6 puntos de daño por frío.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada ranura por encima del 1º nivel.



DIABLO DEL POLVO

Conjuración de 2º nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un puñado de polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Escoge un cuadrado de 5 pies sin ocupar que puedas ver dentro de alcance. Una fuerza elemental que parece un diablo del polvo aparece dentro del cubo y permanece allí durante toda la duración del conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a menos de 5 pies del diablo del polvo debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla la tirada, la criatura sufre 1d8 puntos de daño contundente y es empujada 10 pies. Si supera la tirada, la criatura sufre medio daño y no se ve empujada. Como acción bonificada, puedes mover el diablo del polvo hasta 30 pies en cualquier dirección. Si el diablo del polvo se mueve por una zona donde hay arena, tierra suelta o grava, absorberá el material y formará una nube de 10 pies de radio a su alrededor que durará hasta el final de tu siguiente turno. La nube crea cobertura pesada dentro del área

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d8 por cada ranura por encima del 2º nivel.

ENJAMBRE DE BOLAS DE NIEVE DE SNILLOC

Evocación de 2º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de hielo o una pequeña esquirla de roca blanca)

Duración: Instantánea

Un enjambre de bolas de nieve mágicas sale despedido desde un punto dentro de alcance a tu elección. Cada criatura en una esfera de 5 pies de radio centrada en ese punto debe superar una tirada de Salvación de Destreza. Una criatura sufre 3d6 puntos de daño por frío si falla la tirada y medio daño si la supera.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada ranura por encima del 2º nivel.

ERUPCIÓN TELÚRICA

Transmutación de 3º nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (una pieza de obsidiana)

Duración: Instantánea

Escoge un punto en el suelo dentro de alcance y que puedas ver. Una fuente de tierra y rocas entra en erupción en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Cualquier criatura dentro del área debe realizar una tirada de Salvación de Destreza. Una criatura sufre 3d12 puntos de daño contundente si falla la tirada y medio daño si la supera. Además, el terreno en esa zona se convierte en terreno difícil hasta que sea limpiado.

Cada porción de 5 pies cuadrado del área requiere de al menos un minuto de trabajo para ser limpiado a mano.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 4º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d12 por cada ranura por encima del 3º nivel.

ESCRITURA CELESTE

Transmutación de 2º Nivel (Ritual)

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Línea de Visión

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Puedes hacer que aparezcan hasta diez palabras en una zona del cielo que puedas ver. Las palabras parecen formar parte de unas nubes y permanecen en ese lugar durante toda la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un fuerte viento puede dispersar las nubes y terminar el conjuro de forma prematura.

ESFERA ACUOSA

Conjuración de 4º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras una esfera de agua con un radio de 10 pies en un punto dentro de alcance que puedas ver. La esfera puede flotar en el aire, pero a no más de 10 pies del suelo. La esfera permanece durante toda la duración del conjuro. Cualquier criatura dentro del espacio de la esfera debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Con una salvación exitosa, la criatura se ve expelida de ese espacio hacia el espacio sin ocupar más cercano. Una criatura de tamaño Enorme o más grande supera automáticamente la tirada de salvación. Si falla la tirada, la criatura se ve inmovilizada por la esfera y es engullida por el agua. Al final de cada uno de sus turnos, el blanco inmovilizado puede repetir la tirada de Salvación. La esfera puede inmovilizar a un máximo de cuatro criaturas de tamaño Mediano o más pequeño o una criatura de tamaño Grande. Si la esfera inmoviliza a una criatura en exceso de estos número, una criatura al azar de las ya inmovilizadas por la esfera queda liberada cayendo fuera de su espacio y aterrizando tumbada en un espacio a 5 pies de ella.

Como acción, puedes mover la esfera hasta 30 pies en línea recta. Si se mueve sobre un pozo, descenderá suavemente hasta que flote a 10 pies del suelo. Cualquier criatura inmovilizada por la esfera se moverá con ella. Puedes arrollar a criaturas con la esfera, forzándolas a que tengan que realizar la tirada de Salvación, pero no más de una vez por turno.

Cuando el conjuro termina, la esfera cae al suelo esparciéndose toda el agua y extinguiendo todas las llamas normales a 30 pies de ellas. Cualquier criatura que estuviera inmovilizada por la esfera cae tumbada al suelo en el espacio donde caiga la esfera.

ESFERA DE TORMENTA

Evocación de 4º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de 20 pies de radio de aire arremolinado es creada en un punto a tu elección dentro de alcance. La esfera permanece durante toda la duración del conjuro. Cada criatura en la esfera cuando esta aparece o que termine su turno dentro de ella debe superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño contundente. El espacio dentro de la esfera se considera terreno difícil.



Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción bonificada durante cada uno de tus turnos para hacer que un relámpago salte desde el centro de la esfera hacia una criatura que elijas situada hasta a 60 pies del centro de la esfera. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia. Tienes ventaja en la tirada si el blanco se halla dentro de la esfera. Si impactas, el blanco sufre 4d6 puntos de daño de relámpago. Las criaturas a menos de 30 pies de la esfera sufren desventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) realizados para escuchar.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 5º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada ranura por encima del 4º nivel.

ESFERA VITRIÓLICA

Evocación de 4º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de bilis de babosa gigante)

Duración: Instantánea

Apuntas a un lugar dentro de alcance y una brillante esfera de ácido color esmeralda sale disparada hacia allí y explota en un estallido de 20 pies de radio. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de Salvación de Destreza. Si falla la tirada, una criatura sufre 10d4 puntos de daño por ácido y 5d4 puntos de daño por ácido al final de su siguiente turno. Si supera la tirada, una criatura sufre la mitad del daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 5º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 2d4 por cada ranura por encima del 4º nivel.

FLECHAS ARDIENTES

Transmutación de 3º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas una aljaba conteniendo flechas o virotes. Cuando un blanco es impactado por un arma a distancia que use una munición extraída de la aljaba, el blanco sufre 1d6 puntos de daño adicionales por fuego. La magia del conjuro se disipa en la munición cuando esta impacta o falla, y el conjuro finaliza cuando doce proyectiles hayan sido extraídos de la aljaba.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 4º nivel o más alto, el número de proyectiles que puedes afectar con este conjuro se incrementan en dos por cada ranura de conjuro por encima del 3º.

HORRIBLE MARCHITAMIENTO DE ABI-DHALZIM

Nigromancia de 8º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de esponja)

Duración: Instantáneo

Absorbes la humedad de cada criatura dentro de un cubo de 30 pies de lado centrado en un punto que escojas dentro de alcance. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Los constructos y no muertos no se ven afectados, y las criaturas tipo planta y los elementales de agua sufren desventaja en esta tirada de salvación. Una criatura sufre 10d8 puntos de daño necrótico si falla la tirada, o medio daño si la supera.

HUESOS DE LA TIERRA

Transmutación de 6º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Pues hacer que hasta seis columnas de piedra salgan del suelo desde varios lugares que puedas ver dentro de alcance. Cada columna es un cilindro de 5 pies de diámetro y una altura de hasta 30 pies. El suelo donde se aparezcan las columnas debe ser lo suficientemente ancho como para albergar sus diámetros y puede crearlos bajo una criatura de tamaño mediano o más pequeño.

Cada columna tiene CD 5 y 30 puntos de golpe. Cuando son reducidas a 0 puntos de golpe, las columnas se desmoronan en cascotes, los cuales crean una zona de terreno difícil de 10 pies de radio. Los cascotes permanecen hasta que son retirados. Si se crea una columna bajo una criatura, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o ser levantada por la columna. Una criatura puede escoger fallar la tirada. Si a una columna se le impide alcanzar su altura completa de 30 pies, porque haya un techo bajo u otro obstáculo, cualquier criatura que se halle encima de la columna sufrirá 6d6 puntos de daño contundente y se verá aprisionada, encajonada entre la columna y el obstáculo. La criatura aprisionada puede usar una acción para realizar un control de Fuerza o Destreza (a elección de la criatura) contra la CD del conjuro. Si lo supera, la criatura dejará de estar aprisionada y podrá bien moverse de la columna o dejarse caer de ella.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 7º nivel o más alta, puedes crear dos pilares adicionales por cada ranura de conjuro por encima del 6º nivel.

INOMLACIÓN

Evocación de 5º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llamas devoran a una criatura que puedas ver y que esté dentro de alcance. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufre 7d6 puntos de daño por fuego si falla la tirada de salvación, o medio daño si la supera. Si falla la tirada, el blanco seguirá ardiendo durante toda la duración del conjuro. El blanco ardiente irradia luz brillante en un radio de 30 pies y tenue en otros 30 pies adicionales. Al final de cada turno, el blanco debe

repetir la tirada de salvación. Sufrirá 3d6 puntos de daño por fuego si falla la tirada y el conjuro terminará si la supera. Estas llamas mágicas no pueden ser extinguidas mediante medios no mágicos. Si el daño de este conjuro reduce a un blanco a 0 puntos de golpe, el blanco se ve reducido a cenizas.

INVESTIDURA DE HIELO

Transmutación de 6º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termina, una capa de escarcha cubre tu cuerpo y ganas los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño por frío y ganas resistencia al daño por fuego.
- Puedes moverte a través de terreno difícil creado por hielo o nieve si gastar movimiento extra.
- El suelo en un radio de 10 pies a tu alrededor se congela y pasa a ser terreno difícil para todas las criaturas excepto tú. El radio se mueve contigo.
- Puedes usar tu acción para crear un cono de viento helador de 15 pies de largo que se extiende en una dirección que tu escojas. Cada criatura en el cono debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 4d6 puntos de daño por fuego si falla la tirada, o medio daño si la supera. Una criatura que falle si tirada contra este efecto ve su velocidad reducida a la mitad hasta el comienzo de tu próximo turno.

INVESTIDURA DE LLAMAS

Transmutación de 6º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Llamas cubre tu cuerpo, irradiando luz brillante en un radio de 30 pies y tenue en otros 30 pies adicionales durante toda la duración del conjuro. Las llamas no te dañan. Hasta que termine el conjuro, ganas los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño por fuego y tienes resistencia al daño por frío.
- Cualquier criatura que se mueva a menos de 5 pies de ti por primera vez en un turno o que termine su turno allí sufre 1d10 puntos de daño por fuego.
- Puedes usar tu acción para crear una línea de fuego de 15 pies de largo y 5 de ancho que se extienda en una dirección que tu escojas. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 4d8 puntos de daño por fuego si falla la tirada, o medio daño si la supera.

INVESTIDURA DE PIEDRA

Transmutación de 6º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que termina el conjuro, trozos de roca cubren tu cuerpo, y ganas los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante proveniente de armas no mágicas.
- Puedes usar tu acción para crear un pequeño terremoto en el suelo en un radio de 15 pies a tu alrededor. Las demás criaturas en esa área deben superar una tirada de salvación de Destreza o ser derribadas.
- Puedes moverte a través de terreno difícil creado por tierra o rocas sin gastar movimiento extra. Puedes moverte a través de roca sólida o tierra como si fuera aire y sin desestabilizarse, pero no puedes terminar tu movimiento allí. Si lo haces, eres expulsado hasta el lugar sin ocupar más cercano, este conjuro termina, y quedas aturdido hasta el final de tu próximo turno.

INVESTIDURA DE VIENTO

Transmutación de 6º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que este conjuro termina, el viento se arremolina a tu alrededor, y ganas los siguientes beneficios:

- Todos los ataques a distancia realizados contra tu sufren desventaja en la tirada de ataque.
- Ganas una velocidad de vuelo de 60 pies. Si todavía estas volando cuando el conjuro termina, caes, a no ser que dispongas de otro medio para evitar de alguna forma la caída.
- Puedes usar tu acción para crear un cubo de aire arremolinado de 15 pies centrado en un punto que puedas ver a 60 pies de tu posición. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de Salvación de Constitución. Una criatura sufre 2d10 puntos de daño si falla la tirada o medio daño si la supera. Si una criatura de tamaño Grande o más pequeña falla la tirada, esa criatura es también empujada hasta 10 pies del centro del cubo.

MAELSTROM

Evocación de 5º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (un papel o una hoja enrollada en forma de embudo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una masa de agua de 5 pies de profundidad aparece y se arremolina en un radio de 30 pies centrado en un punto dentro de alcance que puedas ver. El punto debe estar sobre el suelo o sobre una masa de agua. Hasta que el conjuro termine, esa área se considera terreno difícil, y cualquier criatura que comience su turno allí debe superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrir 6d6 puntos de daño contundente y ser atraída 10 pies hacia el centro del área.

MAREJADA

Conjuración de 3º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Instantánea

Conjuras una ola de agua que rompe sobre un área dentro de alcance. El área puede tener hasta 30 pies de largo, 10 pies de ancho y 10 de alto. Cada criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 4d8 puntos de daño contundente si falla la tirada y queda tumbada en el suelo. Si supera la tirada sufre solo medio daño y no queda tumbada. El agua se extiende luego por el suelo en todas direcciones, extinguiendo todas las llamas sin proteger en el área y en un radio de 30 pies a su alrededor.

METEOROS DIMINUTOS DE MELF

Evocación de 3º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu

Componentes: V, S, M (Nitrato, Sulfuro y resina hechos una bolita)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas seis minúsculos meteoros en tu espacio los cuales orbitan a tu alrededor durante la duración del conjuro. Cuando lanzas el conjuro, y como acción bonificada en cada uno de tus turnos subsiguientes, puedes gastar uno o dos de los meteoros, haciendo que salgan disparados hacia un punto o puntos a tu elección en un radio de 120 pies. Una vez el meteoro llega a su destino o choque contra algún obstáculo, el meteoro explotará. Cada criatura en un radio de 5 pies del punto donde el meteoro explota debe realizar una tirada de Salvación de Destreza. Una criatura sufre 2d6 puntos de daño por fuego si falla la tirada y medio daño si la supera.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 4º nivel o más alta, el número de meteoros creados se incrementa en 2 por cada ranura por encima del 3º nivel.

MOLDEAR AGUA

Truco de Transmutación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: S

Duración: Instantánea o 1 hora (ver más abajo)

Escoges un área de agua que puedas ver dentro de alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies. La manipulas en una de las siguientes formas:

- Mueves o cambias instantáneamente la dirección del flujo del agua a tu voluntad, hasta 5 pies en cualquier dirección. Este movimiento no tiene suficiente fuerza como para causar daño.
- Puedes hacer que el agua forme figuras simples y que se anime a tu voluntad. Este cambio dura 1 hora.
- Cambias el color u opacidad del agua. El agua debe ser cambiada de la misma forma en toda el área. Este cambio dura 1 hora.
- Congelas el agua, siempre que no haya criaturas en ella. El agua se descongela en una hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, no puedes tener más de dos de sus efectos no instantáneos activos al mismo tiempo, y como acción puedes finalizar esos efectos.

MOLDEAR TIERRA

Truco de Transmutación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: S

Duración: Instantánea o 1 hora (ver más abajo)

Escoges una porción de tierras suelta o piedra que puedas ver dentro de alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies. La manipulas en una de las siguientes formas:

- Si tomas como blanco un área de tierra suelta, puedes excavar inmediatamente un agujero en ella, moverla a lo largo del suelo y depositar hasta a 5 pies de distancia. Este movimiento no tiene suficiente fuerza como para causar daño.
- Puedes crear formas, colores o ambos en la tierra o roca, creando palabras, imágenes o diseños. Los cambios duran una hora.
- Si la tierra o roca a la que afectas está en el suelo, puedes hacer que se convierta en terreno difícil. De otra forma, puedes hacer que el terreno se vuelva terreno normal si ya es terreno difícil. Este cambio dura una hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, no puedes tener más de dos de sus efectos no instantáneos activos al mismo tiempo, y como acción puedes finalizar esos efectos.

MURO DE AGUA

Evocación de 3° Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un muro de agua arremolinada que surge del suelo en un punto dentro de alcance que puedas ver. Puedes hacer que el muro tenga hasta 30 pies de largo, 10 de alto y 1 de espesor, o puedes crear un muro en forma de anillo de hasta 20 pies de diámetro, 20 pies de diámetro y 1 de espesor. El muro se desvanece cuando el conjuro termina. El espacio ocupado por el muro se considera terreno difícil. Cualquier ataque a distancia con armas que atraviese el muro sufre desventaja en su tirada de ataque, y el daño por fuego queda reducido a la mitad si el efecto de fuego atraviesa el muro para llegar a su blanco. Los conjuros que producen daño por frío y que atraviesen el muro harán que la zona del muro que atravieses se congele (al menos una sección de 5 pies cuadrados). Cada sección de 5 pies tiene CA 5 y 15 Pg. Reducir una sección congelada a 0 puntos de golpe la destruye. Cuando una sección es destruida, el agua del muro no ocupa el espacio que ha quedado libre.

MURO DE ARENA

Evocación de 3° Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un puñado de arena)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un muro de arena arremolinada que surge del suelo en un punto dentro de alcance que puedas ver. Puedes hacer que el muro tenga hasta 30 pies de largo, 10 de alto y 10 de espesor, y el muro se desvanece cuando el conjuro termina. Bloquea la línea de visión, pero no el movimiento. Una criatura queda cegada mientras permanece dentro del espacio del muro, y debe gastar 3 pies de movimiento por cada pie que se mueve dentro del espacio ocupado por el muro.



PIEDRA MÁGICA

Truco de Transmutación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Contacto

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Tocas hasta tres guijarros y los imbuyes con magia. Tu u otra persona puede realizar un ataque a distancia arrojando una de las piedras o lanzándola con una honda. Si es arrojada, tiene un alcance de 60 pies. Si alguien más ataca con uno de los guijarros, ese atacante añade tu modificador de característica mágica, no el del atacante, a la tirada de ataque. Si se impacta, el blanco sufre una cantidad de daño contundente igual a 1d6 + tu modificador de característica mágica. Ya impacte o falle el ataque, el conjuro deja de funcionar sobre la piedra. Si lanzas este conjuro otra vez, el conjuro deja de funcionar sobre cualquier otra piedra sobre la cual este conjuro siga activo.

PIROTECNIA

Transmutación de 2º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Escoges un área de llamas dentro de alcance que puedas ver y que quepa dentro de un cuadrado de 5 pies. Puedes extinguir el fuego en esa área, y puedes o bien crear o fuegos artificiales o humo.

Fuegos Artificiales. El blanco explota con un cegador resplandor de luces y colores. Cada criatura a menos de 10 pies del blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Humo. Un espeso humo negro se extiende desde el blanco en una nube de 20 pies de radio, moviéndose alrededor de las esquinas. El área cubierta por el humo se considera que proporciona cobertura pesada. El humo persiste durante 1 minuto o hasta que un fuerte viento lo dispersa.

PRESA TERRESTRE DE MAXIMILIAN

Transmutación de 2º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una mano en miniatura esculpida en arcilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Escoges un cuadrado de 5 pies no ocupado en el suelo que puedas ver y dentro de alcance. Una mano de tamaño mediano hecha de tierra compactada aparece del suelo y agarra a una criatura que puedas ver a menos de 5 pies de ella. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Con un fallo en la tirada, el blanco sufre 2d6 puntos de daño contundente y se ve retenido durante la duración del conjuro. Como acción, puedes hacer que la mano aplaste al blanco retenido, el cual debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. El blanco sufre 2d6 puntos de daño contundente si falla la tirada y medio daño si la supera. Para liberarse, el blanco retenido puede realizar una tirada de salvación de Fuerza contra la CD de salvación del conjuro. Si la supera, el blanco escapa y deja de verse retenido por la mano. Como acción, puedes hacer que la mano agarre a otra criatura o que se mueva a otro espacio sin ocupar dentro de alcance. La mano liberará a cualquier blanco retenido si haces cualquiera de estas dos cosas.

RUINA ELEMENTAL

Trasmutación de 4º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Escoge una criatura que puedas ver dentro de alcance y escoge uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. El blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución o ser afectado por el conjuro durante toda su duración. La primera vez durante cada turno que el blanco afectado sufra daño del tipo escogido, el blanco sufrirá 2d6 puntos de daño extra de ese tipo. Es más, el blanco perderá toda la resistencia a ese tipo de daño hasta que el conjuro termine.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 5º nivel o más alto, puedes afectar a una criatura adicional por cada ranura de conjuro por encima del 4º nivel. Las criaturas deben estar a menos de 30 pies las unas de las otras cuando les lances el conjuro.

SALVAGUARDIA PRIMORDIAL

Abjuración de 6º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tienes resistencia al daño por ácido, frío, fuego, relámpago y trueno durante la duración del conjuro. Cuando sufres daño de uno de esos tipos puedes usar tu reacción para ganar inmunidad contra ese tipo de daño. Si lo haces, las resistencias finalizan, y tienen la inmunidad hasta el final de tu siguiente turno, momento en el que el conjuro finalizará.

SOPLO DE VIENTO

Truco de Transmutación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Controlas el propio aire y lo manejas para crear uno de los siguientes efectos en un punto que veas dentro de alcance:

- Una criatura de tamaño mediano o más pequeño que elijas debe superar una tirada de Salvación de Fuerza o ser apartada hasta 5 pies lejos de ti.
- Creas una ráfaga de aire capaz de mover un objeto que no esté siendo sostenido o llevado encima y que pese no más de 5 libras. El objeto es empujado hasta 10 pies de tu posición. No es empujado con la suficiente fuerza como para poder causar daño.
- Creas un inofensivo efecto sensorial usando el aire, como por ejemplo hacer que se muevan las hojas, hacer que se cierren las ventanas de golpe o hacer que tus ropas se muevan sacudidas por el viento.



TEMBLOR DE TIERRA

Evocación de 1º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Tu (10 pies de radio)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Provocas un temblor en el suelo en un radio de 10 pies alrededor de tu posición. Todas las criaturas en esa área excepto tú deben superar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada una criatura sufre 1d6 puntos de daño contundente y queda tumbada en el suelo. Si el terreno en esa zona es tierra suelta o roca, se convierte en terreno difícil hasta que sea limpiado.

A Niveles Más Altos. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel o más alta, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada ranura por encima del 1º nivel.

TORNADO

Evocación de 7º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 Pies

Componentes: V, M (un trozo de paja)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un aullante tornado se forma en un punto del suelo que especifiques. El tornado es un cilindro de 10 pies de radio y 30 pies de altura centrado en ese punto.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar tu acción para mover el tornado hasta 30 pies en cualquier dirección siguiendo el suelo.

El tornado absorbe todos los objetos de tamaño Mediano o más pequeños que no estén siendo vestidos o portados por alguien. Una criatura debe realizar una tirada de Salvación de Destreza la primera vez en un turno que entre en el tornado o en cuyo espacio entre el tornado, incluyendo al principio cuando el tornado aparece.

Una criatura sufre 10d6 puntos de daño contundente si falla la tirada de salvación, o medio daño si la supera. Además, una criatura de tamaño Grande o más pequeño que falle la tirada debe superar una tirada de salvación de Fuerza o quedar inmovilizada dentro del tornado hasta que el conjuro termine. Cuando una

criatura comienza su turno habiendo sido inmovilizada por el tornado, es movida 5 pies hacia arriba en el interior del tornado, a no ser que la criatura se halle en la parte de arriba del tornado. Una criatura inmovilizada se mueve con el tornado y cae cuando el conjuro termina, a no ser que la criatura tenga algún medio para mantenerse en el aire. Una criatura inmovilizada puede usar una acción para realizar un control de Fuerza o Destreza contra tu CD de conjuros. Si tiene éxito, la criatura deja de estar inmovilizada y es arrojada $3d6 \times 10$ pies en cualquier dirección.

TRANSMUTAR ROCA

Transmutación de 5º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (arcilla y agua)

Duración: Instantánea

Escoges un área de piedra o lodo dentro de alcance que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 40 pies, y escoges uno de los siguientes efectos:

Transmutar Roca a Lodo. La roca no mágica de cualquier tipo en el área se convierte en un volumen equivalente de lodo blando que permanece durante la duración del conjuro. Si lanzas el conjuro sobre el suelo, se convierte en un área tan lodosa que las criaturas se hundirán en ella. Cada pie que la criatura recorre por el lodo cuesta 4 pies de movimiento, y cualquier criatura en el suelo cuando lances el conjuro debe superar una tirada de salvación de Fuerza. Una criatura debe también realizar esta tirada de salvación la primera vez que entre en el área durante un turno o cuando termine su turno dentro de ella. Si falla la tirada, la criatura se hunde en el lodo y queda inmovilizada, aunque puede usar una acción para acabar con la condición de inmovilizado saliendo del lodo por la fuerza bruta. Si se lanza el conjuro sobre una zona de techo, el lodo cae. Cualquier criatura bajo el lodo cuando este caiga debe superar una tirada de Salvación de Destreza. Una criatura sufre 4d8 puntos de daño por frío si falla la tirada y medio daño si la supera.

Trasmutar Lodo a Roca. Una zona de lodo o arenas movedizas de no más de 10 pies de profundidad se transforma en piedra durante la duración del conjuro. Cualquier criatura en el lodo cuando este se transforma debe superar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada de Salvación, la criatura queda inmovilizada en la roca. La criatura inmovilizada en la roca puede usar una acción para intentar liberarse si supera un control de Fuerza (CD 20) o produciendo 25 puntos de daño a la roca que le rodea. Si supera la tirada, la criatura sale sana y salva a la superficie en un espacio contiguo sin ocupar.

TRONADA

Truco de Evocación

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Propio (5 pies de radio)

Componentes: S

Duración: Instantánea

Creas un estallido de sonido estrepitoso, el cual puede ser escuchado hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas excepto tu en un radio de 5 pies deben superar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 3d6 puntos de daño de trueno si falla la tirada. El daño del conjuro se incrementa en 1d6 cuando llegas al 5º nivel (2d6), 11º nivel (3d6) y 17º nivel (4d6).

VIENTO DE SALVAGUARDA

Evocación de 2º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Propio

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un fuerte viento (20 millas por hora) sopla a tu alrededor en un radio de 0 pies y se mueve contigo, permaneciendo centro en ti. El viento permanece durante toda la duración del conjuro. El viento tiene los siguientes efectos:

- Te ensordece a ti y a todas las criaturas en el área.
- Extingue todas las llamas sin proteger del tamaño de una antorcha o más pequeñas.
- El área pasa a ser terreno difícil para todas las criaturas excepto para ti.
- Las tiradas de ataque de armas a distancia sufren desventaja si atraviesan la zona cubierta por el viento.
- Mantiene fuera los vapores, gases y nieblas que puedan ser dispersadas por vientos fuertes.

VÍNCULO CON LAS BESTIAS

Adivinación de 1º Nivel

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: Contacto

Componentes: V, S, M (un trozo de piel envuelta en un trapo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Estableces un vínculo telepático con una bestia que toques y que sea amistosa o que haya sido hechizada por ti. El conjuro falla si la puntuación de Inteligencia de la bestia es de 4 o superior. Hasta que el conjuro termine, el enlace estará activo mientras la bestia y tu tengáis línea de visión el uno del otro. A través del enlace telepático, la bestia puede entender tus mensajes telepáticos y puede enviar telepáticamente emociones y conceptos simples.

Mientras el enlace está activo, la bestia gana ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a menos de 5 pies de tu posición que tú puedas ver.

APÉNDICE C: ADAPTANDO A OTROS MUNDOS

OIEJO COMO LA MISMÍSIMA CREACIÓN, EL Mal Elemental ha surgido en mil mundos diferentes a lo largo de las eras del multiverso. Príncipes del Apocalipsis describe el auge del Mal Elemental en el escenario del Mundo de los Reinos Olvidados. Sin embargo, esto no es razón por la cual tu no puedas ajustar esta aventura para que encaje en casi cualquier mundo que sea parte del multiverso de Dungeons & Dragons. En este apéndice, le echamos una mirada a como adaptar esta aventura a algunos de los escenarios más conocidos del juego de D&D o a tu propio mundo de campaña.

SOL OSCURO

El planeta moribundo de Athas es un mundo que ya está lleno de profundas cicatrices a manos del poder elemental. Hace mucho tiempo, los dioses de Athas lucharon una terrible guerra contra los poderosos señores primordiales de los planos elementales; y perdieron. Los dioses fueron muertos u obligados a exiliarse, dejan Athas bajo el dominio de seres elementales que tenían escaso interés en los asuntos de los mortales. En la difícil edad que siguió a la derrota de los dioses, poderosos reyes hechiceros se hicieron con el poder y casi destruyeron el planeta mediante su imprudente uso de la magia profanadora. Convirtieron Athas en un desierto en el que merodean terribles monstruos y solo sobreviven los más fuertes. Uno de los aspectos clave del escenario de campaña de Sol Oscuro es que los héroes no necesitan buscar Dungeons olvidados para encontrar la aventura; la mera supervivencia es ya suficiente aventura. Pero no hay ninguna razón por la cual no puedas adaptar con éxito Príncipes del Apocalipsis a tu campaña de Sol Oscuro.

ESCENARIO

Una fértil región agrícola como el Valle del Dessarin no existe en Athas, pero hay varias áreas fronterizas que contienen pequeñas aldeas separadas de todo por varios días de viaje a través de zonas salvajes. Un buen ejemplo son los Grandes Páramos Aluviales de Arena. La largo tiempo perdida ciudadela enana de Tyar-Besil yace bajo las rocosas malas tierras a unas 30 o 40 millas al noroeste de la villa de Kled. La ciudad enana no tiene que haber cambiado mucho después de todo; una fortaleza enana de 5,000 años, olvidada bajo las arenas del desierto podría fácilmente datar de la Edad Verde, un tiempo en el que el mundo de Athas bien se podría haber parecido bastante a los Reinos Olvidados.

Los cuatro Alcázares Embrujados descritos en el capítulo 3 de esta aventura son campamentos solitarios o ruinas esparcidas por las malas tierras bajo las cuales yace Tyar-Besil.

El Alcazar de Guardarrio podría ser ciertamente un poco problemático en un mundo desértico, pero la solución es simple. Yace en las polvorientas orillas de un río seco desde hace mucho tiempo. Los cultistas de la Ola Aplastante no son contrabandistas y piratas, son esclavistas.

Los asentamientos cerca del área en la que los cultos elementales se están estableciendo incluyen la villa de esclavos de Libertad, la villa minera enana de Kled y el oasis de la Fuente Argénteo. Kled es una buena base de operaciones y puede servir como el "Alerce Rojo" de una campaña del Mal Elemental en Sol Oscuro. Libertad es una buena contrapartida para Beliard y Fuente Argénteo puede jugar bien el papel de la Posada de Constructor de

Gabarras y Bado del Gusano. Puedes inventar una aldea más o dos; quizás un campamento de una de las casas mercantiles; para que sirva como Puente Oeste, y que proporcione una localización que pueda ser amenazada o destruida por las represalias del culto mientras la aventura se va desarrollando.

TRASFONDO

En lugar de la delegación de Mirabar, la caravana desaparecida que empuja inicialmente a los héroes a sumergirse en la aventura, consiste en enviados de la villa mediana de Ogo, los cuales se dirigen hacia la recientemente liberada ciudad de Tyr. Los nuevos líderes de la ciudad esperan forjar una alianza con los medianos de la cordillera boscosa, y enviaron con anterioridad reglao y mercancías para comercial a la villa de Ogo; un grupo de medianos importante se dirige a Tyr con los enviados de la ciudad, llevando regalos y otras mercancías de vuelta. Después de haber pasado por la villa de Libertad, la delegación se dirigió hacia el Sur hasta Kled, desde donde querían cambiar el rumbo en dirección a Tyr. Ein embargo, desaparecieron en las malas tierras entre Kled y Libertad.

EL CULTO ATHASIANO

Los cultos elementales están extendidos en Athas. En un mundo sin dioses, la gente adora por el contrario a los poderes que ven en el mundo a su alrededor; el aire, el agua, el fuego y la tierra. Los sacerdotes elementales ostentan una posición similar a los eremitas religiosos o chamanes tribales en otros mundos. Los plebeyos Athasianos, especialmente aquellos que viven fuera de los muros de las ciudades estados, reverencian a los sacerdotes elementales y escuchan con cuidado cuando estos hablan.

La diferencia clave entre los cultistas dedicados el Mal Elemental y los sacerdotes elementales encontrados normalmente en las tribus y aldeas de Athas es la dedicación del culto al mal.

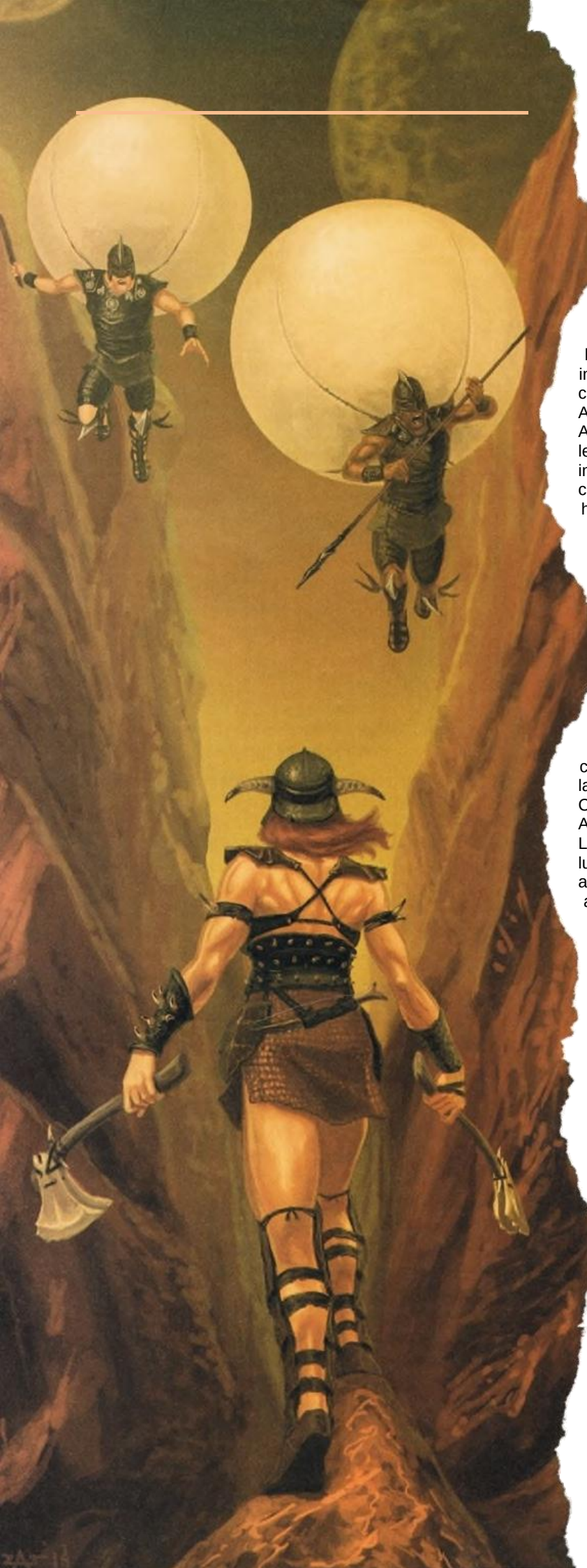
Un sacerdote elemental protege y guía a la gente normal, usando la magia para mejorar sus vidas.

Un cultista elemental exige sumisión, sacrificios y obediencia. El elemento no es ya una herramienta para la supervivencia; es una fuerza para la destrucción y el poder para dominar a otros.

Dado que los sacerdotes elementales ostentan tan importante poder en la sociedad Athasiana, la apariencia de los cultistas que sirven al Mal Elemental no es probable que parezca fuera de lo ordinario al principio. En pequeñas aldeas, un culto podría fácilmente tomar forma e incluso atraer apoyo popular

de una comunidad local o tribu, al menos hasta que la crueldad y la locura de sus adherentes haga que se verdadera naturaleza sea obvia para todos.

En una versión Athasiana de la campaña del Mal Elemental, los profetas aparecerían al principio como poderosos y carismáticos sacerdotes elementales que prometen a su seguidores un camino "mejor". Las armas elementales son reliquias o tesoros perdidos creados hace mucho tiempo durante una anterior encarnación del culto. Cuando el Ojo Anciano Elemental comienza a moverse bajo el Sol Oscuro y busca nuevos servidores, las antiguas armas despiertan de su letargo y se abren paso hasta manos ansiosas que las esperan.



FACCIONES EN ATHAS

Las ciudades estado y las tribus nómadas de Athas tienen varias facciones y alianzas formadas por la dura historia de ese mundo. A continuación señalamos varias sugerencias para convertir las referencias de las facciones para Athas.

LOS ARPISTAS

La Alianza del velo

La Alianza del Velo es una sociedad secretada dedicada a derrocar a los malvados reyes hechiceros que dominan la región de Tyr. Al igual que los Arpistas, sus filas incluyen a un cierto número de pícaros, lanzadores de conjuros y espías. Pocas organizaciones o movimientos en Athas operan a lo largo de varias ciudades estado, pero la Alianza del Velo es una de ellas. Los héroes que presten su lealtad a la Alianza del Velo estarían principalmente interesados a detener a los profanadores que sirven a los cultos elementales y en asegurarse de que los reyes hechiceros no ponen sus manos sobre los secretos del poder elemental.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

Los Liberados

Las tierras salvajes del desierto están salpicadas de campamentos ocultos y fortalezas de las tribus esclavas de Athas; bandas de gente que se las ha arreglado para escapar de la esclavitud en una u otra de las ciudades estado. Los Liberados es una ténue y desorganizada sociedad o hermandad de las tribus de esclavos de la región de Tyr. Incluso aunque las tribus no cooperan las unas con las otras, comparten valores comunes y trabajan en pos del mismo objetivo; acabar con la esclavitud.

Cumplen un papel similar al de la Orden del Guantelete en Athas.

Los Liberados no están directamente preocupados en luchar contra amenazas como el Mal Elemental, pero odian a los esclavistas y harán todo lo que puedan para castigar a aquellos que esclavizan a otros. Los cultos elementales toman cautivos y los fuerzan a trabajar en sus locos proyectos, por lo que los Liberados pueden verse involucrados en detener estas prácticas y en castigar a los perpetradores por sus crímenes.

EL ENCLAVE ESMERALDA

Círculos Druídicos

Los druidas Athasianos se ven a si mismos como guardianes de la tierra y enemigos de todos aquellos que usen magia profanadora. Ninguna gran organización druídica cubre la región de Tyr al completo, pero un cierto número de círculos druídicos más pequeños y localizados están preocupados por las perturbaciones y desastres desatados por las actividades del culto. Uno de ellos recorre el área entre la Hondonada del Dragón y el Valle de Tyr. Los persona que quieran luchar por las fuerzas del equilibrio natural podrían ser aliados (o miembros) de los druidas.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Burocracia templaria

Los reyes hechiceros de la región de Tyr son amargos enemigos los unos de los otros, por lo que no es posible nada parecido a la Alianza de los Señores. Sin embargo, la burocracia templaria de una ciudad estado específica puede servir en un papel similar en una conversión de esta aventura para Sol Oscuro. La ciudad estado más

directamente preocupada con el auge de un peligroso culto mágico en los Grandes Paramos Aluviales de Arena es Tyr, la cual lucha por encontrar su camino después de la muerte del Rey Kalak.

Los templarios de Tyr no pueden permitir que crezca una nueva amenaza delante de su puerta, o permitir que los templarios de una ciudad rival como Urik ganen el control de la magia elemental del culto.

LOS ZHENTARIM

Casa Tsalaxa

Las grandes casas mercantiles de la ciudad de Tyr mantienen almacenes y emporios en la mayor parte de las ciudades estado.

Todas son fieramente competitivas y buscan cualquier ventaja que puedan usar contra sus rivales, pero la Casa Tsalaxa de Draj es ampliamente considerada como la más despiadada de todas ellas.

Los agentes de la Casa Tsalaxa no dudan en realizar asesinatos, sobornos o incluso en financiar incursiones contra las caravanas de casas rivales. Para Tsalaxa, el Culto del Mal Elemental representa una amenaza contra el orden establecido; una destrucción extensa es mala para el negocio, incluso para los estándares de la Casa Tsalaxa. Si los agentes de la casa pueden hacerse mientras tanto con los secretos del culto durante el proceso de eliminación de la amenaza, mejor que mejor.

DRAGONLANCE

El hogar de la sagra de Dragonlance saga, el mundo de Krynn, ha sido uno de los escenarios favoritos durante muchos años. Con unos cuantos ajustes menores, puede adaptar Príncipes del Apocalipsis a tu campaña de Dragonlance. La historia del Mal Elemental puede ser recondada como las fuerzas del Caos que buscan otra forma de destruir el mundo de Krynn.

ESCENARIO

Ambos tiempo y lugar deben ser considerados cuando se convierte esta aventura para su uso en una campaña en Dragonlance. Cada era de la historia de Krynn supone sus propios desafíos. ¿Tiene lugar la aventura durante la Era del Poder, antes del cataclismo? ¿Antes o durante la Guerra de la Lanza? ¿Dónde surgirá en Krynn el Mal Elemental; las colinas y montañas de Solamnia? Ergoth? La a punto de ser destruida Istar? Sugerimos colocar la campaña donde y cuando comenzó la saga de Dragonlance: en las tierras de Abanasinia, cerca de Solace y Haven, al final del Tiempo de la Oscuridad en el año anterior o dos antes de la Guerra de la Lanza.

En este escenario, las Colinas Sombrias son reemplazadas por las colinas y montañas entre Solace y Haven.

En vez de Alerce Rojo, la aldea inicial de la Aventura es Gateway, a poca distancia al Sur de Solace. Las ramificaciones del Río Furia blanca reemplazan al río Dessarin, y muchos de los lugares de la aventura pueden ser localizados al norte y al sur de Gateway a lo largo del río o hacia las montañas al oeste. La ciudad más grande de la región es Haven, la cual puede servir el mismo papel que Yartar.

La información de trasfondo relativa a la antigua nación enana de Besilmer puede sobrevivir incorporándola a la historia de Thorbardin, antes de las Guerras de Kinslayer.

TRASFONDO

Antes de la historia registrada, el Dios conocido como Caos fue atrapado por Reorz en la Grema Gris, pero ecos del Caos permanecieron en el mundo. Estos tomaron la forma

de nodos enterrados en las profundidades de la tierra, donde han permanecido olvidados durante mucho tiempo.

Miles de años antes del cataclismo, un grupo de colonos enanos establecieron un enclave en las montañas al norte de Thorbardin, al cual bautizaron como Tyar-Besil.

Sin que lo supieran los enanos, el asentamiento fue construido a menos de una milla del lugar de uno de esos nodos del Caos. Después de las Guerras de Kinslayer, los enanos se retiraron hacia el Sur de Pax Tharkas y hasta Thorbardin, abandonando la ciudad subterránea pero solo después de haberla sellado contra cualquier intrusión. En la campaña del Mal Elemental, esta ciudad se convierte en el lugar donde se encuentran los cuatro templos elementales. Los cuatro Alcázares Embrujados son campamentos abandonados que se remontan a antes del cataclismo. Una vez guardaron las entradas al antiguo enclave enano. El Alcazar de Guardarrio se levanta a lo largo del Río Furiablanca, al Norte de Haven. Las calamitosas fuerzas del Cataclismo destruyeron y enterraron incontables ciudades, pero también desenterraron antiguas ruinas y lugares de poder. Tras la destrucción, la ausencia de los Dioses de Krynn llevó a los humanos a buscar otras fuentes de magia que pudieran rivalizar con los divinos.

Cuatro de estos buscadores se abrieron paso hasta la ciudad perdida de Tyar-Besil y descubrieron nuevos túneles que llevaban al Templo del Ojo, el antiguo eco de Caos que yacía profundamente enterrado bajo las montañas de Abanasinia.

Estos cuatro buscadores se convirtieron en las profetas elementales.

Empuñando el poder de las armas elementales, los cuatro profetas reclutaron a seguidores cultistas y comenzaron a trabajar para apoyar los misteriosos designios del Ojo Anciano Elemental.

La campaña comienza con una investigación acerca de una delegación perdida. En el escenario de campaña de Dragonlance, la expedición de Mirabar podría ser reemplazada por un grupo de diplomáticos que viaja desde Haven a lo largo de la Carretera de Haven a través de Solace.

FACCIONES DE KRYNN

Equivalentes cercanos a las facciones de los reinos Olvidados no Existen en el escenario de Dragonlance, y, por tanto, deben ser reemplazadas con grupos más apropiados para Krynn.

LOS ARPISTAS

Locales con buenas intenciones

No hay un equivalente claro para esta organización con gran alcance en Krynn. En vez de tratarla como una facción ya establecida, trata a los varios contactos Arpistas como PNJs amistosos que están dispuestos a ayudar a los personajes, siempre que estos parezcan estar trabajando para las fuerzas del bien.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

Los Caballeros de Solamnia

Reemplaza la Orden del Guantelete con los Caballeros de Solamnia, los cuales están dedicados a hacer cumplir la causa del bien. Aunque los Caballeros no ejerce poder político en la región, no es descabellado que los personajes jugadores sean sus agentes, en busca de fuentes de problemas, habiendo una guerra en ciernes.

EL ENCLAVE ESMERALDA

Aliados del Señor del Bosque

Como reemplazo para el Enclave Esmeralda, considera una cábala de elfos Qualinesti, chamanes y exploradores de la región dedicados a preservar la tierra.

Estos grupos trabajan juntos a petición del uniornio del Bosque Oscuro, una poderosa criatura conocida como el Señor del Bosque.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Líderes de la Comunidad en Abanasinia

Lo que es la Alianza de los Señores representa aquí a los gobernantes de las ciudades de toda Abanasinia que no están controladas por los buscadores. Estos asentamientos yacen sobre todo a lo largo de la línea costera de los Estrechos de Schallsea, dado que las villas en el interior están bajo la influencia de los buscadores o son aldeas de gente normal. Algunos nobles entre las villas controladas por los Buscadores también podrían ser parte de esta Alianza, trabajando políticamente contra los Teócratas.

LOS ZHENTARIM

Los Buscadores

En la región de Abanasinia, el papel del crimen organizado está ocupado en su mayor parte por la teocracia de los buscadores. Aunque algunos Buscadores buscan realmente evidencias de la existencia de los dioses, muchas más de ellos están solo preocupados por establecer y mantener los gobiernos locales, y no dudan en usar la fuerza o las amenazas para conseguir sus objetos.

EN RELACIÓN A LOS DRAGONES

Incluso con los cambios sugeridos a las facciones y lugares, un componente clave de Dragonlance sigue faltando: los dragones!!!! Si quieres añadir una influencia dracónica a la campaña, considera los siguientes cambios y añadidos.

INFLUENCIA DRACÓNICA

En esta variante, los Señores Dragones están también interesados en el poder que representan los nodos elementales. Enviarán fuerzas para ayudar a que los cultistas se defiendan, pero también para asegurar los nodos elementales cuando llegue el momento.

DRACONIANOS

Esta corrupta progenie de los dragones buenos ha sido contaminada por los poderes elementales en el escenario de Dragonlance.

Los draconianos podrían ser encontrados en templos elementales, especialmente cerca de los profetas. No deberían ser los primeros enemigos contra los que se enfrenten los personajes cuando estos se encuentren con los cultos elementales, pero uno ataque por parte de una escuadra de draconianos podría reemplazar una de las repuestas de los cultistas cuando uno de los dungeons haya sido limpiado.

No hay espacio en este libro para proporcionar estadísticas para los draconianos, pero puedes crear el tuyo propio añadiendo la plantilla de semidragón (ver el *Manual de Monstruos*) a hobgoblins u hombres lagarto. Añade un rasgo de Estallido Muerte para completar la conversión: por ejemplo los draconianos baaz se vuelven en piedra cuando mueren y los kapak se deshacen en charcos de ácido.

DRAGONES

El poder del Mal Elemental atrae a los dragones. Puedes colocar uno dragón joven o un puñado de pequeños wyrms

dentro o cerca de cada uno de los templos elementales. Unos buenos ejemplos incluyen a un par de pequeños wyrms azules en el templo del aire, un joven dragón negro cerca del templo del agua o incluso un dragón cobrizo corrupto cerca del nodo de tierra. (El Coloso de las Lágrimas ya alberga un dragón rojo). Estos dragones podrían ser parte de los ejércitos de los dragones, o por el contrario haber sido atraídos por el poder elemental del nodo de Caos. Pueden ser integrados en los cultos elementales o podrían ser una amenaza igual de seria para los cultistas que para los aventureros.

FALCONGRIS

Muchos jugadores de largo tiempo de D&D consideran Oerth (NdT: traducido como Terra por ediciones Zinco) el mundo de campaña de Falcongris, como el hogar natural y adecuado para la campaña del Mal Elemental. El Templo del Mal Elemental, la aventura clásica, está ambientada en el mundo de Falcongris. Príncipes del Apocalipsis obtiene gran parte de la inspiración de la aventura original, pero esta no es la misma aventura en una nueva edición. Nuevos elementos en la historia, como los profetas elementales, el uso de los cultos de los *orbes de la devastación*, y la búsqueda de la delegación perdida hacen de esta campaña algo mucho más extenso que la campaña original basada en un lugar.

ESCENARIO

El hogar clásico del Templo del Mal Elemental está en las colinas Kron, un área fronteriza escasamente poblada entre el pequeño estado de Verbobonc y el reino élfico de Celene.

Las colinas Sombrías son aquí reemplazadas por la porción oriental de las Colinas Kron y los límites occidentales del bosque de Gnarley. En vez de Alerce Rojo, la aldea inicial de la aventura es Hommlet. El contenido de la aventura descrito en el capítulo 6 es un buen paralelo a la aventura clásica. La Villa de Hommlet, y los varios lugares cercanos a Alerce Rojo pueden ser fácilmente recolocados en las cercanas colinas Kron para introducir la región y a sus habitantes a los personajes jugadores.

Combina los asentamientos de Vado el Gusano y Posada del Constructor de Gabarras en la corrupta ciudad de Nulb. El pequeño río conocido con la Carrera de Imeryds sirve como el río Dessarin, transportando tráfico de gabarras (y piratas fluviales) que interesa al Culto de la Ola Aplastante. La ciudad gónima de Tulvar reemplaza a Puente Oeste, mientras que Etterboek toma el lugar de Beliard.

La ciudad de Verbobonc puede fácilmente jugar el lugar tanto de Yartar como de Aguas Profundas. Es la ciudad más importante en la zona, y los sucesos descritos en la aventura secundaria "Tratos Oscuros en Yartar" podrían fácilmente ser colocados a lo largo de los muelles fluviales de Verbobonc. Puedes añadir el Salón de la Cima y los Alcázares Embrujados en las inmediaciones del área cercana a Hommlet; no hay razón alguna por la cual estos lugares no puedan estar situados en esta esquina de Flanaess.

En la aventura clásica de Falcongris, el templo no estaba construido encima de unas ruinas de los enanos. Omite cualquier mención al antiguo reino de Besilmer y a las ruinas subterráneas de Tyar-Besil. Por el contrario, la enorme fortaleza subterránea que los personajes exploran en

el capítulo 4 es el baluarte subterráneo construido por una antigua encarnación del Culto del Mal Elemental, el cual ha sido ahora reocupado por el actual grupo de profetas elementales y sus seguidores.

TRASFONDO

El Mal Elemental no es una nueva amenaza en el mundo de Falcongris. El Templo del Mal Elemental fue construido hace mucho tiempo y engendró hordas de sanguinarios monstruos que azotaron las tierras entre Celene y Veluna varias veces en el pasado. En lo que a todo el mundo respecta, el templo se halla en la actualidad abandonado y no ha supuesto una amenaza desde hace generaciones. En el último año o así, la oscura fuerza conocida como el Ojo Anciano Elemental ha llamado secretamente a un nuevo grupo de profetas elementales para que acudan a su antiguo baluarte. Estos cuatro individuos se han abierto paso hasta el Templo del Ojo y se han hecho con las armas elementales, comenzando el trabajo de establecer sus cultos.

Los Alcázares Embrujados descritos en el Capítulo 3 de la aventura son viejos castillos o fortalezas que yacen en las proximidades. Fueron levantados por aventureros de hace unos siglos para tratar con las anteriores manifestaciones del Mal Elemental en este lugar, pero cayeron en ruinas con el paso de los años. Guardan accesos ocultos a los Dungeons que se extienden bajo las extensas ruinas en la superficie del templo. El alcázar de Guardarrio se levanta en las orillas del cercano río Carrera de Imeryds.

La delegación perdida que sirve como la historia inicial con la que introducir la aventura proviene en este caso del Principado de Ulek, se dirige hacia la ciudad de Dyvers o quizás hacia Chendl, capital del cercano reino de Furyondy.



FACCIONES EN FALCONGRIS

En lugar de las facciones de los Reinos Olvidados, las Flanaess tienen sus propias órdenes de caballeros, gremios de magos y sociedades de élite que sirven como grupos de poder con los que los personajes jugadores se pueden aliar.

LOS ARPISTAS

El Círculo de los Ocho

El equivalente más cercano a los Arpistas es el Círculo de los Ochos. Aunque la membresía en el círculo en sí mismo está restringida a los magos más poderosos, el grupo emplea a muchos agentes y espías que vigila por sus intereses. El Círculo de los Ocho es mucho menos benevolente que los Arpistas: sus magos no están particularmente preocupados por la tiranía y están más interesados en mantener el equilibrio de poder en las Flanaess.

Sin embargo, catástrofes mágicas importantes (como el auge del Mal Elemental) entran de lleno en el ámbito de interés del Círculo.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

La Iglesia de San Cuthbert

Falcongris es el hogar de varias órdenes diferentes de paladines que podrían servir como un sustituto para esta facción, pero la que mejor se adapta es la Iglesia de San Cuthbert.

La Iglesia incluye a clérigos, paladines y guerreros los cuales luchan por la Ley y el orden y que generalmente se oponen al mal, y puede ser encontrada en muchas tierras a lo largo de las Flanaess.

EL ENCLAVE ESMERALDA

La Vieja Fe

Los druidas de las Flanaess pertenecen a una gran orden conocida como la Vieja Fe. Cada región del continente queda bajo el control de un Gran Druida, los cuales dirigen a su vez a una jerarquía de druidas de rango más bajo esparcidos por las tierras bajo su dominio. Entre sus otras preocupaciones, los druidas de la vieja fe son enemigos jurados de los seguidores del mal Elemental y acaban con sus adoradores donde quiera que se los encuentren. Los personajes jugadores que no sean miembros de la clase de druida podrían pertenecer a una de las sociedades o grupos asociados con los sirvientes de la Vieja Fe: por ejemplo, el bosque de Gnarley es el hogar de los Exploradores de Gnarley, una hermandad que coopera de cerca con los druidas.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Los Caballeros del Ciervo

El tiempo para una asociación cercana entre los reinos bondadosos y las ciudades estado todavía no ha llegado a las Flanaess; no se puede encontrar nada parecido a la Alianza de los Señores en las tierras cercanas a las Colinas Kron. El análogo más cercano en el mundo de Falcongris es la Orden del Ciervo (comúnmente llamados Caballeros del Ciervo). Esta sociedad de nobles humanos y elfos tiene ramas en Furyondy, Veluna, y en el bosque de Vesve.

Aunque preocupados principalmente por el peligro que supone luz, el tirano semidemonio, la orden busca defender sus tierras contra todo tipo de amenazas monstruosas.

LOS ZHENTARIM

La Cofradía de Ladrones de Falcongris

La Cofradía de Ladrones de Falcongris es una buena alternativa para los Zhentarim. Basados en la Ciudad Libre de Falcongris, la Cofradía de ladrones busca controlar el comercio e influenciar lo que sucede en muchas tierras a lo largo de las Flanaess. Al igual que los Zhentarim, sus miembros tienen la reputación de atraer los problemas, pero muchas veces se ven forzados a enfrentarse a la amenaza que suponen monstruos y villanos realmente terribles, y en verdad los Cultos del Mal Elemental entran dentro de esta categoría.

OTROS ELEMENTOS

Reemplaza cualquier mención a las deidades específicas de Reinos Olvidados con las deidades de Falcongris apropiadas.

Or ejemplo, los caballeros basados en el Salón de la Cima son seguidores de Heironeous en vez de Helm o Tyr. (Podrían ser seguidores de Saint Cuthbert, pero eso significaría que una de las facciones de los personajes jugadores tendría un importante baluarte en la región; mejor si son aliados potenciales para un personajes que pertenezca a la facción adecuada.) Además, el Ojo Anciano Elemental podría ser un aspecto del dios prisionero Tharizdun, un oscuro poder de destrucción, entropía y perpetua oscuridad.

El si los profetas elementales se ven a si mismos como adoradores de Tharizdun o solo como sirvientes del Ojo Anciano Elemental no es relevante para la aventura; la locura es locura después de todo.

EBERRON

Con su énfasis en el misterio y la exploración el escenario de campaña de Eberron es una opción natural para Príncipes del Apocalipsis. La mayor parte del trabajo de adaptación consiste en cambiar nombres de lugares para que se adapten a Eberron. Mientras lo haces, considera formas en las que puedes usar los aspectos específicos del escenario de campaña de Eberron para acentuar ciertos detalles de la aventura.

Eberron es un lugar de misterio, y ya hay bastante de eso en Príncipes del Apocalipsis. La primera parte de la aventura consiste en su mayor parte en descubrir al mal que yace oculto bajo las pequeñas aldeas y baluartes fronterizos de la región. Tienes muchas formas de jugar con el sentido de misterio. El capítulo 3 comienza con una investigación acerca de unas personas desaparecidas, por ejemplo; y las aventuras secundarias de "La Maldición de la Bruja de Fuego," "Tratos Oscuros en Yartar," y "Los Salones del Hacha de Caza" consisten todas en malvados ocultos y traiciones.

Si añades cosas tuyas a la aventura, puedes basarte en los aspectos más oscuros del concepto de maldad oculta.

Haz que más de los PNJs ostensiblemente amistosos trabajen secretamente para uno de los cuatro cultos. Haz que los cultistas se apoyen de forma más fuerte en los líderes de las comunidades esparcidas por la zona, amenazando, extorsionando y corrompiendo para que estos cumplan con la voluntad de los cultos.

Eberron también trata de exploración, lo cual es ideal para una aventura tipo cajón de arena como Príncipes del Apocalipsis. Si quieres acentuar la sensación de los jugadores de ser pioneros, aumenta las distancias entre las comunidades (el mapa de Eberron es enorme, por lo que tendrías que tener bastante sitio). Haz que los PNJs sepan menos de lo que ocurre lejos de sus hogares, y considera darle a los jugadores un mapa más limitado con unos cuales lugares clave sin señalar. Simplemente el encontrar los Alcázares Embrujados debería sentirse como un logro.

Los jugadores (y quizás también los personajes) pueden obtener una sensación de logro si tienen un mapa más o menos completo de la región para cuando la campaña se acerque a su fin.

ESCENARIO

Khorvaire es un extenso continente con multitud de zonas fronterizas escasamente pobladas, por lo que es relativamente fácil encontrar un buen lugar en donde colocar Príncipes del Apocalipsis. Aquí hay unos cuantos ejemplos:

- En el oeste de Aundair, las zonas salvajes alrededor de a villa de Wyr son un buen lugar; los Límites de Eldeen funcionan como el Bosque Alto en esta aventura.
- En Breland, la pequeña ciudad de Xandrar en la frontera del norte puede tomar el lugar de Alerce Rojo, con los Alcázares Embrujados existiendo como fortalezas abandonadas de la Última Gerra y los monstruos de Droaam siendo una amenaza actual.
- El Norte y el este de Karrnath tienen amplias zonas de frontera; mucho espacio para una región del tamaño y características del Valle del Dessarin. Unos medianos bárbaros de las Llanuras Talenta pueden reemplazar a los barbaros Uzhgardt en la aventura.
- La frontera entre Zilargo y Darguun es también otra región fronteriza con multitud de asentamientos aislados y monstruos merodeadores.

Hay suficientes espacios en blanco en el mapa en Eberron que deberías ser capaz de transferir el Valle del Dessarin al completo; esto no requeriría mas que hacer unos cuantos cambios en el mapa- Para obtener un sabor propio de Eberron, es más importante que obtengas equivalente específicos para la campaña de lo siguiente:

- Una región de colinas con un río que la atraviesa, aunque el valle del Dessarin es lo suficientemente pequeño como para no aparecer en los mapas normales de campaña de Eberron. Idealmente, debería haber en las cercanías análogos de los bárbaros uzhgardt, y el equivalente de unas amenazadoras hordas de orcos en territorios más distantes.
- Una gran ciudad que esté al menos a unos cuantos días más de viaje, preferiblemente a la que se pueda llegar viajando por río o por carretera. Sin embargo, no debería haber buques aéreos y trenes relámpago en el área de la campaña; la localización rural es clave para la campaña.
- Un bosque sin domeñar u otra zona salvaje que pueda servir como sustituto del Bosque Alto, con un equivalente para los elfos que viven en él.

El mayor cambio que tendrás que hacer a la aventura es la cosmología. Eberron carece de los planos elementales tradicionales, por lo que tendrás que reemplazarlos por los siguientes (entendiendo que no son equivalentes perfectos):

- Syrania, el Cielo Azul (aire)
- Kythri, el Caos Aplastante (tierra)
- Fernia, el Mar de Fuego (fuego)
- Lamannia, el Bosque del Crepúsculo (agua)

TRASFONDO

Según comienza la aventura los sabios de Eberron perciben con interés que cuatro planos se volverán colindantes con Eberron durante los próximos meses; un raro suceso incluso en los anales de astrónomos y adivinos. Para ellos es un asunto de interés académico.

Pero para Imix, Ogremoch, Olhydra, y Yan-C-Bin, es la oportunidad que han estado esperando.

Bajo la dirección de la innominada entidad conocida como el Ojo Anciano Elemental (quizás el Dragón, la Oscuridad Señadora o los Señores del Polvo), los cuatro Príncipes Elementales reúnen sus cultos de la forma descrita en la aventura. Su objetivo no es solo poner la región bajo el control del Mal Elemental, sino congelar la progresión de todos los planos de existencia de tal forma que sus cuatro planos sigan siendo colindantes con Eberron.

Así podrán marchar vastos ejércitos desde sus hogares extraplanares y poner todo Khorvaire; y al final todo Eberron; bajo su control.

FACCIONES EN EBERRON

No es difícil encontrar equivalentes en Eberron para las facciones de los Reinos Olvidados.

LOS ARPISTAS

La Biblioteca de Korranberg o la universidad de Morgrave

Es un poco forzado, pero considera usar una de las organizaciones académicas de Eberron; la biblioteca de Korranberg o la Universidad de Morgrave; como equivalente de los Arpistas. Sus propósitos son menos políticos, pero todavía siguen siendo altruistas y permanecen en gran parte fuera de las estructuras de poder existentes. Y con tantos misterios en Eberron esperando a ser descubiertos, estas organizaciones están trabajando bastante en los lugares peligrosos del mundo; igual que los Arpistas.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

La Iglesia de la Llama Argénte

La Iglesia de la Llama Argénte es estrechamente religiosa que la Orden del Guantelete, pero el tono general es parecido.



Dado que la Llama Argéntea es la religión estatal de Thrane, los personajes de cualquier clase que provengan de esa nación podrían trabajar en pos de los fines de la iglesia de la Llama Argéntea.

EL ENCLAVE ESMERALDA

Los Protectores del Bosque o los Guardianes de la Puerta
Los Protectores del Bosque son el equivalente lógico en Eberron de esta facción si están basando Príncipes del Apocalipsis en los Ramales de Eldeen.
En otro caso, los Guardianes de la Puerta son una buena elección.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Los Doce o el Aurum
Los Dice sirven como defensores de la civilización de una forma parecida a como lo hace la Alianza de los Señores, y sus miembros son vulnerables de una forma similar a ocasionales brotes de rivalidad y luchas intestinas. El Aurum, aunque bastante menos altruista que la Alianza de los Señores, cumple una función similar en el mundo de Eberron, luchando para proteger el status quo y asegurarse de que aquellos en el poder siguen en su lugar.

LOS ZHENTARIM

La Orden de la Garra Esmeralda
Reemplaza la Red Negra con la orden de la Garra Esmeralda, aunque deberías dar menos importancia a su conexión con Vol.

CASAS MARCADAS DEL DRAGÓN

Como alternativa a las cinco facciones, puede usar las casas marcadas del dragón de Eberron. Si lo haces así, recuerda que muchos miembros de las casas no poseen marcas del dragón y que incluso las casas dominadas por una raza (los semielfos de la Casa Lyrandar, por ejemplo) incluyen miembros de otras razas.
Cuando comiences la aventura, haz que cada personaje escoja una casa marcada del dragón además de una raza, clase y trasfondo. La Casa Deneith funciona de forma parecida a la Orden del Guantelete, la Casa Kundarak se parece a la Alianza de los Señores, la Casa Lyrandar o la Casa Tharashk son equivalentes a los Arpistas, la Casa Phiarlan y la Casa Thuranni son como los Zhentarim, y la Casa Vadalis ocuparía el puesto del Enclave Esmeralda.

OTROS ELEMENTOS

Una vez hayas localizado la aventura en el mundo y te hayas figurado como vas a manejar las facciones, solo quedan unas cuantas tareas.

- Dale a alguno de los objetos mágicos en la aventura un sabor propio de Eberron conectándolos a la magia de las astillas de cristales dragontinos. Las cuatro armas elementales empuñadas por los profetas, por ejemplo, podrían estar potencias por astillas de cristales dragontinos de Khyber.
- Conecta la economía del Valle del Dessarin a las casas marcadas del dragón. Kaylessa dirige la posada de Alerce Rojo, la Espada Oscilante, en nombre de la Casa Ghallanda, y muchos de los fabricantes de carros de la villa están afiliados con la Casa Lyrandar. La delegación desaparecida con la que comienza la aventura en el capítulo 3 podría haber sido organizada por la Casa Kundarak.
- Incluye algunos PNJs de razas específicas de Eberron. Grund en Alerce Rojo (descrito en el Capítulo 6) podría ser un Forjado de Guerra; en cualquier caso la mayor parte de la villa lo ignora. El doppelganger en la misión

secundaria “Los Salones del Hacha de Caza” podría ser un replicante y no es difícil imaginar que la profeta Vanifer sea otra. Algunos de los licántropos y druidas en el Salón de la Luna Escarlata (descrito en el capítulo 3) podrían ser cambiantes.

- Retoca el trasfondo de la aventura para conectarlo con la Última Guerra. Quizás los cuatro profetas eran refugiados de guerra; o quizás criminales de guerra. Y se encontraron recogiendo sus armas elementales por primera vez en el Día del Duelo.

TU PROPIO MUNDO

Si has creado tu propio mundo de fantasía para que sirva como escenario para tu juego de Dungeons & Dragons, funcionará bien para para campaña del Mal Elemental.

Los sirvientes del Ojo Anciano Elemental podrían operar bajo diferentes nombres o presentarse a sí mismos bajo diferentes disfraces, pero la corrupción elemental puede atacar cualquier mundo en cualquier momento. Siempre se necesita que unos héroes hagan retroceder a las fuerzas de la oscuridad y la destrucción.

Los sucesos de Príncipes del Apocalipsis tienen lugar en una zona fronteriza escasamente poblada, lejos de cualquier centro de autoridad. No hay grupos de poder que puedan enfrentarse fácilmente al auge de los profetas elementales; esta es la razón por la cual el peso de la respuesta recae en manos de los personajes jugadores.

La conversión más fácil es coger el Valle del Dessarin al completo y transplantarlo a tu mundo. Lugares como Alerce Rojo o las Colinas Sombrías son lo suficientemente genéricos como para encajar en la mayor parte de los escenarios de campaña de D&D. Podrías querer quizás renombrar a las deidades o facciones de acuerdo con el panteón o los grupos de poder presentes en tu campaña, pero en cualquier otro caso, puedes incorporar la aventura, tal y como está escrita, en una parte del mundo que tus personajes todavía no han explorado.

Alternativamente, puedes encontrar un lugar adecuado en tu mundo donde puedes disponer las villas de forma análoga a Alerce Rojo, Vado de la Serpe, Beliard, y Puente Oeste en la vecindad de una zona salvaje y desolada como son las Colinas Sombrías.

En esta aventura, estas villas están tan lejos como 70 u 80 millas de distancia, pero no hay razón ninguna para que no las coloques en una zona mucho más pequeña. Siempre que las villas estén al menos a un día de camino las unas de las otras, tienes suficiente terreno agreste como para que hacer que el moverse de una villa a otra sea un punto de decisión para los personajes.

Las Colinas Sombrías son presentadas como una zona de páramos secos, pero no tienen por qué ser colinas en tu campaña. Una región de páramo deshabitado, un amplio pantano o marisma, o incluso un oscuro y embrujado bosque podrían servir igual de bien como ambiente para los campamentos del culto y los sucesos descritos durante la búsqueda de la delegación de Mirabar perdida.

Naturalmente, deberías seleccionar un escenario en el que unos viejos castillos es probable que sean reocupados por siniestros recién llegados y en el que un enorme y antiguo complejo subterráneo podría estar por debajo de las misteriosas ruinas.

EL MAL PRIMORDIAL

AMENAZA

LOS REINOS

Los primeros signos son siempre pequeños: bandidos en los caminos, piratas en el Río Dessarin, avistamientos de monstruos a lo largo de las Colinas Sombrias; todos demasiado cerca de tierras civilizadas

Para empeorar las cosas, una delegación de la ciudad enana de Mirabar ha desaparecido sin dejar rastro. Son estos sucesos alguna extraña coincidencia, o hay una razón más profunda detrás de todos ellos?

Trabajando a través de sus profetas, el Ojo Anciano Elemental ha emergido para desatar el caos a lo largo y ancho de los Reinos Olvidados. ¿Cómo impedirán los aventureros una devastación absoluta?

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS® para personajes de niveles 1-15

Incluye nuevos conjuros y las razas tocadas por los elementos de los genasi y una nueva raza jugable

Para usar con el *Manual del Jugador*®, *Guía del Dungeon Master*® y *Manual de Monstruos*® de la 5ª Edición



ELEMENTAL EVIL



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



SASQUATCH
GAME STUDIO

