

AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH

Esta es una aventura de acción para cuatro personajes de niveles 6-7 para **El Resurgir del Dragón**.

INTRODUCCIÓN

La aventura se desarrolla durante un viaje por Vajra y está pensada para que ocurra bajo las arenas de Shabana, pero se puede adaptar con facilidad a cualquier otra región. Puede utilizarse como una consecuencia de los sucesos ocurridos en **La Furia de Xeinoth**, o como parte del propio evento.

Trasfondo

La pequeña ciudad fórmiga de Ziingray está sufriendo severos ataques en las últimas semanas. Sus escasas defensas se ven sobrepasadas por unos pocos incursos morlocks y otros mercenarios que sobrevivieron a la batalla de Melionii y que se ganan la vida como saqueadores. Sus líderes temen no ser capaces de detener el próximo ataque. Ante esta situación, la reina Meldiini ha decidido contratar a mercenarios de las Lanzas de Lantamar para defender la ciudad. Como pago entregarán la **Piedra del Alma**, la mayor reliquia de origen peregrino de la ciudad, pues carecen de oro o riquezas. El fórmigo Iimahyl es enviado como emisario y protector de la reliquia para hacer entrega del pago a un representante de las Lanzas de Lantamar en una taberna de Vajra. La Orden de Saurania, gracias a sus espías, se ha enterado del intercambio y pretende evitar que un artefacto peregrino tan poderoso caiga en manos de la demoníaca compañía mercenaria.

Resumen de la aventura

Durante sus viajes por Vajra, los personajes se encuentran con un grupo de fórmigos con un serio problema. Tras ayudarlos, Iimahyl invitará a los personajes

a acompañarlos a los **Pozos de Mabelith**, una posada cercana y punto de reunión común para toda clase de aventureros y mercenarios. Mientras disfrutan del espectáculo que ofrecen los pozos, donde gladiadores se enfrentan a terribles bestias, el fórmigo espera a su cita. Un alboroto les interrumpirá y la Piedra del Alma será robada por los agentes de la orden de Saurania. Tras seguir el rastro de los ladrones, evitar sus trampas y a sus violentas mascotas, darán por fin con el refugio de **Glug Lodoverde**, el responsable de la orden de Saurania. Mientras trata de convencer a los aventureros, **Nurth Namaras** capitán de las Lanzas de Lantamar hará acto de presencia y exigirá que le sea entregado su pago.

Personajes más relevantes

- ♦ **Iimahyl**. Emisario fórmigo de la ciudad de Ziingray, enviado para entregar el pago al representante de las Lanzas de Lantamar.
- ♦ **Nurth Namaras**. Capitán de las Lanzas de Lantamar. Es el responsable de recoger el artefacto como pago de la ciudad de Ziingray por los servicios de los mercenarios en la defensa de la ciudad.
- ♦ **Glug Lodoverde**. Druida anuro de la Orden de Saurania con la misión de evitar que la Piedra del Alma caiga en malas manos.
- ♦ **Grox**. Un gran saurio bárbaro a las órdenes de Glug Lodoverde.
- ♦ **Suzalia**. Una sutil pícaro vípera a las órdenes de Glug Lodoverde.
- ♦ **Micohuani**. Este poderoso batrok, general de la orden de Saurania en la región, es considerado por los fervorosos soldados de su orden como la voz del escamoso Ssuchuq y el ejecutor de su perfecta voluntad.

Ganchos de la aventura

Un encuentro fortuito. Durante la primera escena de la aventura, los aventureros se encontrarán con Iimahyl necesitado de ayuda para llegar a los Pozos de Mabelith donde va a hacer entrega del pago a las Lanzas de Lantamar.

Escolta adicional [Amistoso con las Ciudades Fórmigas]. Ante el peligro que supone moverse por Vajra portando un tesoro tan preciado como la Piedra de Alma, la reina de Ziingray decide contratar a los aventureros para reforzar su protección. En este caso, el ataque del khuul de la primera escena tiene lugar cuando los aventureros ya están escoltando al grupo.

Hay que asegurarse [Amistoso con las Lanzas de Lantamar]. Nurth Namaras no confía en la capacidad de los fórmigos para escoltar el tesoro de forma segura, y contrata a un grupo de aventureros de confianza para que les vigilen. Nurth prefiere no hacer oficial sus dudas con los fórmigos, así que se limitará a mostrar su ruta a los aventureros y pedirles que

LA DEFENSA DE MELIONII

Aunque la aventura presenta a la ciudad fórmiga de Ziingray, puede que como director de juego prefieras integrar la aventura en los sucesos ocurridos en **La Furia de Xeinoth**. Para ello puedes considerar que la Piedra del Alma es parte del pago a las Lanzas de Lantamar por parte de la Reina Venkalii de Melionii por su labor defendiendo la ciudad, pero que no ha podido entregarse hasta ahora por el devenir de la guerra.

La Piedra del Alma

La Piedra del Alma tiene unos 20 cm de diámetro y es de color blanco perlado en el que parece que se mueven sombras según cómo incide la luz. Este orbe es un antiguo recipiente en el que los peregrinos de la Conjura Quimérica almacenaban almas para sus experimentos, usadas como combustible para sus macabros experimentos. Si se sostiene la piedra, se escuchan los gritos desgarrados de cientos de almas y te asaltan visiones de sus tiempos en vida. Con entrenamiento y concentración, (superando una tirada de Sabiduría CD 20) puedes aislar una única alma con la que comunicarte para oír y ver lo que quiera mostrarte.

vayan en su busca, siendo la primera escena el encuentro con los mismos.

A las órdenes de *Ssuchuq* [Amistoso con la Orden de Saurania]. Micohuani, general de la orden de Saurania en la región, es famoso por su red de espías. Conocedor de que la Piedra de Alma ha salido de Ziingray, ha informado a los aventureros de la ruta a seguir por los fórmigos, y les ha pedido que se ganen la confianza de los mismos para descubrir que pretenden hacer con ella, y después, arrebatársela.

PLANTEAMIENTO: UN ENCUENTRO EN LAS PROFUNDIDADES

Durante uno de sus viajes por Vajra, los aventureros llegan hasta una gran caverna cruzada por un canal navegable. A pesar de encontrarse bajo la superficie, la caverna se encuentra débilmente iluminada gracias a los *Abeus Migma*, unos hongos subterráneos que irradian una débil luz. El lugar parece tranquilo y solitario cuando, de repente, un gran rugido y gritos de batalla resuenan en la caverna. Al aproximarse, los personajes observan como un enorme **khuul de las profundidades** (ver bestiario) ataca a un grupo de fórmigos que ha acampado junto a la orilla del canal. Cuando los aventureros son conscientes de lo que ocurre, tres de los fórmigos yacen en el suelo y los restantes retroceden hasta una pequeña cala donde serán arrinconados, sin poder alcanzar el bote con el que navegaban. Uno de los fórmigos, vestido con ropas llamativas, mira desesperadamente hacia todos los lados y cuando ve a los personajes grita desesperado pidiendo ayuda.

Tras el combate, el fórmigo se presentará como Iimahyl y dirá ser un emisario de la reina Meldiini de Ziingray, a pocas millas de distancia. Lleva a cabo una misión muy importante para su comunidad y pide a los personajes ayuda, por la que serán bien recompensados. Este ofrecerá 700 po, pero si regatean pueden conseguir hasta 1000 po. Su misión es llegar hasta un lugar llamado Los pozos de Mabelith, donde tiene que realizar negocios, y luego regresar hasta Ziingray, donde les será entregada su recompensa. Si los personajes superan una prueba de Sabiduría (Perspicacia) a CD 13 notarán que Iimahyl se lleva la mano con mucha frecuencia a su bolsa de viaje. Si le preguntan dirá que lleva un valioso objeto que tiene que entregar en su reunión. Únicamente con una tirada de Carisma (Intimidar o Persuasión) a CD 17, Iimahyl les contará todo sobre la Piedra de Alma.

DESARROLLO: CAOS EN LOS POZOS

Los Pozos de Mabelith son un punto de reunión habitual para todo viajero que surque Vajra en esta zona.

En el peor de los casos

Si por alguna razón Iimahyl y sus compañeros mueren durante la refriega con el Khuul o después de ella, los jugadores encontrarán en su pequeña caja la Piedra de Alma. Desde ese momento serán el objetivo de las tres facciones: las Ciudades Fórmigas querrán saber que ha sido de su emisario y del tesoro que escoltaba; las Lanzas de Lantamar verán una oportunidad de hacerse con el artefacto, quizás sin tener que cumplir el servicio con el que se habían comprometido, y la orden de Saurania seguirá con su intención de recuperar el peligroso orbe y protegerlo de malas manos. Si los aventureros no saben qué hacer con la Piedra de Alma, pueden conocer que Los Pozos de Mabelith son el lugar civilizado más cercano, y un buen lugar para encontrar pistas de lo sucedido. Si Iimahyl ha muerto, pero alguno de sus compañeros ha sobrevivido, otro ocupará su lugar como protector de la Piedra del Alma y negociará con los aventureros.

Mabelith ofrece una variada y decente gama de bebida y comida, por no hablar del espectáculo que se puede encontrar en sus pozos de lucha, donde gladiadores, bestias y algún que otro desafortunado que no ha podido hacer frente a sus deudas de juego luchan por ser el campeón cada noche. En alguna ocasión incluso se puede saborear un guiso especial donde alguno de los perdedores es el ingrediente principal. Mabelith es una emprendedora Svirfneblin que vio la oportunidad de abrir un local de ocio en este lugar donde uno de los grandes canales de Vajra se cruza con varias rutas comerciales muy transitadas.

Ten en cuenta que el viaje hasta aquí puede ser muy complicado, especialmente si la batalla de Melionii (ver *La Furia de Xeinoth*) está teniendo lugar o ha tenido lugar recientemente. Como Director de Juego, puedes hacer uso de las reglas presentadas en la sección *Viajando por Vajra* para complicar o dar color al viaje tanto como desees.

Al llegar a una gran caverna, se abre ante los ojos de los aventureros un pequeño embarcadero con algún barco amarrado que les permite dejar el bote a buen recaudo. Labrada en una de las paredes de la caverna, una fachada con un cartel en varios idiomas anuncia a los aventureros que ya han llegado a los Pozos de Mabelith. Cuando atraviesan las puertas del local descubren una enorme taberna, con decenas de mesas repletas de ruidosos clientes que observan peleas en varios pozos y jaulas. Iimahyl no tarda en hacerse con una buena mesa con vistas al pozo principal, ya que el fórmigo parece sentir curiosidad

AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH

¿Y SI NO FUNCIONA?

Existe la posibilidad de que el ataque en la taberna fracase y los aventureros logren evitar que la piedra sea robada. Aun así, es probable que quieran investigar quién ha tratado de atacarlos y persigan a Glug y sus compañeros hasta su guarida. En caso contrario, estos volverán a intentarlo hasta que sean asesinados o su guarida descubierta.

por el violento combate entre un orco y varias caca-trices que está teniendo lugar en ese momento.

Mientras el alcohol va haciendo mella en el pequeño cuerpo del fórmigo, este irá soltando la lengua y contando cada vez más sobre el trato al que ha llegado la reina Meldiini con las Lanzas de Lantamar, incluso les enseñará el orbe que tan celosamente ha ocultado hasta aquí. Ese será el momento elegido por los hombres de Glug para hacer acto de presencia. **Grox** se encargará de crear una distracción liberando alguna de las bestias que guardan en la parte trasera de los fosos de la taberna. Una pareja de enormes **triceratops** (**El Resurgir del Dragón** página 406) embestirán desde el almacén trasero llevándose por delante el mobiliario y a muchos de los clientes, causando un estruendo que sacude el lugar por completo. Aprovechando el caos generado por la bestia liberada, **Suzalia** se acercará a **Imahyl**, que habrá intentado apartarse del alboroto lo más rápido posible, y con un movimiento preciso le acuchillará el cuello por detrás. Antes de que el cuerpo del fórmigo toque el suelo le arrebatará la caja con el orbe y lanzará una bomba de humo para poder huir sin ser vista. En el embarcadero esperará Glug montado en un bote, listo para huir cuando sus socios escapen. Si fuera necesario, el druida puede conjurar un *Crecimiento de Espinas* para facilitar la huida.

Durante el alboroto causado por los triceratops, si algún aventurero se mantiene cerca de **Imahyl** podrá oír al fórmigo gritar al ser mortalmente acuchillado. Si busca fuera de la nube de humo y supera una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 18, podrá ver una figura encapuchada saliendo apresurada. Una vez los guardias de la taberna (ocho fornidos guerreros duergar) se hagan cargo de las bestias desbocadas,

varios testigos podrán informar a los aventureros que han visto a dos figuras salir de forma apresurada del recinto y subirse a un bote, donde un anuro les esperaba para zarpar dirección sur por el canal. Si hay fórmigos supervivientes, (o el propio **Imahyl**) les suplicará que persigan a los ladrones pues la vida de su pueblo está en juego.

DESENLACE: LA GUARIDA

Siguiendo el canal hacia el sur, a unas pocas millas, verán un bote varado y mal camuflado en un acceso a unos viejos túneles. Las huellas en el barro indican que tres figuras han entrado en el túnel recientemente. Todas las estancias están divididas por antiguas puertas de piedra que pueden ser empujadas (Fuerza CD14) o rotas (CA15 20 pg, sólo puede sufrir daño contundente).

A. La sala de las mascotas

Esta sala exhala un nauseabundo olor causado por los restos de comida y otras sustancias poco deseables que **Bronco** y **Dentado**, las dos mascotas de **Grox**, han dejado en su hogar temporal. El saurio tiene mucho cariño a estos dos juguetones **varanos gigantes** de color negro y no se tomará muy bien que los aventureros acaben con ellos. Están esperando que alguien les traiga la cena y sin duda confundirán a los aventureros con ella.

B. Pasillo principal

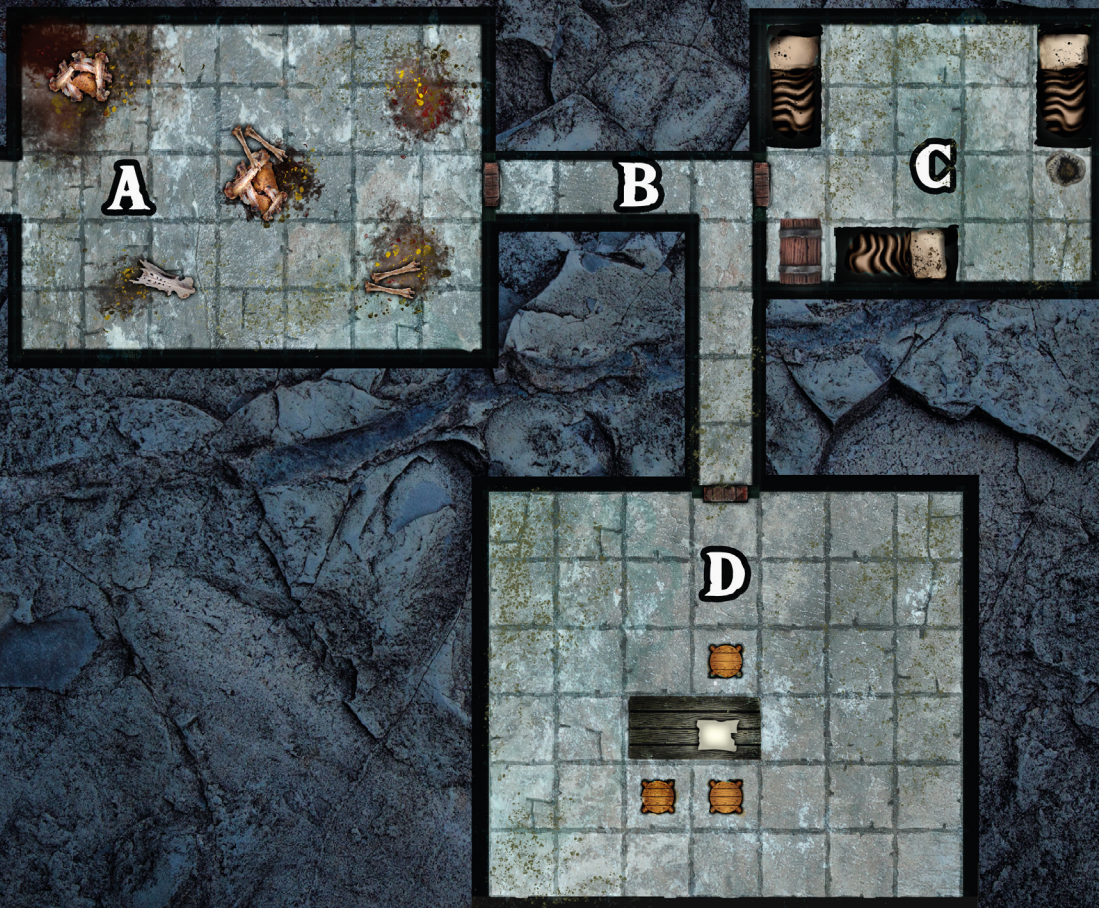
En este largo pasillo hay un pequeño obsequio que **Suzalia** ha dejado por si alguien intenta colarse en su guarida. Se trata de una trampa de gas venenoso. Es necesario superar una tirada de Percepción a CD17 para detectar la baldosa que acciona la trampa y una tirada de Destreza (Herramientas de ladrón) a CD15 para desarmarla. Si se acciona la trampa el pasillo se llenará de gas venenoso. Al final de cada turno en el que un aventurero haya pasado por la nube de gas, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Con el primer fallo, el personaje sufrirá 2d10 puntos de daño por veneno y cada fallo posterior causará 1d10 adicional. El veneno se dispersará al cabo de 1 minuto.

C. El dormitorio

En esta sala hay tres jergones fabricados con telas, restos de hongos y otra vegetación propia de **Vajra** donde suelen descansar los tres ladrones. Al lado de uno de los jergones hay un pequeño cofre que se puede abrir con la llave que lleva **Suzalia** o forzando la cerradura con una prueba de Destreza (Herramientas de ladrón) a CD 14. El cofre tiene CA 15 y 10 pg por si se prefiere destruirlo. En su interior se puede encontrar una dosis de veneno de serpiente enloquecedora (**Pioneros de Voldor #1**, página 20), dos dosis de malicia

Aliados de la Orden de Saurania

Si los aventureros están de parte de la Orden de Saurania, es muy probable que como Director de Juego quieras modificar algunos de los elementos de la aventura. Dado que **Glug Lodoverde** no ha sido informado de los aventureros, ni viceversa, es probable que no sepan que estos trabajan también para la orden hasta llegar a ellos en la parte final de la aventura. Otra opción es que **Glug** y sus compañeros no sean más que vulgares bandidos, no se fíen de los aventureros, o no estén dispuestos a compartir la gloria y prefieran acabar con ellos y no decir nada a **Micohuani**. Si lo prefieres, también puedes transformar a **Glug** y compañía en miembros de las Lanzas de **Lantamar** dispuestos a robar la Piedra para evitar cerrar el trato.



(El Resurgir del Dragón, página 164) y un kit de envenenador. Si el cofre es golpeado hay un 25 % de posibilidades en cada golpe de que cada dosis se rompa liberando el contenido. En un saco, cerca de otro de los jergones, hay dos pociones de curación mayor, una poción de clarividencia y un pequeño objeto envuelto en hojas selváticas. Se trata de una estatua de un reptil con los brazos en cruz. En una mano sujeta un cuchillo y en la otra lo que parece un corazón. Esta estatuilla, que representa a Ssuchuq, puede ser vendida a algún coleccionista por 250 po.

D. La sala principal

En esta sala se encuentran Glug, Suzalia y Groxi, que están delante de una mesa con un chapucero mapa, que intenta representar parte de Vajra. Parece que Glug les está contando la ruta que seguirán para volver a las seguras tierras de Saurania. Cuando los aventureros interrumpen la reunión, Glug intentará convencerles de su causa. Lee o parafraseando el siguiente texto.

¡Deteneos! No sabéis lo que estáis haciendo, ¡estúpidos! No podéis entregar la piedra a esos asesinos demoniacos, ni a sus inconscientes dueños. Nos condenaréis a todos. La piedra debe ser destruida por la voluntad de Ssuchuq.

Si no se fían de los aventureros, cosa muy probable, Glug y sus hombres lucharán hasta la muerte con el propósito de evitar que el orbe caiga en sus manos. Si el grupo tiene un nivel mínimo de Simpatizante con la Orden de Saurania, es posible convencerles de devolver el artefacto a manos de los fórmingos o que quede en custodia de los aventureros, aunque esto enfadará a Micohuani.

Sea cual sea el desenlace, cuando los aventureros salgan de la guarida y retornen por el canal de Vajra, se encontrarán con Nurth Namaras y dos de sus hombres, probablemente a su paso por Los Pozos de Mabelith. Nurth exigirá que le sea entregada la piedra y cualquier prisionero que los aventureros hayan conseguido hacer. Si los jugadores se niegan, Nurth no dudará en atacar para quitarles la piedra y tratar

AVENTURA: LOS POZOS DE MABELITH

de detenerles. Nurth es un capitán de las Lanzas de Lantamar (**Pioneros de Voldor #1**, página 36) y sus dos hombres tres soldados de infantería (**Pioneros de Voldor #1**, página 35)

CONCLUSIÓN

Los fórmigos supervivientes, suponiendo que los haya, estarán esperando noticias en los Pozos bastante nerviosos, o en la entrada de la guarida si acompañaron a los aventureros. Si estos les devuelven la Piedra y desean convencerles de que no se la entreguen a las Lanzas, será complicado persuadirles ya que su única preocupación es proteger su ciudad y la fama de la compañía mercenaria de las Lanzas de Lantamar es elevada. Si los aventureros piensan en ofrecerse para proteger la ciudad, ten en cuenta que estos requieren una protección constante y durante mucho tiempo, lo que probablemente no es compatible con su vida de aventureros. Si no quedan supervivientes fórmigos para reclamar la Piedra, queda a elección de los aventureros si marchar hasta la ciudad para entregarla, cerrar el trato con las Lanzas de Lantamar o cualquier otra cosa que crean conveniente.

Por su parte, a las Lanzas de Lantamar se les ha prometido el pago de la piedra y si por alguna razón no llega a sus manos, culparán tanto a la orden de Saurania y a las Ciudades Fórmigas, como a los aventureros, lo que podría tener consecuencias desagradables en el corto o medio plazo. Si la orden de Saurania no consigue recuperar la piedra y escoltarla de forma segura hasta Saurania, es probable que vuelva a intentar hacerse con ella en los próximos meses.

BESTIARIO

Bronco y Dentado (Varanos Negros Gigantes)

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85(9d12+27)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

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

Desafío: 5 (1800 PX)

Contener la respiración. El varano gigante puede contener la respiración durante 30 minutos.

Acciones

Multiataque. El varano gigante realiza dos ataques, uno con su mordisco y uno con su cola.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d10+4) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño de veneno.

Cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 para no quedar tumbado.

Glug Cienoverde

Humanoide Mediano, caótico malvado.

Clase de Armadura: 12 (16 con Piel de corteza)

Puntos de golpe: 59 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies, 25 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +6, Naturaleza +6, Percepción +6, Supervivencia +6

Resistencia al daño: Veneno

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Druídico, común y habla del pantano

Desafío: 6 (2300 PX)

Anfibio. Glug puede respirar aire y agua.

Salto. Glug puede saltar hasta 30 pies de longitud o 15 pies de altura.

Lanzamiento de conjuros. Glug es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro) Tiene los siguientes conjuros de druida preparados.

Trucos (a voluntad): Flamear, Rociar Veneno, Resistencia.

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Detectar magia, Nube brumosa, Enmarañar.

Nivel 2 (3 espacios): Flecha ácida, Oscuridad, Crecimiento de espinas, Pasar sin dejar rastro, Piel de corteza.

Nivel 3 (3 espacios): Caminar por el agua, Nube apesetosa, Muro de viento.

Nivel 4 (2 espacios): Conjuración elementales menores, Insecto gigante.

Acciones

Bastón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d8) puntos de daño contundente.

Groxi

Humanoide Mediano, caótico malvado.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 77 (7d12+28)

Velocidad: 40 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	9 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fuerza +6 Constitución +6

Habilidades: Atletismo +6, Intimidar +1

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: Común, saurio y habla del pantano

Desafío: 4 (1100 PX)

Resistencia al daño: Contundente, perforante y cortante

Anfibio. Groxi puede aguantar la respiración 4 minutos.

Temerario. Al principio de su turno, Groxi tiene la opción de realizar en ventaja todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Multiataque. Groxi realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con su gran hacha.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:11 (1d8+6) puntos de daño perforante.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:13 (1d12+6) puntos de daño cortante.

Khuul de las profundidades

Aberración Enorme, caótica malvada

Clase de armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 152 (16d10+64)

Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	7 (-2)	13 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +4

Inmunidades al daño: Veneno.

Inmunidades a estados: Envenenado.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14.

Idiomas: Entiende el habla profunda, pero no puede hablar.

Desafío: 7 (2 900 PX)

Anfibio. El khuul puede respirar aire y agua.

Sentir magia. El khuul siente la magia a 120 pies o menos de él. Por todo lo demás, este rasgo funciona como el conjuro *Detectar magia*, pero no es mágico de por sí.

Acciones

Multiataque. El khuul realiza dos ataques de pinzas. Si el khuul le está haciendo una presa a una criatura, también puede usar sus tentáculos una vez.

Pinzas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto:15

(2d8+6) puntos de daño contundente. Si el ataque tiene éxito, el objetivo queda agarrado (escapar CD 15) si es una criatura Grande o más pequeña y el khuul no tiene a otras dos criaturas agarradas.

Tentáculos. Una criatura agarrada por el khuul debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir 11 (3d6) puntos de daño necrótico y quedar envenenada durante 1 minuto. Hasta que el veneno termine, el objetivo está paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Suzalia

Humanoide Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (cuero endurecido)

Puntos de golpe: 42 (7d8+7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Destreza +6 Constitución +3

Habilidades: Acrobacias +6, Engañar +3, Percepción +4, Sigilo +8

Resistencia al daño: Veneno.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Común, saurio y habla del pantano

Desafío: 4 (1100 PX)

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

Acciones

Multiataque. Suzalia puede realizar dos ataques.

Espada corta. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:7 (1d6+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y si tiene éxito, la mitad.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +1 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto:3 (1d4+1) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla recibe 7 (2d6) puntos de daño por veneno y si tiene éxito, la mitad.

Ballesta de mano. Ataque de arma a distancia: +6 al ataque alcance 30/120, un objetivo. Impacto: 7 (1d6+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla recibe 14 (4d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.