

PROSPECTORES DE VESTIGIOHUNDIDO

AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 3



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO

PROSPECTORES DE VESTIGIO HUNDIDO



CRÉDITOS

Escrito por
Juan Sixto

Diseño y Maquetación de
Esther Sanz, Manuel J. Sueiro, Juan Sixto y Nevit Dilmen

Ilustraciones de
Javier Charro y Antonio Vázquez

Corrección de
Andrea Iglesias y Manuel J. Sueiro

Revisión de
Alfonso J. Barceló, Pablo Claudio Ganter y Pablo Sixto

Introducción

Prospectores de Vestigiohundido es una aventura para **El Resurgir del Dragón**, de **Nosolorol Ediciones**. Esta aventura está diseñada para un grupo de personajes de nivel 3 y tiene una duración aproximada de entre tres y cuatro horas. La aventura tiene lugar en las ruinas de Vestigiohundido, al oeste de los baldíos de Shabana.

Trasfondo de la aventura

Hace más de mil años, antes de que los Peregrinos abandonasen el mundo de Voldor, la región hoy conocida como Vestigiohundido era un concurrido asentamiento de muchos kilómetros de extensión, donde la raza de las estrellas llevaba a cabo incontables tareas mientras sus esclavos extraían el valioso vítreo de xion de una enorme presa cercana. Sin embargo, cuando los componentes del xion se volvieron escasos en la zona, los señores de Voldor abandonaron la región y la presa no tardó en deteriorarse hasta colapsar, inundando todo el asentamiento para las eras venideras. Desde entonces, Vestigiohundido ha permanecido casi completamente inundada y oculta bajo la vegetación, y poblada de seres inmundos que no tardaron en reclamar el terreno, han mantenido sus secretos ocultos bajo tierra.

En la actualidad, las conocidas como ruinas de **Vestigiohundido** son un gigantesco pantano situado al oeste de los Baldíos de Shabana. Su extensión es navegable en algunas zonas gracias a los canales y afluentes cercanos del río Vrenn, cuyo cauce descendiendo desde las montañas Kiralizor. Las ruinas se han convertido en los últimos años en un foco de aventureros, denominados comúnmente «prospectores», que se adentran en ellas con la intención de explorar sus viejas estructuras para obtener remanentes de tecnología de los Peregrinos o fragmentos de Xion que poder vender a la vuelta para hacer fortuna. Sin embargo, las criaturas salvajes que moran en sus pantanosas aguas y los peligrosos secretos dejados atrás por los Peregrinos hacen que la mayoría de los prospectores no salgan con vida.

Los recientes terremotos que han tenido lugar en la zona han hecho emerger algunos de los edificios de las ruinas y con ellos nuevas oportunidades de riqueza y gloria para los más hábiles prospectores. Un experimentado mago elfo llamado **Morvaris** conoce la localización de una pequeña construcción de los Peregrinos, que acaba de emerger parcialmente por los últimos terremotos, de la que espera obtener un objeto particular para sus propios proyectos. **Morvaris** contratará a los personajes para adentrarse allí y, además de su objeto de deseo, estará dispuesto a comprar a un buen precio todo el Xion que puedan conseguir.

¿QUÉ SON LAS VIEJAS RUINAS?

La pequeña edificación encontrada por **Morvaris**, conocida como **El Templo Enraizado**, fue antaño un enorme complejo de experimentación arcana donde una cábala de Peregrinos estudiaba las energías del plano de la sombra con la intención de generar nuevos tipos de esclavos. En su interior, los miembros de la cábala construyeron una enorme cúpula cubierta de protecciones mágicas bajo la cual mantenían abierto un portal al mismísimo plano de la sombra, cuyas energías utilizaban durante sus experimentos.

Para poder mantener semejante poder sin estar en peligro, idearon un sistema de círculos mágicos de protección potenciados mediante baterías de Xion. Sin embargo, para poder funcionar correctamente, todo el sistema necesitaba de dos elementos

básicos: luz solar que alimentase el xion y agua que enfriase la maquinaria expuesta a dicho mineral. Cuando toda la ciudad fue abandonada el portal quedó abierto, quizás porque sencillamente era imposible cerrarlo, y se dispuso todo para que las protecciones continuasen funcionando en ausencia de sus creadores. Tal era el poder de los Peregrinos que actualmente el sistema continúa en funcionamiento, aunque de manera algo errática, y la llegada de los aventureros amenaza con destruir el sistema y liberar las energías mágicas del portal.

Aunque es sabido por pocos en Voldor, los Peregrinos desdaban la luz solar y preferían vivir bajo la superficie, en una red de túneles conocida como Vajra, por lo que muchos de sus edificios fueron contruidos de arriba a abajo y no al revés. Este es el caso del **Templo Enraizado**, cuyas ruinas al descubiert corresponden únicamente con la cúpula superior y los alojamientos de los esclavos. Esta cúpula servía a un propósito doble: por un lado albergaba a los esclavos que trabajaban extrayendo xion de la presa cercana y, por otro, su estructura encauzaba la luz solar y el agua de un canal cercano hacia los niveles inferiores donde eran necesarios. Por ello, el portal arcano se encuentra a decenas de metros por debajo de la superficie, fuera del alcance de los aventureros, al menos durante esta aventura. No así la **Llave de Xion**, una pieza clave del sistema de protección, cuyo robo o destrucción provocará un fallo de nefastas consecuencias en el futuro.

Resumen

Esta aventura se divide en tres partes: una escena introductoria, el viaje hasta llegar al templo y los interiores del propio templo, como se describe a continuación:

Parte 1. Conociendo Vestigiohundido. Los aventureros conocen al mago Morvaris y aceptan su petición de viajar hasta el Templo Enraizado para hacerse con la Llave de Xion.

Parte 2. Viajando por los pantanos. Los aventureros se adentrarán en las ruinas y descubrirán que no han sido los primeros en llegar. Además, mientras exploran la zona, tendrán que enfrentarse a numerosos peligros para llegar hasta su objetivo, el Templo Enraizado.

Parte 3. Secretos de las profundidades. Los aventureros tendrán que moverse por el templo hasta llegar a obtener la Llave de Xion. Sin embargo, una inundación parcial, un grupo de hombres lagarto y los horrores dejados atrás por los dueños originales del templo dificultará enormemente su misión.

Resumen de PNJ

A continuación se presenta un pequeño resumen de los PNJ relevantes para la historia.

Morvaris Vernamin. Mago elfo banjora. Viaja recopilando información sobre los Peregrinos y su legado y es conocido por ofrecer grandes sumas de dinero a aquellos que trabajen para él. Sus conocimientos sobre tesoros ocultos o perdidos es enorme.

Thorfrid Agarratrolls. Enana guerrera, capitana de exploradores del Clan Rocasangrienta de Kiralizor. Ha viajado desde su tierra natal, las Kiralizor, hasta Vestigiohundido para buscar la Llave de Xion, que su clan necesita. Posee la testarudez propia de su raza y valora su orgullo por encima de todo lo demás.

Choknauz. Saurio clérigo de Tarshura (Ssuchuq), el dios de los pantanos. Este viejo chamán y sus hombres pertenecen a la **Orden de Saurania**, una comunidad mística destinada a acabar con el legado de los Peregrinos. Han viajado desde Saurania siguiendo las visiones de Choknauz con la intención de destruir la Llave de Xion y el propio Templo Enraizado.

Gancho de la aventura

Movaris Vernamin se encuentra en Feria Gris, un pequeño asentamiento zabario y el puesto comercial más cercano a **Vestigiohundido**, reclutando aventureros para su misión. Puedes dejar que los jugadores inventen sus propias razones para querer trabajar como prospectores de xion, o puedes usar el siguiente gancho. Los trasfondos de los personajes también pueden proporcionar motivaciones para la aventura.

Prospectores de Vestigiohundido. Los personajes están en Feria Gris buscando una manera rápida de enriquecerse. Tras pasar varios días esperando una buena oportunidad, parece que el mago conocido como **Movaris** está reclutando a los mejores con una sólida promesa de riquezas. Aunque muchos en la región están dispuestos a patrocinar las expediciones de los prospectores, los rumores dicen que **Movaris** paga mejor que nadie y que está buscando gente para un encargo muy especial.

Amigos de los enanos. Es posible que tu grupo no sienta una especial atracción por las riquezas o la exploración, haciendo que Movaris no sea un gancho demasiado apetecible. Si es así, considera intercambiar las posiciones de **Movaris** y **Thorfrid Agarratrolls** en la aventura, siendo la exploradora enana la que contactará con ellos en primer lugar, en Feria Gris, apelando a su lado altruista. En ese caso, es **Movaris** y sus guardaespaldas quienes están en apuros en el pantano.

Introducción: Conociendo Vestigiohundido

Esta aventura comienza con la petición de un peculiar mago elfo llamado Movaris Vernamin, que contacta con los aventureros para solicitarles un peligroso pero bien remunerado trabajo. Los aventureros pueden haber oído rumores en la zona sobre un elfo en busca de prospectores competentes en Feria Gris, y haber viajado hasta allí en su búsqueda. Como director de juego, puedes incluir los rumores en aventuras anteriores para que la irrupción del mago en la trama no sea tan abrupta. Sin embargo, también es posible que los aventureros se encuentren en Feria Gris por cualquier otra razón y sean abordados por Movaris, que si ha oído de su reputación.

Frente al medio centenar de casas de madera que forman el asentamiento de Feria Gris, encontráis el bullicio de mercaderes, soldados y los llamados prospectores, que tratan de cerrar todo tipo de tratos a voz en grito. Mientras avanzáis entre los coloridos puestos de venta, y bajo la atenta mirada de los soldados zabarios que protegen el emplazamiento, un individuo de rasgos élficos ataviado con una lujosa túnica surge entre la muchedumbre. Con un rápido gesto de sus manos, os pide que os detengais: «Perdonad, ¿estaríais interesados en un lucrativo negocio?».

Movaris está ansioso por encontrar a alguien capaz de traerle la Llave de Xion y es consciente de que el Templo Enraizado no permanecerá sin explorar durante mucho tiempo. Por ello presentará su mejor cara a los aventureros y estará dispuesto a compartir gran parte de su información si piensa que con ello estará más cerca de cerrar el trato. Está dispuesto a ofrecer 500 po en total por la Llave de Xion.

- «El Templo Enraizado es una de las pocas estructuras de Vestigiohundido que aún se conservan en buen estado. Esto se debe a que ha pasado mucho tiempo bajo tierra, hasta que hace unas semanas, los terremotos dejaron a la luz parte de su cúpula exterior».
- «Tras estudiar antiguos escritos de épocas pasadas, estoy convencido de que el templo alberga una Llave de Xion, un cristal



de xion modificado muy utilizado por los Peregrinos y cuya utilidad hoy es enorme».

- «Esta Llave de Xion, que es en realidad un cristal imbuido con poderosos conjuros, sirve entre otras cosas para revelar escrituras ocultas de los Peregrinos, siendo muy codiciado por exploradores y estudiosos».
- «Estoy seguro de que el Templo Enraizado llega hasta el Vajra, o casi. Pero afortunadamente para todos, la Llave de Xion debería encontrarse en los niveles superiores».
- «Formo parte de una agrupación de estudiosos elficos muy interesados en objetos del pasado y que está dispuesto a pagar muy generosamente. Os ofrezco 500 monedas de oro a cambio de la llave».
- «Además del pago por la llave, acceder al templo es para vosotros una oportunidad para recolectar todos los tesoros que queden en su interior. Solo estoy interesado en la llave».

Todas las afirmaciones de Movaris son verdad, como puede saberse con una prueba de Sabiduría (Perspicacia) **CD 14**, aunque algunas son explícitamente ambiguas. Una vez cerrado el trato, Movaris entregará el mapa a los aventureros y les apremiará a comprar lo que necesiten para el viaje y marchar cuanto antes, para evitar que otros prospectores encuentren antes su objetivo.



[OPCIONAL] UN LADRÓN APROVECHADO

El oro prometido por Movaris y la opulencia de la que hace gala el elfo no han pasado desapercibidos en Feria Gris, y son muchos los que sospechan que el elfo conoce la localización de algún tesoro enterrado. Entre ellos, un ladrón araina conocido como **Llellag**. Escondiéndose en los tejados, Llellag ha espiado a Movaris durante varios días, y está seguro de que alberga algún tipo de mapa u otro documento importante en su estuche para pergaminos. Su plan es hacerse con él y vendérselo a algún grupo de prospectores o incluso ir él mismo a buscar el tesoro.

Este encuentro tiene como objetivo, por un lado, que los aventureros sean conscientes de la importancia de su trabajo para Movaris y, por otro lado, plantearles el desafío de perseguir y atrapar al ladrón antes de que escape con el mapa. Cuando Movaris saque su mapa para entregárselo a los aventureros, el ladrón usará su telaraña para hacerse con él desde la distancia y tratar de huir por los tejados hasta su guarida. Aquel aventurero que vaya a recibir el mapa puede realizar una tirada salvación de Destreza a **CD 18** para ver venir el robo y evitar que el ladrón se haga con él.

De lo contrario, tendrán que perseguirle por los tejados tratando de no perder su rastro, mediante las tiradas de Atletismo o Acrobacias correspondientes. Si logran interceptarle o seguirle hasta la buhardilla donde se esconde, Llellag tratará de defenderse aunque entregará el mapa antes de arriesgarse a morir.

Lo que pase a partir de aquí es tu decisión como director de juego. Si Llellag consigue huir de los aventureros con el mapa, Movaris será capaz de replicarlo de memoria en unas horas y entregárselo de nuevo, aunque eso supondrá tener que enfrentar a Llellag más adelante, ya que este tratará de llegar al Templo Enraizado por su cuenta. Por el contrario, si consigue escapar sin el mapa, no dudará en tratar de seguir a los aventureros hasta allí.

Desarrollo: Viajando por los pantanos

Una vez que los aventureros llegan a Vestigiohundido deberán recorrer el vasto pantano, donde un laberinto de ruinas semihundidas y vegetación llega hasta donde les alcanza la vista. Se trata de una región peligrosa, donde el propio terreno es una trampa en sí y en el que muchas criaturas han anidado para alimentarse de los prospectores despistados. Además, la energía negativa que emana de algunas ruinas de los Peregrinos se ha filtrado al suelo, provocando que muchos de los que aquí mueren acaben levantados como muertos vivientes con el paso del tiempo.

El viaje desde Feria Gris hasta Vestigiohundido lleva apenas un par de horas y discurre por caminos tranquilos. A partir de allí, pese a las indicaciones del mapa de Movaris, no existe un camino definido hasta el Templo Enraizado. Llegar hasta allí requiere de varias horas caminando por las ruinas y las aguas pantanosas, tratando de identificar las referencias en el mapa y evitando ser emboscados por todo tipo de criaturas. Además, la enorme irregularidad del terreno hace muy complicado el uso de vehículos marinos o terrestres.

Una vez llegados al límite del pantano, llegar hasta el templo requiere de tres tiradas exitosas de Sabiduría (Supervivencia) a **CD 15**, implicando cada una de ellas una hora de viaje. Utilizando las reglas de Viaje (ver **El Resurgir del Dragón**, página 140) el pantano se considera en todo momento terreno difícil, así que los jugadores solo cubren la mitad de la distancia que cubrirían normalmente. Si alguna capacidad les permite ignorar el terreno difícil, pueden realizar una tirada cada media hora, en lugar de una hora. Si viajan a ritmo Rápido,

también tardan la mitad, pero tienen Desventaja en la tirada de Supervivencia. Por otro lado, si el ritmo de viaje es Lento, cada tirada les lleva dos horas, pero tienen Ventaja en la tirada de Supervivencia y pueden usar Sigilo para no ser detectados por posibles enemigos.

También es posible que los aventureros viajen de otras maneras, por ejemplo en una embarcación pequeña. Algunos de los canales del pantano siguen siendo navegables mediante botes pequeños. De ser así, probablemente tendrás que modificar los encuentros que vienen a continuación. Como director de juego siéntete completamente libre de modificar el viaje hasta el templo como creas conveniente. Abajo se ofrece una pequeña tabla de encuentros para Vestigiohundido por si deseas crear nuevos encuentros o modificar los que se detallan en el texto.

Cada tirada exitosa de Sabiduría (Supervivencia) a CD 15 permite a los aventureros seguir la senda correcta durante una hora, mientras que una tirada fallida provoca que los aventureros hayan dado vueltas durante una hora sin rumbo claro. En el caso de que el grupo de aventureros falle su primera tirada, habrán tomado un camino peligroso y sufrirán el derrumbe de una de las ruinas por las que están cruzando, corriendo el riesgo de ser aplastados. Todos los aventureros deben superar una tirada de salvación de Destreza CD14; cada aventurero que falle recibe 2d10 puntos de daño contundente y, si tiene éxito, la mitad.

Si el grupo falla una segunda tirada, serán asaltados por dos Bocones barbotantes (El Resurgir del Dragón, página 393), que se esconden en el barro de un pequeño paso entre ruinas esperando para atacar a cualquiera que pase cerca de ellos. Si el grupo falla una tercera tirada, a partir de ese momento deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no sufrir un nivel de agotamiento, por cada tirada de Supervivencia fallada. Si el grupo tiene dificultades para llegar al templo, es posible que como director de juego quieras introducir el encuentro con Thorfrid Agarratrolls (ver más abajo) antes de tiempo y que ella les ayude a llegar hasta allí.

CONOCIENDO A THORFRID AGARRATROLLS

Cuando los aventureros se estén acercando al Templo Enraizado, por ejemplo tras la segunda tirada exitosa de Supervivencia, encontrarán un pequeño campamento situado en el tejado de una antigua casa de piedra, ahora rodeada de tierra húmeda. El campamento pertenece a Thorfrid Agarratrolls, capitana de exploradores del clan Rocasangrienta. Cualquier aventurero puede conocer al clan Rocasangrienta, en el cuadro de texto tienes información sobre el mismo. Thorfrid y sus exploradores han sido enviados a Vestigiohundido para hacerse

con la Llave de Xion que se encuentra en el Templo Enraizado. Según los antiguos escritos de su pueblo, las llaves de Xion pueden ser utilizadas para revelar todo tipo de verdad, y por ello necesitan hacerse con una. Desde hace meses, los túneles más profundos de su fortaleza en las Kiralazor están siendo diezmados por alguna extraña criatura invisible de las profundidades y los expertos arcanos del clan creen que una llave de Xion les permitirá resolver el problema.

Cuando los aventureros llegan al claro, lee o parafrasea el siguiente texto:

El siniestro murmullo del pantano se ve interrumpido por varios gritos, seguidos de golpes y el chocar del acero. Tras la vegetación, sobre el vetusto tejado de una construcción semi-hundida, un grupo de enanos lucha desesperadamente contra un grupo de muertos vivientes. Varios enanos yacen en el suelo, siendo devorados por sus enemigos mientras que los supervivientes tratan de formar un muro defensivo en el centro del claro.

Los enanos están sufriendo el ataque de un grupo de necrófagos de pantano que, utilizando las aguas pantanosas para esconderse, llevan varios minutos hostigando a los enanos. Cuando los aventureros aparecen en escena, Thorfrid y dos exploradores enanos (El Resurgir del Dragón, página 365) están luchando contra tres necrófagos de pantano (ver Bestiario, página 10). Añade al combate un necrófago de pantano extra por cada aventurero, que deja inmediatamente de devorar los cadáveres y se lanza contra ellos.

Si los aventureros se deciden por ayudar a los enanos, y Thorfrid sobrevive, esta les dará las gracias en nombre de su clan, y se ofrecerá a ayudarles en todo aquello que esté en su mano. Como director de juego, es tu decisión si Thorfrid acompaña al grupo el resto de la aventura o por el contrario, se queda cuidando de sus hombres malheridos. De igual manera, Thorfrid preguntará a los aventureros por su misión, y les hablará sobre su viaje para hacerse con la Llave de Xion. Dadas sus heridas, y la ayuda recibida, no contemplará en ningún momento enfrentarse a los aventureros por la llave, ni tratar de robársela, pero sí se ofrecerá a comprarsela si logran hacerse con ella. La enana no puede igualar el precio de Movaris, pero puede ofrecer 250 monedas de oro, su ayuda, y el agradecimiento eterno del Clan Rocasangrienta. Además, les asegurará que el objeto salvará numerosas vidas en su clan.

Desenlace: Secretos de las Profundidades

El templo enraizado es una gran estructura rectangular de piedra blanca, hundida en la oscura tierra del pantano y cubierta por el gran manto de maleza verde y marrón que se extiende

ENCUENTROS EN VESTIGIOHUNDIDO

ds	Encuentro
1	Cocodrilos (2d4)
2	Saga cetrina
3	Riesgo de derrumbe (Destreza CD14; 2d10 puntos de daño contundente, éxito mitad)
4	Necrófago de pantano (1d6)
5	Espectro (1d4)
6	Dragon negro sierpe
7	Zombis (2d6) *Una patrulla de prospectores muertos.
8	Khuul

por todo Vestigiohundido. De aproximadamente treinta pies de altura, el fondo de la edificación se pierde entre la vegetación y las oleaginosas aguas del pantano, ya que el templo se encuentra semihundido y claramente inclinado. Afortunadamente, la entrada principal se encuentra accesible en la parte más elevada de la estructura.

Explorar el resto del exterior del templo resulta complicado puesto que sus otros lados se encuentran rodeados de agua sin apenas suelo firme para avanzar. Aun así, no revelará gran cosa; no hay más entradas que la puerta frontal y las paredes parecen sólidas. Una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 20 revelará que el agua del pantano parece filtrarse con fuerza bajo el templo. La verdad es que la pared trasera del templo ha sufrido un desprendimiento en la zona en la que filtra agua a los niveles inferiores. Esta grieta se encuentra algunos metros por debajo del nivel del pantano, que se encuentra completamente inundado, con lo que su acceso es prácticamente imposible.

El Clan Rocasangrienta

Inteligencia (Arcanos) CD 15. El Clan Rocasangrienta posee algunos de los mejores artesanos de objetos mágicos de la región, y sus armas se están volviendo muy demandadas en los mercados.

Inteligencia (Historia) CD 10. El Clan Rocasangrienta llegó a Shabana buscando riqueza en forma de minas de sal, y aunque esas riquezas nunca llegaron, han logrado asentarse mediante el comercio y la diplomacia.

Inteligencia (Historia) CD 15. El Clan Rocasangrienta está gobernado por la matriarca Edfraya Ojoabismo, de quien dicen es tan hábil con las armas como con el comercio. Su principal fortaleza incluye un salón del clan bajo el río Pardo.

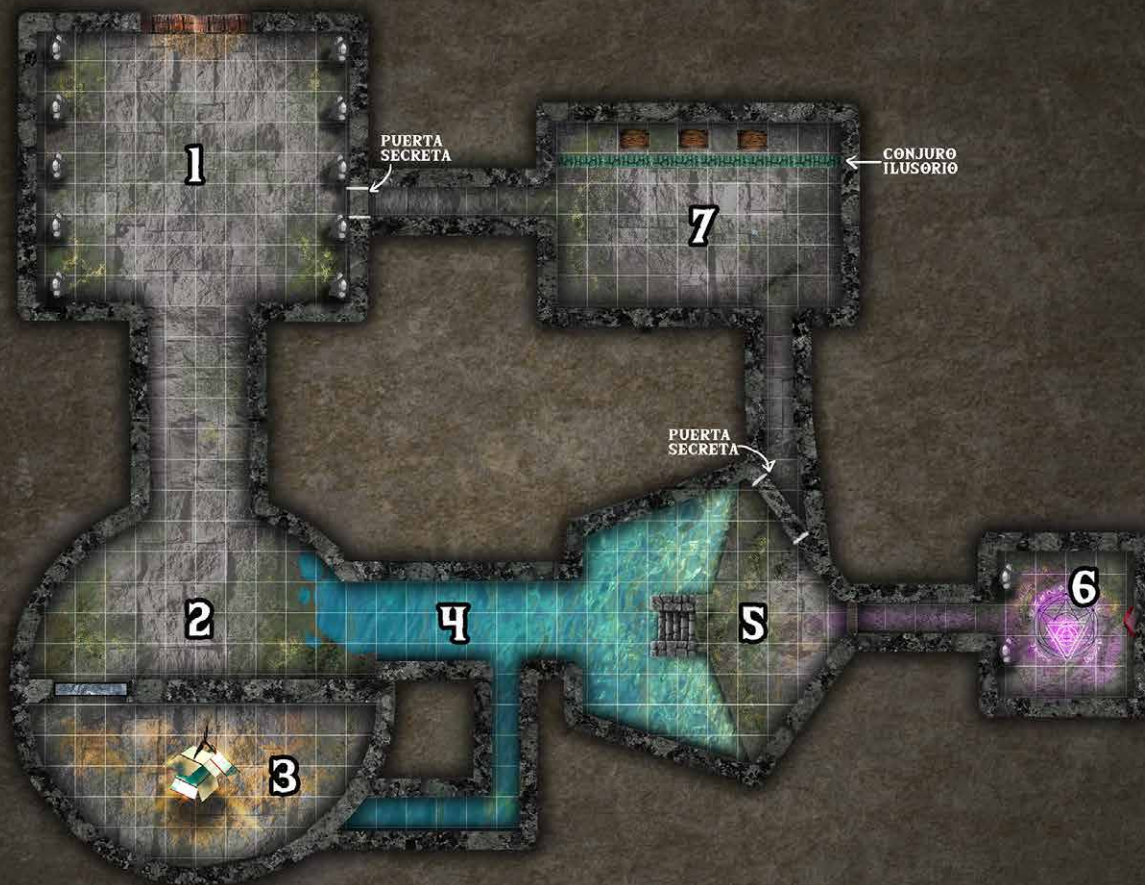
Sin embargo esa grieta sí está siendo utilizada por un grupo de Saurios para entrar y salir del templo sin ser vistos de manera submarina. **Choknauz** y sus hombres han llegado hasta el templo desde su Saurania natal, siguiendo una serie de visiones divinas que su dios ha enviado al clérigo. Este grupo de saurios forma un pequeño destacamento de una organización conocida como la **Orden de Saurania**, que agrupa a centenares de adoradores del dios reptil en sus diferentes formas y cuya sagrada misión es la de destruir, o al menos esconder, el legado de los Peregrinos para evitar que otras personas se hagan con su poder y vuelvan a ser esclavizados.

En los pocos días que han estado en su interior, los Saurios, especialmente su líder religioso, han explorado algunas de las localizaciones inferiores del templo e incluso han encontrado la puerta de la cámara que contiene la Llave de Xion, pero **Choknauz** ha preferido actuar con paciencia y estudiar con detenimiento el lugar antes de retirar la llave de su receptáculo.

Las puertas de entrada se encuentran formadas por dos enormes bloques de piedra, agrietados y cubiertos por la maleza. Resulta obvio también, al acercarse, que toda la estructura está levemente hundida hacia atrás, provocando una pequeña inclinación en la puerta y en toda la superficie, aunque esta no es lo suficientemente aguda como para molestar al movimiento. Cualquiera que hable la lengua de los Peregrinos o pueda descifrar la escritura (Historia CD 25) puede leer en sus paredes parte de la historia del lugar (Ver *¿Que son las viejas ruinas?*).

1. EL HALL DE ENTRADA

La única forma de atravesar la puerta es abriéndola mediante la fuerza (Fuerza CD 18) o rompiéndola (CA 17, 30 PGs de daño contundente). Sin embargo, los Saurios que protegen la entrada han puesto una trampa de dardos venenosos (ver **El Resurgir del Dragón**, página 160), que se dispara cuando se



abre la puerta, contra aquel que esté frente a ella. Detectarla desde fuera es prácticamente imposible (Investigación CD 20).

Cuando la puerta se abre o es derribada, la trampa se activa y se liberan cuatro dardos. Cada dardo hace una tirada de ataque a distancia con un bonificador de +5 contra un objetivo aleatorio a 10 pies o menos de la puerta (la visión es irrelevante para esta tirada de ataque). Si no hay objetivos en el área, los dardos no le dan a nada. Si un objetivo es golpeado, recibe 2 (1d4) puntos de daño perforante y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 5 (1d10) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Más allá de la puerta de la centenaria estructura se encuentra un gran salón de piedra que se adentra en las profundidades. Una decena de estatuas de piedra flanquean la estancia, enormes figuras cubiertas de extrañas armaduras a las que el tiempo ha arrancado numerosos pedazos y detalles. Un aroma a carne en descomposición y humedad cubre por completo la estancia.

Esta sala era un antiguo hall utilizado por los esclavos de los Peregrinos cuando traían los materiales extraídos de su trabajo. Las estatuas de las paredes representan a sus antiguos amos, enfundados en sus armaduras y entre ellas aún pueden distinguirse los antiguos relatos tallados en las paredes. Son relatos sobre las obras realizadas por los Peregrinos que habitaban el lugar, aunque a diferencia de los grabados de fuera, estos se encuentran escritos en élfico pues los tallaron los elfos bastarres que ejercían de lugartenientes en el lugar. El olor a comida en descomposición se debe a los numerosos animales muertos que han sido almacenados en la sala por los saurios, que han tenido a bien establecer su despensa aquí. **Dos guerreros saurio** vigilan esta entrada, pese a haber atrancado la puerta y preparado una trampa.

En la pared de la izquierda, la puerta secreta a la sala 7 solo pueden detectarse mediante una búsqueda exhaustiva (Investigación CD 20), mediante conjuros o habilidades especiales como Visión Verdadera, o utilizando la Llave de Xion (Ver Llave de Xion en la página 10). Una vez detectada puede ser abierta sin problema.

2. LA ANTECÁMARA

La pequeña sala ha sufrido el paso del tiempo y sus paredes, antaño cubiertas de numerosos grabados, se encuentran ahora gastadas y cubiertas de moho. A la derecha, una gran puerta de acero parece conducir hacia la próxima estancia, mientras que el lado izquierdo de la sala se ha inundado por la humedad y la inclinación del lugar.

Antaño, esta pequeña antecámara hacía las veces de bifurcación, dando acceso a la Cámara de la Luz (Zona 3), pero también a unas escaleras a los niveles inferiores (Zona 4). Sin embargo, los niveles inferiores se encuentran inundados, y las escaleras de bajada no pueden verse desde arriba, ocultas bajo un gran charco de agua. Es necesaria una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 16 o revisar activamente la esquina para ver las escaleras de bajada hacia el pasillo inundado.

3. LA CÁMARA DE LA LUZ

El acceso a esta cámara se encuentra protegido por una puerta de acero de varias pulgadas de grosor que aún se mantiene en pie. Esta puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza CD 15), rompiéndola (CD 18, 20 PGs de daño contundente) o forzando su cerradura con herramientas de ladrón (Destreza CD 16).

Esta enorme sala semicircular ha sido construida en piedra para formar el centro de toda la estructura e incluye una gran bóveda acristalada en el tejado, sobre la que cruzan los rayos del sol, pese a los intentos de la maleza por taparla. En el centro de la bóveda, como si de una extraña lámpara se tratase, se encuentra encadenada al techo y las paredes una compleja estructura de espejos que recoge la luz solar y la dirige en forma de rayo concentrado contra el suelo de la estancia.

En el pasado este era el lugar donde la luz era recogida del exterior y transformada en un único haz para ser enviada hacia los subterráneos, donde se utiliza para cargar de energía las baterías de Xion. Esta sala era una zona prohibida a los esclavos, de ahí que su puerta sea tan resistente. Actualmente su sistema de espejos aún funciona y debido a ello las protecciones mágicas siguen activas en los niveles inferiores.

Los Saurios han entrado en la sala mediante un pasillo accesorio de los túneles inferiores, ahora inundados, lo que les ha permitido mantener la puerta cerrada. Además, han colocado en la sala un Enjambre de serpientes venenosas (El Resurgir del Dragón página 377) como método de protección.

Tesoro

Los espejos del techo pueden retirarse cuidadosamente, y vendidos posteriormente por 50 piezas de oro. Ten en cuenta que alterar el haz de luz hará que las protecciones de los niveles inferiores se apaguen, de manera similar a lo que ocurre si se retira la Llave de Xion de la Zona 6.



4. EL PASILLO INUNDADO

Este pequeño pasillo completamente inundado conecta las Zonas 2, 3 y 5. En su interior, hacen guardia en todo momento **tres Guerreros Saurio**, que atacarán a cualquier desconocido que se sumerja en la habitación. De igual manera, nadarán rápidamente a ayudar a Choknauz a la Zona 5 si este lo necesita. Si oyen algo, uno de ellos se asomará con sigilo por el charco de la Zona 3, preparando una emboscada si ve venir a los aventureros, o incluso atacándoles por sorpresa si estos les dan la espalda para ir a la Zona 4. Ten en cuenta que los saurios se desenvuelven perfectamente bajo el agua, por lo que preferirán enfrentarse a los aventureros bajo ella, donde tienen ventaja.

Tesoro

En las paredes del pasillo, como parte de la decoración hay seis cuarzos azules de 10 po cada uno, y cuatro jaspes de 50 po cada uno.

5. LA CÁMARA RITUAL

En tiempos de los Peregrinos, esta sala formaba un pequeño templo donde los elfos y aquellos esclavos que lo desearan se unían para ofrecer pleitesía a sus amos. Las imágenes del retablo fueron grabadas por los elfos y representan, según su punto de vista, algunos de los hechos más importantes realizados por los Peregrinos, como por ejemplo la creación de los mismos elfos.

Esta gran sala debió de ser utilizada en el pasado para algún tipo de ceremonia religiosa. Por encima del nivel del suelo de roca se alza, ocupando un tercio de la habitación, una plataforma elevada a la que se accede mediante unas escaleras. Sobre la plataforma, en la pared opuesta a la entrada, se observa un extraño retablo construido con roca y acero, donde figuras alargadas se muestran en diferentes escenas. En el centro del retablo, la luz dibuja un arco de varios pies de alto, como si se tratase de una peculiar puerta y la luz de otra estancia se filtrara por sus bordes.

Durante la aventura, Choknauz se encuentra en esta sala la mayor parte del tiempo. Mediante magia ha descubierto la puerta secreta del retablo, pero también ha traducido parte del mismo, descubriendo las advertencias que afirman que nadie sin el favor de los Peregrinos puede cruzar la puerta. Además ha enviado a tres de sus hombres a explorar la sala y no han vuelto, confirmando sus sospechas.

Choknauz está siempre acompañado por **tres Cocodrilos (El Resurgir del Dragón, página 374)** que le protegen. Aunque es más pacífico que el resto de los Saurios, considerará a los aventureros como enemigos y estará dispuesto a desatar todo su poder si cree que va a ser atacado. Si los aventureros intentan hablar con él, Choknauz estará dispuesto a escucharles, especialmente si alguno de ellos es un Saurio o algún otro adorador de Tarshura (Sshuchug). Tras escucharles, les hablará de su sagrada misión y dirá que solo les permitirá acceder a la cámara si es para ayudarle a destruir la Llave de Xion. De no ser así, tratará de acabar con ellos por todos los medios.

A pesar de las sospechas de Choknauz, y de las advertencias de la sala, abrir la puerta del retablo que da a la sala 6 es tan sencillo como encontrar el pulsador de la misma, oculto entre las figuras del retablo (Investigación **CD 14**). Obviamente, también puede abrirse mediante la fuerza (Fuerza **CD 12**) o rompiéndola (15 PGs de daño contundente). La puerta se cierra de manera mecánica a los pocos segundos, y puede abrirse tanto desde dentro como desde fuera.

La puerta secreta a la sala 7 solo pueden detectarse mediante una búsqueda exhaustiva (Investigación **CD 20**), mediante conjuros o habilidades especiales como Visión Verdadera, o utilizando la Llave de Xion (Ver *Llave de Xion* en la página 10). Una vez detectada, puede ser abierta sin problema.

Tesoro

Una inspección en profundidad del retablo permite encontrar cuatro cuarzos azules de 10 po cada uno, y dos jaspes de 50 po cada uno.

6. LA CÁMARA DE LA PIEDRA

Esta extraña cámara es completamente cuadrada y la piedra de sus paredes está ennegrecida. Extraños hilos de luz cubren las paredes y el suelo describiendo, runas y figuras geométricas, iluminando toda la sala. En el centro de las luces, como si de una gran joya se tratase, se encuentra una pieza de cristal alargada que brilla con fuerza, incrustada en la pared. A ambos lados de la puerta, dos viejas armaduras de aspecto amenazador guardan la estancia como parte de la decoración. Tras poner un pie en la sala, tres figuras tambaleantes se lanzan a por vosotros en completo silencio.



Esta cámara era antaño una de las salas de control del flujo lumínico de la estructura, donde los arcanistas peregrinos configuraban los conductos de carga del Xion en los niveles inferiores. Pequeños filamentos de cristal recorren las paredes transportando luz desde la cúpula, mientras que la Llave de Xion hace de pieza de calibración y salvaguarda contra problemas de sobrecarga. En el interior de la sala se encuentran **tres zombis** (ver **El Resurgir del Dragón**, página 474) esperando para atacar. Son los tres saurios que Choknauz ha enviado a explorar y que fueron asesinados poco después por los guardianes despiadados que protegen la sala. La energía negativa que se filtra de los pisos inferiores ha animados sus cadáveres en poco tiempo.

Extraer la Llave de Xion de la pared conlleva un complejo proceso mágico totalmente fuera de las capacidades de los aventureros, por lo que tendrán que recurrir a métodos más peligrosos. La Llave se considera una trampa mecánica y hace falta una tirada de Sabiduría (Percepción) **CD 15** para darse cuenta del peligro que conlleva. Para retirarla del pedestal sin sufrir daño es necesaria una tirada de Inteligencia (Investigación) o Destreza (Juego de manos), causando 2d10 de daño eléctrico a aquellos que fallen la tirada o intenten retirarla por las buenas. Ten en cuenta que en el momento en el que la Llave de Xion sea extraída, las protecciones del portal de los pisos inferiores dejarán de funcionar y la propia estructura de la construcción se verá afectada, comenzando a derrumbarse parcialmente. Toda la estructura comenzará a temblar, hasta que colapse completamente 1d6 horas después.

Semejante tesoro no quedaría sin protección por parte de sus constructores: **dos Guardianes Despiadados** (Ver *Bestiario*, página 11) descansan junto a la puerta, preparados para activarse y atacar a cualquiera que toque la Llave de Xion o trate de dañar la estructura lumínica de la sala.

Tesoro

En un pequeño compartimento oculto en la pared, (tirada de Percepción **CD 13**) se encuentra una Daga +1, un pergamino de Comprensión Idiomática y otro de Armadura de Mago.

7. LA ARMERÍA OCULTA

Las dos únicas entradas a esta sala se encuentran totalmente ocultas, siendo realmente difícil detectarlas, y se encuentran en las zonas 1 y 6. Fueron construidas para ocultar una armería y además aportar un paso secreto a los Peregrinos y sus lugartenientes en caso de rebelión de los esclavos. Ambas puertas solo pueden detectarse mediante una búsqueda exhaustiva (Investigación **CD 20**), mediante conjuros o habilidades especiales como Visión Verdadera, o utilizando la Llave de Xion (Ver *Llave de Xion* en la página 10). Una vez detectadas, pueden ser abiertas sin problema.

El pasillo se ensancha durante varias decenas de pies antes de volver a estrecharse en el otro extremo. Se trata de una estancia sin apenas iluminación, de paredes ennegrecidas y carentes de todo tipo de decoración. La estructura crea extraños efectos a vuestro paso y la propia habitación parece transformarse por momentos.

Aunque la sala aparenta ser un mero pasillo secreto que conecta dos habitaciones, lo cierto es que oculta una antigua armería. Bajo un conjuro de ilusión (similar a Imagen Mayor), la pared norte oculta varios muebles con armas y otro equipo. Aunque la mayoría se ha echado a perder por el paso del tiempo, los mágicos han resistido hasta la actualidad. Un aventurero puede determinar que es una ilusión si examina el muro usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra **CD 20**. Si lo consigue, puede ver a través de la imagen y acceder a los armeros. Utilizar la Llave de Xion también permite ver a través de la ilusión sin necesidad de tiradas.

Tesoro

La armería oculta, junto con incontables armas y armaduras podridas y herrumbrosas, incluye una espada larga de xion forjado, una lanza de xion forjado y dos pociones de curación.

Conclusión

Una vez que los aventureros logren salir con vida del Templo Enraizado y tengan la Llave de Xion con ellos deberán decidir qué hacer con ella. Seguramente, Thorfrid Agarratrolls estará con ellos o esperando en las puertas del templo, para reiterar su oferta. De igual manera, la oferta de Movaris sigue en pie. Si como Director de Juego quieres añadir más tensión a esta escena, es posible que el propio Movaris se haya desplazado hasta la entrada del templo, para asegurarse que aceptan su generosa oferta. También es posible que los aventureros decidan quedarse la Llave de Xion para ellos mismos. Al fin y al cabo, ha demostrado ser un objeto mágico de gran utilidad en futuras misiones.

Sea como fuere, tanto Thorfid como Movaris se mostrarán enormemente agradecidos si aceptan su oferta, y tremendamente indignados si la rechazan. Ambos opinan que su camino volverá a cruzarse con el de los aventureros, y lo que hayan decidido ahora será importante.

Recompensas

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A continuación se resume la experiencia obtenida por derrotar enemigos. Multiplica la cantidad por el número de enemigos y divídelo por la cantidad de personajes presentes en el combate. La experiencia por resolver objetivos también se divide por la cantidad de personajes presentes en la aventura.

Enemigo	PX
Llegag	450
Necrófago del Pantano	200
Guerrero Saurio	200
Choknauz	700
Guardian Despiadado	450
Bocón barbotante	450
Enjambre de serpientes venenosas	450
Objetivo	PX
Rescatar a Thorfrid y sus compañeros	75
Llegar al Templo sin perderse	100
Recuperar la Llave de Xion	250

TESOROS

Si lo desean, los aventureros pueden vender los objetos obtenidos durante la misión por las siguientes cantidades de dinero.

Objetivo	Monedas de oro
Espada larga de Xion forjado	350
Lanza de Xion forjado	250
Pergamino	75
Poción de Curación	50
Llave de Xion (Movaris)	500
Llave de Xion (Thorfrid)	250

Bestiario

Llellag, ladrón araina

Humanoide Mediano (araina), caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 25 (4d8+4)

Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Sigilo +7

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Común, Araina

Desafío: 2 (450 PX)

Escalada de araña. Llellag puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentir la telaraña. Mientras esté en contacto con una telaraña, Llellag sabe la localización exacta de otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Caminar por la telaraña. Llellag ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Ataque sigiloso. Una vez por turno, Llellag inflige 7 (2d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma si tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado de Llellag que no esté incapacitado y Llellag no tiene desventaja en la tirada de ataque

Acciones

Multiataque. Llellag realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Cimitarra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+5) puntos de daño cortante.

Ballesta ligera. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Telaraña (recarga 5-6). Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura. Impacto: El objetivo queda neutralizado por la telaraña. Como acción, el objetivo neutralizado puede realizar una prueba de Fuerza CD 12 y rasgar la telaraña si tiene éxito. La telaraña también se puede atacar y destruir (CA 10, 5 puntos de golpe; vulnerabilidad al daño por fuego; inmunidad al daño contundente, por veneno y psíquico).

LLAVE DE XION

Objeto maravilloso, raro

Mientras está cargada, la Llave de Xion emite una luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Como acción, puedes activar el objeto y gastar 1 carga. Durante los próximos 10 minutos, tendrás vista verdadera hasta una distancia de 60 pies cuando portes la Llave de Xion. Además, la Llave de Xion es capaz de revelar algunos elementos escondidos de la arquitectura de los Peregrinos, como puertas o escrituras ocultas que no parecen revelarse con ninguna otra magia conocida.

Este objeto puede contener hasta 3 cargas, y cada una de estas cargas se recupera exponiendo el objeto a 4 horas de luz solar o a 12 horas a una fuente de luz intensa.

Thorfrid Agarratrolls

Humanoide Mediano (enano), legal bueno

Clase de Armadura: 17 (camisote de mallas, escudo)

Puntos de golpe: 46 (6d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +4, Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +7, Supervivencia +5

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: Común, Enano

Desafío: 3 (700 PX)

Oído y vista agudizados. Thorfrid tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

Multiataque. Thorfrid realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Martillo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) puntos de daño contundente u 7 (1d10+2) puntos de daño contundente si se usa con dos manos.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Necrófago de Pantano

No muerto Mediano, caótico maligno

Estos muertos vivientes han pasado largo tiempo bajo las aguas del pantano. Su aspecto descompuesto se encuentra cubierto de musgo y barro y ramas tan podridas como su cuerpo. Escondiéndose en las aguas estancadas y la vegetación acuática, estos devoradores de carne aprovechan cualquier oportunidad para sorprender a aquellos que pasen cerca suyo.

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 27 (5d8+5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Sigilo +3

Inmunidades al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Común

Desafío: 1 (200 PX)

Camuflaje en el barro. El Necrófago de Pantano tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terrenos pantanosos.

Acciones

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 9 (2d6+2) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4+2) puntos de

daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un no muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Guerreros Saurio

Humanoide Mediano (saurio), caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 35 (5d8+10)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +5

Resistencias al daño: Percepción pasiva 13

Idiomas: Saurio

Desafío: 1 (200 PX)

Aguantar la respiración. El saurio puede contener la respiración hasta 14 minutos.

Acciones

Multiataque. El hombre lagarto hace dos ataques cuerpo a cuerpo, cada uno con un arma diferente.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Lanza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+3) daño perforante.

Jabalina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Escudo con púas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Choknauz, Clérigo de Tarshura (Ssuchuq)

Humanoide Mediano (saurio), caótico neutral

Clase de Armadura: 16 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 33 (6d8+6)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

Habilidades: Medicina +7, Persuasión +4, Religión +4, Sigilo +4, Supervivencia +5.

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, Saurio.

Desafío: 3 (700 PX)

Aguantar la respiración. Choknauz puede contener la respiración hasta 14 minutos.

Eminencia divina. Como acción adicional, Choknauz puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño de frío adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el sacerdote

gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. Choknauz es un lanzador de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 14, +5 al ataque con ataques de conjuro). Choknauz tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Hablar con los animales, Marca del cazador

Nivel 2 (3 espacios): Crecimiento de espinas, Ráfaga de viento

Nivel 3 (3 espacios): Conjuración animales, Llamar al relámpago

Acciones

Clava. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4+1) puntos de daño contundente.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.

Guardián Despiadado

Constructo Mediano, caótico maligno

Estas viejas armaduras de aspecto afilado, eran utilizadas como protectores y guardianes de tesoros por los Peregrinos. Imbuidos por la energía del plano negativo, los espíritus atados a las armaduras mediante conjuros nigrománticos son capaces de absorber la vida de aquellos a los que atacan.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico

Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: -

Desafío: 2 (450 PX)

Susceptibilidad antimagia. Si entra en el área de un Campo antimagia, el guardian queda incapacitado. Si es el objetivo del conjuro Disipar magia, debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada la CD de salvación del lanzador del conjuro para no caer inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia falsa. Mientras el guardian no se mueve, es indistinguible de una armadura normal.

Acciones

Multiataque. El guardián realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe nocivo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6+2) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. El Resurgir del Dragón Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Authors Pedro J. Ramos, Juan Sixto, Pablo Sixto, Pedro Gil, Pablo Claudio Ganter y Josu Bermúdez.

Prospectores de Vestigios Copyright 2018, Nosolorol S.L.; Author Juan Sixto.



Las ruinas de Vestigiohundido están formadas por un gigantesco pantano situado sobre los incontables restos de un asentamiento Peregrino, ahora sepultado bajo el agua y la vegetación.

Aquellos saqueadores, aventureros y exploradores que recorren sus laberínticos recodos en busca de Xion u otras riquezas son conocidos en la región como «Prospectores de Vestigiohundido».