



TYRANNY of DRAGONS™



EL ALZAMIENTO DE TIAMAT

DUNGEONS & DRAGONS®

Evita el cataclísmico retorno de Tiamat en esta aventura
para el mayor juego de rol del mundo

THE RISE OF TIAMAT™

BY STEVE WINTER AND ALEXANDER WINTER



TYRANNY of DRAGONS™



TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	4
Trasfondo	4
Máscaras del Dragón	4
Información General	5
Esquema de Episodios	5
Ganchos de Aventuras	6
Encuentros Adicionales	6
Desarrollando la Aventura	7
Villanos	7
Aliados	11
EPISODIO 1: CONSEJO DE AGUAS PROFUNDAS....	17
Comenzando la Aventura	17
Regreso a Aguas Profundas	17
Reuniendo Aliados	18
Sesiones del Consejo	18
Puntuando las Sesiones	21
EPISODIO 2: EL MAR DE HIELO MOVEDIZO	23
El Mar de Hielo Movedizo	24
Oyunviggunaton	25
Las cavernas de Hielo	28
Mapa: Guarida de Arauthator	30
La Guarida de Arauthator	34
Desarrollo	35
Abandonando Oyaviggaton	35
El Tesoro de Arauthator	35
Conclusión	35
EPISODIOS 3 Y 4: MUERTE A LOS SEÑORES DEL	
DRAGÓN	36
Episodio 3: Varram el Blanco	36
Tumba de Diderius	37
Mapa: La Tumba de Diderius	38
Ss'tck'al	43
Conclusión	45
Episodio 4: Neronvain	45
El Bosque Brumoso	45
La Fortaleza de Neronvain	47
Mapa: Fortaleza de Neronvain	48
Conclusión	50
EPISODIO 5: EL CULTO CONTRAATACA	51
Primer Ataque	51
Segundo Ataque	52
Tercer Ataque	53
Secuencia de Eventos	54
EPISODIO 6: DRAGONES METÁLICOS, ALZAOS ..	55
Embajadores Insolitos	55
El Concilio de los Dragones	56
Conclusión	58

EPISODIO 7: TORRE DE XONTHAL	59
El Laberinto	60
Mapa: Torre de Xonthal	62
La Torre	65
Dungeon	67
Saliendo de la Torre de Xonthal	70
Conclusión	70
EPISODIO 8: MISIÓN A THAY	71
El Enemigo de mi Enemigo	71
Conclusión	73
EPISODIO 9: EL RETORNO DE TIAMAT	74
El Pozo de los Dragones	75
Mapa: El Pozo de los Dragones	76
Templo de Tiamat	79
Mapa: El Templo de Tiamat	80
Enemigos y Aliados	81
Victoria o Derrota	83
APÉNDICE A: MONSTRUOS	85
APÉNDICE B: OBJETOS MÁGICOS	88
APÉNDICE C: TABLA DE PUNTUACIÓN DEL	
CONCILIO	89



TIRANÍA DE LOS DRAGONES

Tiranía de los Dragones: El Alzamiento de Tiamat es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para personajes a partir de nivel 8, y la continuación del primer volumen, El Tesoro de la Reina Dragón. Por el momento la aventura sigue su curso, los personajes deben llegar a nivel 15 (o estar cerca de ese nivel).

Lo ideal es que el tamaño del grupo sea de cuatro personajes. Si tu grupo es más pequeño, considera la eliminación de algunos de los oponentes de los encuentros de combate. Si el grupo es más grande, considera el añadir más oponentes a las peleas.

Considera la posibilidad de alterar encuentros para grupos más pequeños para evitar batallas excesivamente duras.

INTRODUCCIÓN

Tiranía de los Dragones transcurre en la región de la Costa de la Espada en los Reinos Olvidados, una delgada franja de civilización que se extiende por la costa occidental de Faerûn. Las ciudades, que se encuentran ampliamente separadas a lo largo de la Costa de la Espada, se sitúan a lo largo de un único gran camino, como si fueran las cuentas de un collar. El camino cuenta con diversos nombres ya que tiene más de dos mil millas desde Luskan en el norte, hasta Calimport en el sur, pasando a través de Neverwinter, Aguas Profundas, Puerta de Baldur y otros grandes puertos a lo largo del camino. El primer volumen de la Tiranía de los Dragones transcurre en el tramo final del camino entre Puerta de Baldur y Neverwinter. Este segundo volumen lleva a los aventureros más lejos a través de la Costa de la Espada, y los prepara para el enfrentamiento final contra los siervos de Tiamat.

Suplementos para la Aventura. Puedes jugar esta aventura con sólo las reglas básicas de Dungeons & Dragons y los suplementos online de Tiranía de los Dragones, que contiene todos los monstruos y objetos mágicos no descritos en este libro. Ambos suplementos están disponibles para descargar de forma gratuita en DungeonsandDragons.com.

Subida de nivel de los personajes. Esta aventura utiliza la regla de experiencia por hito. Bajo esta regla, completar ciertos eventos en la campaña hace que los personajes suban de nivel. Consulte "Avance", a continuación.

TRASFONDO

El Culto del Dragón ha estado activo en Faerûn por siglos. Durante la mayor parte de ese tiempo, su interés se ha centrado en los dragones no muertos, pero eso ha cambiado. Ahora el culto busca actuar de una manera más directa y audaz -con la invocación de Tiamat de los Nueve Infiernos y traerla corporalmente al mundo. Hasta el momento, los cultistas y sus líderes han reunido grandes depósitos de tesoro, forjando una alianza con Thay para ayudarles con el aprendizaje y la realización del ritual de invocación requerido, uniendo las cinco Máscaras de Dragón fundamentales en el ritual (ver "Máscaras de Dragón" a continuación), y persuadiendo o engatusando a muchos de los dragones malvados más ancianos y más fuertes de Faerûn para apoyarlos.

Sin embargo, no todo ha ido según los planes de culto. El descubrimiento de una alianza entre el Culto del Dragón y los Magos Rojos de Thay ha sacudido las distintas facciones alineadas en contra de ambas organizaciones. Los Arpistas ven cualquier alianza como una abominación, como lo hace la Orden del Guantelete. La Alianza de los Señores reconoce la amenaza evidente a las tierras y los gobernantes de la Costa de la Espada y el Norte, mientras que el Enclave Esmeralda sospecha que cualquier cosa que Thay promueva es probable vaya en contra del orden natural. Incluso los Zhentarim temen la unión de dos fuerzas tan poderosas.

Por lo tanto, las noticias de la alianza han llevado a las distintas facciones de la Costa de la Espada a unirse. Los líderes de estas facciones entienden que deben reunir y concentrar las fuerzas para luchar contra el culto, mientras que la situación en Faerûn se agrava. Los secuestros y asaltos cometidos por el Culto del Dragón aumentan diariamente, y los refugiados están huyendo de las regiones quemadas por los ataques del culto hacia las principales ciudades y fortalezas. Los campesinos han abandonado sus cultivos y rebaños, huyendo de la constante depredación de los dragones.

En muchas ciudades, todas bajo el pánico, se ha creado un creciente movimiento en favor de hacer caso a las demandas del culto con la esperanza de obtener a cambio concesiones. Es difícil reunir las tropas cuando la gente tiene miedo de ser quemados por el fuego de dragón. Éste es un tiempo para los héroes que inspiren al pueblo de la Costa de la Espada con una gran victoria o dos. Afortunadamente, los Reinos Olvidados tienen justo a ese grupo de héroes.

MÁSCARAS DEL DRAGÓN

El nuevo líder del culto es un calishita llamado Severin Silrajin, que cree que el verdadero conocimiento dracónico y el poder pertenece a los dragones vivos, no a los muertos vivientes. La ambición de Severin divirtió a Tiamat, por lo que le reveló la existencia de cinco máscaras de dragón, una por cada dragón cromático. Individualmente, estas antiguas máscaras permiten a sus portadores comunicarse con los dragones. Más importante aún, un personaje que sea erudito en la tradición draconiana se convierte en un Líder del Dragón mientras usa la máscara, que permite al usuario pensar como un dragón, ganar el favor de los dragones e influir sutilmente en su comportamiento. Cuando las cinco máscaras se unen, mágicamente se funden en una sola, la Máscara de la Reina Dragón. Con la máscara ensamblada, el culto puede liberar a Tiamat de su prisión en los Nueve Infiernos.

Después de que Severin (guiado sutilmente por Tiamat) descubra ese secreto, concentra todos los recursos del culto para encontrar las máscaras de dragón en sus escondites secretos, perdidas hace mucho tiempo. Cuando se recuperó la máscara roja, Severin se convirtió en el primero de los Líderes del Dragón, pero otros pronto lo siguieron.

SECRETOS

En el primer volumen de la *Tiranía de los Dragones*, el Culto del Dragón reunió un tesoro para Tiamat -aunque se perdió una parte de ese tesoro, cuando el Castillo Castillo Inalcanzable cayó. Al mismo tiempo, el culto mantuvo en secreto su objetivo de traer de vuelta a Tiamat y su alianza con un grupo de Magos Rojos de Thay exiliados. El culto ahora sólo tiene que reunir suficientes sacrificios para alimentar el ritual por el que las máscaras de dragón abrirán un portal a los Nueve Infiernos, permitiendo a Tiamat viajar al Plano Material.

Estos planes siguen avanzando mientras el thayano exiliado Rath Modar y sus Magos Rojos aportan al culto su experiencia en convocación mágica, preparando el tremendo sacrificio de sangre para potenciar el ritual. Sin embargo la alianza entre magos y cultistas es frágil, ya que ninguno de los dos confía del todo en las promesas de la otra parte.

FUERZAS ALIADAS

Este segundo volumen de la *Tiranía de los Dragones* asume que las facciones de aventureros de alineamiento bueno y la gente de la Costa de la Espada son conscientes de la amenaza que representa el culto. Lo que no está claro es cómo tratar con ella. Dependiendo de la naturaleza de los personajes y sus relaciones con las facciones, los diferentes grupos podrían recomendar diferentes cursos de acción a los héroes. Corresponde a los jugadores averiguar cómo quieren proceder.

NUEVAS CARAS

Esta aventura hace uso de ciertos PNJ's del Tesoro de la Reina Dragón, y asume que esos PNJ's escaparon de cualquier conflicto con los aventureros. En el caso de que los personajes no jugadores importantes como el Líder del Dragón Rezmir o el Mago Rojo Rath Modar murieran o fueran capturados, simplemente reemplázalos con nuevos personajes no jugadores aquí - o asume que fueron resucitados entre la aventura anterior y ésta. El retorno de la muerte de personajes muestra el nivel del poder mágico que el culto y sus aliados, los Magos Rojos, dominan - y su dedicación procurando que los planes de Severin sean llevados a buen término.

INFORMACIÓN GENERAL

Al iniciar esta aventura, los representantes de los grupos y facciones de toda la Costa de la Espada se reúnen para discutir su preocupación por el Culto del Dragón, y la elaboración de planes para oponerse al culto. Los aventureros son convocados a Aguas Profundas para una cumbre que vendrá a ser conocido como el Concilio de Aguas Profundas (ver el episodio 1 para más detalles).

Cuatro sesiones del Concilio se llevan a cabo en el transcurso de la aventura, dividiendo naturalmente los eventos en cuatro etapas. Entre las reuniones del Concilio, los personajes realizan misiones para frustrar los planes del culto. Algunas de estas misiones serán propuestas por los PNJ's (personajes no jugadores) durante las sesiones del Concilio. Otras pueden ser propuestas por los personajes. Los aventureros entienden que miles de vidas dependen de sus acciones. Los personajes se encuentran entre los más grandes héroes de la Costa de la Espada, y el Concilio de Aguas Profundas los ve como guías sabios y de reacción rápida.

Muchos de los poderosos grupos representados en el Concilio no confían en los demás, y algunos incluso tienen metas conflictivas. A lo largo de las cuatro reuniones del Concilio, los jugadores y personajes necesitan forjar este dispar y enfrentado grupo en una fuerza coordinada. Sólo con todas las facciones trabajando juntas y contribuyendo al esfuerzo general se obtendrá el poder suficiente para enfrentarse al culto para prevenir el regreso de Tiamat. Cuanto más éxito tengan los personajes en sus acciones contra el culto, más estima e influencia adquieren en el Concilio.

Los eventos se organizan en este libro en una secuencia lógica para la puesta en escena de El Ascenso de Tiamat, y los episodios están numerados para facilitar la referencia. Puedes incluso agregar más episodios de tu propia invención, o que se expanda con las ideas que los jugadores generan.

ESQUEMA DE EPISODIOS

Los acontecimientos del *Tesoro de la Reina Dragón* conducen directamente a *El Ascenso de Tiamat*. La forma de esta aventura se define por las reuniones del Concilio de Aguas Profundas, que dividen la aventura en cuatro etapas.

ETAPA 1

Primer Concilio de Aguas Profundas. Los personajes son invitados por los PNJ's que conocen y confían a la primera sesión del Concilio de Aguas Profundas. (Si has jugado el *Tesoro de la Reina Dragón*, Leosin Erlanthar u Ontharr Frume son candidatos probables).

Varram el Blanco. Los aventureros se han enterado de la ubicación de uno de los líderes de más alto rango del culto - el Líder del Dragón Varram. Tras descubrir que Varram está cautivo por los yuan-ti en las Colinas de la Serpiente, los personajes pueden luchar contra los yuan-ti y negociar para obtener la custodia del cultista.

El Mar de Hielo Movedizo. Maccath la Carmesí, una tiefling hechicera de la Hermandad Arcana, es una reconocida experta en el Cuerno del Dragón - una antigua reliquia que fue utilizada por el culto para llamar a los dragones a su causa. Ella desapareció hace tres años en el Mar de Hielo en Movedizo, donde se encuentra actualmente presa del dragón blanco Arauthator. Los personajes deben encaminarse al iceberg donde se halla la guarida de de Arauthator y convencer a Maccath de que se una a ellos. Gracias a ahuyentar al dragón y a obtener valiosa información del dragón, ellos dan un duro golpe al culto y podrían ganarse a la Hermandad Arcana como aliados en el proceso.

El Culto Contraataca (Parte 1). Los líderes cultistas no son ajenos a los daños sufridos por los héroes. Asesinos tratan de detener la interferencia de los personajes, pero los cultistas juzgan mal la fuerza necesaria para completar el trabajo.

ETAPA 2

Segundo Concilio de Aguas Profundas. Los personajes se reagrupan con los líderes de las facciones de la Costa de la Espada en el Concilio de Aguas Profundas, evaluando sus victorias sobre el culto y planificando los próximos movimientos de las facciones.

Neronvain. El Enclave Esmeralda solicita a los aventureros que les ayuden a investigar las secuelas de una incursión del culto dirigida por un dragón verde en el Bosque Brumoso - un dragón posiblemente controlado por uno de los Señores del Dragón del culto. Esa investigación conduce a un enfrentamiento contra el dragón verde Chuth y el Señor del Dragón Neronvain, que tiene una sorprendente conexión con el Concilio.

Dragones Metálicos, alzaos. Los dragones metálicos de la Costa de la Espada envían un mensaje al Concilio de Aguas Profundas indicando que desean participar en la próxima lucha. Los aventureros son elegidos para asistir a un concilio de dragones en las Montañas del Ocaso, llevando la causa de las facciones humanoides a algunas de las criaturas más antiguas y poderosas de Faerûn.

El Culto Contraataca (Parte 2). Después de un primer intento fallido de asesinar a los héroes, el Culto del Dragón lo intenta de nuevo. Con una mejor idea contra lo que ellos se están enfrentando, tienen una mejor oportunidad de tener éxito.

ETAPA 3

Tercer Concilio de Aguas Profundas. En la tercera reunión del Concilio de Aguas Profundas, los personajes toman papeles protagonistas en el desarrollo de la lucha contra el culto.

La Torre de Xonthal. El Culto del Dragón no está exento de su propia lucha interna, como los aventureros descubren cuando un cultista contacta con ellos con la oferta de entregar una de las máscaras del dragón esenciales para los planes de Severin. Los personajes deben infiltrarse en una fortaleza del culto y reclamar la máscara, a continuación, salvar a un pueblo cercano del dragón azul, lo que significa llevar la reliquia de vuelta.

Misión a Thay. El ritual que traerá a Tiamat a Faerûn es demasiado complejo para que los lanzadores de conjuros del culto puedan llevarlo a cabo sin sus aliados Magos Rojos - todos Thayanos exiliados. Los aventureros viajan a Thay para forjar una alianza con los Magos Rojos, cuyo señor lich Szass Tam tiene hambre de venganza contra los exiliados. Sin embargo, los Magos Rojos de Thay son malvados hasta la médula, por lo que los delegados deben andar con cuidado de cómo presentan su causa.

El Culto Contraataca (Parte 3). El Culto del Dragón ahora conoce las fuerzas y métodos de los aventureros. Si los personajes no toman las precauciones necesarias para salvaguardarse, el culto tiene una buena oportunidad de matarlos a todos con un tercer ataque.

ETAPA 4

Cuarto Concilio de Aguas Profundas. En la reunión final del Concilio, los personajes deben trabajar para unir a las facciones de la Costa de la Espada para la batalla final contra el Culto del Dragón. Severin está dispuesto a cumplir con sus planes y las fuerzas combinadas de la Costa de la Espada deben golpear ahora si el culto debe ser detenido.

El Retorno de Tiamat. En el Pozo de Dragones, se despliega una batalla que decidirá el destino de Faerûn. Las facciones de la Costa de la Espada luchan junto con sus nuevos e inesperados aliados, frente a frente contra el poder reunido por los miembros del culto del dragón, bandadas de dragones cromáticos, otros monstruos y mercenarios. Los aventureros deben elegir su propio papel en la batalla, y podrían rescatar a los prisioneros para el sacrificio, silenciar el Cuerno del Dragón o llevar la iniciativa en interrumpir el ritual mágico que permitirá a Tiamat entrar en el mundo.

AVANCE

La Tiranía de los Dragones: El Ascenso de Tiamat fue diseñado alrededor del sistema hitos de progreso. En el inicio de la aventura, los personajes deben ser de nivel 7 u 8. En lugar de seguir la regla específica de premiar con experiencia, los personajes pueden subir de nivel al completar un episodio significativo de la aventura. Los personajes suben de nivel después de cada uno de los episodios que se enumeran a continuación:

- Episodio 3: Muerte del Señor del Dragón (Varram)
- Episodio 2: El Mar DE HIELO MOVEDIZO
- Episodio 5: El Culto Contraataca (Primer Ataque)
- Episodio 4: Muerte del Señor del Dragón (Neronvain)
- Episodio 5: El Culto Contraataca (Segundo Ataque)
- Episodio 7: Torre de Xonthal
- Episodio 8: Misión en Thay (ganancia de nivel a opción del DM)
- Episodio 5: El Culto Contraataca (Tercer Ataque)

Subir de nivel después de siete hitos debe llevar a los personajes a nivel 14 o 15 justo para la batalla final en el Pozo de los Dragones.

GANCHOS DE AVENTURAS

Para los personajes que no han jugado El Tesoro de la Reina Dragón, la aventura puede comenzar a jugar con otro episodio antes de la primera sesión del Concilio de Aguas Profundas. El grupo podría ser convocado por un líder de una facción buscando ayuda contra el Culto del Dragón, que les pidió a los personajes llevar a cabo la parte "Varram el Blanco" del episodio "Muerte los Señores del Dragón". Tratando de capturar un líder de alto rango del culto es un gran paso en la lucha contra el culto. Una vez que regresen a Aguas Profundas, los aventureros son llevados a ser implicados en la primera sesión del episodio "Concilio de Aguas Profundas".

La tiranía de los Dragones se puede adaptar a diferentes regiones de los Reinos Olvidados, o a un escenario de campaña diferente en su totalidad con un poco de preparación por tu parte. Cambia los nombres, las facciones y las ubicaciones presentes en la aventura para adaptarse a tu propia campaña.

NOMBRES DE LOS MONSTRUOS

A lo largo de la aventura, los nombres de los monstruos se presentan en **negrita**. Esta es una señal visual indicando buscar el bloque de estadísticas del monstruo en el Manual de Monstruos (o en el suplemento gratuito disponible en DungeonsandDragons.com). Nuevos monstruos aparecen en el Apéndice A de esta aventura. Aparece una nota después del nombre de un monstruo si ese es el caso.

ENCUENTROS ADICIONALES

El Ascenso de Tiamat es una aventura de esquema abierto diseñada para personajes de niveles altos. Como tal, no todas tus sesiones de juego tienen que estar relacionadas con la trama principal narrada en la aventuras. Los eventos adicionales, rumores, y los encuentros se pueden utilizar según sea necesario o agregado como sendas laterales o distracciones. Las siguientes ideas de encuentros están destinadas para ser utilizadas cuando se quiere romper la narrativa o si los jugadores se salen del camino. Cada una se puede ampliar a tu gusto, y está destinada a relacionarlo con uno de los episodios principales de la aventura (o permitir guiar suavemente los jugadores en esa dirección). Cada encuentro adicional también proporciona una idea del alcance más amplio de la campaña.

ALZAMIENTO MONSTRUOSO

Un carismático **semidragón rojo veterano** lleva una banda de 21 **kobolds** y 7 **hombres lagarto**, aprovechando los disturbios a lo largo de la Costa de la Espada. El grupo podría sitiar una aldea en la que los personajes están en ella, asaltar y esclavizar a otro asentamiento o iniciar el cobro de peajes a lo largo de una de las rutas comerciales de la Costa de la Espada. Esta banda no está lo suficientemente organizada para atacar a todos a la vez y ofrece un reto significativo al grupo. En su lugar, muestra la creciente anarquía de la región, y la forma en que el ascenso de Tiamat ha envalentonado a las criaturas malvadas que no están sirviendo directamente a la Reina Dragón.

EL PODER DEL CULTO

El Culto del Dragón amplía su operación más a lo grande y de formas más audaces. Sus líderes envían misiones diplomáticas a Berdusk, Triel y a otros asentamientos exigiendo tributos - y ofreciendo protección de los ataques de los dragones para los que cumplen sus exigencias. Los Cultistas extorsionan a las caravanas solicitando dinero por protección, y han sido quemadas caravanas que pertenecen a los rivales de los que hacen pagar. Comerciantes menos escrupulosos les resulta más fácil hacer negocios con el culto que luchar contra ellos. Cualquier contacto Zhentárim de los aventureros están comprensiblemente preocupados por éstos avances.

Grupos de élite de cultistas han sido acusados de establecer el control del culto desde los Picos Grises a las Montañas del Ocaso. Buscando aliados en la zona, con la mirada puesta en la elección de territorios amistoso para construir una capital y sede de poder para el Círculo Interno del culto. Estas bandas están comandadas por un **Alma de Dragón** defendido por 4 **Garras de Dragón** y una manada de 3 dragones guardines. Los Alma de Dragón montan un **caballo de guerra**, pero los otros cultistas van a pie. Véase el apéndice A para los cultistas y los dragones.

DEMANDAS DIABÓLICAS

Aunque el Culto del Dragón y los Magos Rojos están haciendo uso de aliados diabólicos mientras planean el ritual que liberará a Tiamat, no todos los demonios están de su lado. Algunos demonios no quieren ver a Tiamat ganar poder terrenal y tratan de romper la alianza entre el culto y Thay. Este encuentro puede ser utilizado para revelar a los personajes las divisiones que ya están presentes entre las facciones del mal.

Los demonios que están alineados contra Tiamat envían una delegación de 5 **cultistas** y 2 **cultistas fanáticos** (adoradores) y un **demonio de hueso** llamado Lord Volmer para tratar con el grupo. Los sectarios llevan a los personajes a una gran carpa, en cuyo interior Lord Volmer espera.

Usando telepatía, Lord Volmer les explica a los aventureros sobre la llamada "Resurrección de Thay" (el intento por parte de los exiliados Thayanos de suplantar a Szass Tam), así como el hecho que Szass Tam tiene la intención de destruir Rath Modar y a su "secta disidente" por su descaro. El demonio de hueso asegura a los personajes que pueden ganarse el favor de los Magos Rojos proporcionándoles información que conduzca a la captura de Rath Modar.

Lord Volmer también cuenta al grupo que los señores de los Nueve Infiernos están divididos respecto de la Liberación de Tiamat. Él le dice al grupo que si se impide a Tiamat escapar, ganarían "amigos poderosos" en los Nueve Infiernos. Si los personajes atacan a Lord Volmer, él y sus aliados tomarán represalias. El demonio no está preocupado acerca de morir, ya que se recompone completamente en los Nueve Infiernos después de su fallecimiento.

CULTISTA CAUTIVO

Un grupo de mineros enanos ha capturado a un miembro de alto rango del Culto del Dragón - una Portadora del Púrpura llamada Cheela Flegsteel que se volvió un poco demasiado codiciosa mientras lideraba un grupo de cultistas que estaban aterrizando a los enanos. Después de haber matado a los dragones de Cheela y a sus subordinados, los enanos traen a su prisionera delante de los aventureros con la esperanza de una recompensa.

Cheela tiene información útil sobre las actividades del Culto, la cual podría ser usada para llevar a los personajes a cualquier episodio de tu elección. Sin embargo, ella también sabe que un equipo de rescate cercano está buscándola. Los aventureros tienen que ayudar a los enanos a defenderse de un ataque de 4 **ogros** y un **semidragón rojo veterano** llamado Yggran. Los enanos son irremediamente superados y huyen en lugar de luchar. Si sus compañeros cultistas no pueden salvar a Cheela, ellos podrían matarla en vez de dejarla en manos de los aventureros.

HÉROE CAÍDO

Los aventureros se reúnen con una exploradora elfa gravemente herida - una conocida heroína llamada Cylanestriel. Ella habla de su captura por el Culto del Dragón y su huida de la fortaleza en la caldera del Pozo de los Dragones. (Si es posible, haz que Cylanestriel sea una socia, mentor o pariente de alguien del grupo).

Utiliza este encuentro para que los jugadores sean conscientes de los peligros presentados por un asalto directo contra el Pozo de los Dragones. El ejército del culto es enorme y lo suficientemente poderoso como para haber destruido un grupo de aventureros importante. El pozo de los Dragones está en alerta, y sus fuerzas defensivas incluyen vuelos de dragones que merodean los cielos sobre el sitio. Se debe hacer entender a los personajes que atacar con una gran fuerza aliada es su única opción para derrotar al culto.

MUERTE EN EL CONCILIO

Durante la segunda o tercera sesión del Concilio de Aguas Profundas, hay rumores que un asistente de Neverwinter mató a un asistente de Mithril Hall y luego se ahorcó. En verdad, el Culto del Dragón envió un espía **súcubo** a Aguas Profundas. Ella encantó al asistente de Neverwinter para que recabara información para ella, pero el otro asistente descubrió sus reuniones. El súcubo obligó a su víctima a que matara al otro para cubrir sus huellas y que luego se suicidase.

Si los personajes investigan, pueden obtener el cuerpo para preguntarle usando Hablar con los Muertos o podrían usar *Comunión* para descubrir al espía. El súcubo ha sometido a otra víctima en ese momento, un caballero de la Orden del Guantelete que regularmente va a encontrarse con ella en su vivienda en los barrios bajos en la Sala de Campo de Aguas Profundas. Este patrón de asesinatos y suicidios continúan a menos que sea descubierta la verdadera identidad del espía.

DESARROLLANDO LA AVENTURA

La Tiranía de los Dragones es una gran aventura extensa que abarca muchos niveles de juego y una enorme franja de los Reinos Olvidados. Este libro describe la estructura general de la aventura y presenta muchos episodios y acontecimientos con los que desafiar a los personajes a medida que investigan los infames planes del Culto del Dragón. No es, sin embargo, un guión para ser leído en voz alta con acotaciones que se deben seguir. La Tiranía de los Dragones no te coge de la mano y te guía paso a paso desde el principio de la historia a su inevitable conclusión. En su lugar, se presenta a la gente, las criaturas, lugares y situaciones para los aventureros para que exploren e interactúen con un constante cambio de forma intensa.

Tú, el Dungeon Master, juegas un papel vital. Los creadores de la Tiranía de los Dragones han tratado de prever la mayoría de los probables cursos de acción que los personajes podrían tomar en la aventura. Sin embargo, los jugadores de D&D son curiosos e impredecibles, y Faerûn es inmensa y llena de posibilidades. En un escenario de composición abierta como éste, está casi garantizado que en algún momento durante la aventura, y posiblemente, en muchos puntos, los jugadores podrán desarrollar sus propias ideas acerca de cómo manejar una situación o cómo lidiar con el culto. Y justo por eso, van a salirse por la tangente y encaminarse en direcciones que no están cubiertas por este libro. Ese tipo de situaciones no sólo ponen a prueba la habilidad del DM, sino que también producen algunos de los mejores momentos de juego y recuerdos.

VILLANOS

El plan para devolver a Tiamat al reino mortal ha llevado a algunas de las organizaciones más siniestras de Faerûn y a los monstruos más poderosos a unirse en una alianza mortal.

EL CULTO DEL DRAGÓN

El Culto del Dragón ha existido durante siglos. Durante la mayor parte de ese tiempo, sus miembros se han centrado en la creación y adoración de dracoliches, basándose en una profecía traducida por el fundador de la secta, Sammaster. Sin embargo, esos objetivos cambian con el ascenso de un joven cultista llamado Severin.

Inspirado por Tiamat, Severin reexaminó los textos traducidos por Sammaster y descubrió una interpretación diferente, creyendo que "nada quedará salvo tronos destrozados, sin gobernantes salvo la muerte. Los Dragones deberán gobernar el mundo entero... ". La búsqueda de Severin para reformar el culto lo llevó hasta el dragón Hoondarrh, "La Furia Roja de Mintarn". El hecho que Severin no sólo sobreviviera a ese encuentro, sino que incluso se hiciera amigo del

dragón impresionó a Tiamat en su exilio en los Nueve Infiernos. Como recompensa y una prueba más, ella permitió a Severin vislumbrar una fracción del conocimiento sobre la existencia de las cinco Máscaras del Dragón. Severin cogió ese fragmento de información e hizo lo que pocos podrían haber logrado, buscar y encontrar las cinco máscaras. La tarea llevó años en completarse, y esto condujo directamente a la crisis que enfrenta ahora Faerûn.

Severin reclamó la máscara del dragón rojo para él. Según fueron encontradas las otras máscaras, él las mostró a sus aliados más cercanos en el Culto del Dragón, garantizando a cada uno el poder de un Señor del Dragón. Usando la magia de las máscaras del dragón, este Círculo Interno de Señores del Dragón ayudó a Severin a preparar el camino para el regreso de Tiamat.

OPERACIONES DIARIAS

Los planes del Culto del Dragón son secretos, pero su existencia no lo es. La mayoría de la gente de la Costa de la Espada ha oído sobre el culto, pero sólo saben que sus miembros veneran dragones malvados. El culto recluta nuevos miembros en las principales ciudades, y se corre la voz rápidamente por los alrededores. Por otra parte, muchos cultistas se involucran en negocios legítimos o son asignados a la investigación académica ordinaria. Sólo relativamente pocos sirven como ladrones, asesinos y espías.

El Dragón es el simbolismo temático y la iconografía que impregnan los ropajes de color negro oficiales del culto que cuenta con una capa o manto hecha con un patrón para se parezcan a las alas de un dragón y adornada con joyas e imágenes dracónicas reflejando el tipo favorito de dragón del portador. Las máscaras son comunes en las reuniones del culto.

Los Cultistas evitan estos ropajes en público, pero un personaje que sabe lo que debe buscar a menudo puede descubrir a un cultista del dragón de incógnita en medio de una multitud. Los cultistas a veces se saludan unos a otros con el signo de Tiamat: la mano derecha extendida, la palma hacia adelante con los cinco dedos extendidos imitando las cinco cabezas de Tiamat. Los personajes que intentan pasar como cultistas podrían encontrar este signo útil si no lo exageran.

Los miembros del Culto veneran a los dragones como poderosos iconos de poder y como amos, pero su culto se reserva para Tiamat. Ellos esperan el regreso de la reina dragón, creyendo que va a destruir la civilización mortal y marcar el comienzo de un reinado glorioso de los dragones y de los que ayudaron a lograr el gobierno dracónico. La compleja trama dedicada a traer a Tiamat a Faerûn ha llevado hasta ahora al culto a recuperar las cinco máscaras del dragón y recoger un inmenso tesoro digno de la Reina Dragón. Todo lo que queda ahora es alzar su templo en el Pozo de los Dragones, sacrificar cientos de víctimas cuyas almas alimentarán un antiguo ritual y, a continuación, utilizar ese ritual para abrir un portal a través del cual Tiamat surgirá de los Nueve Infiernos.

ESTRUCTURA DEL CULTO

El Culto tiene una estructura jerárquica simple, consistiendo en iniciados en la parte inferior, cuatro rangos de cultistas, y un rango más alto para "Los Portadores del Púrpura" - los señores, líderes y maestros del culto de sedes particulares. El culto es gobernado por un grupo interno secreto dirigido por Severin y otros cuatro Señores del Dragón - un término del respeto dado a aquellos cuyo vínculo con los dragones es sobrenaturalmente fuerte.

El rango en el culto se basa en el mérito y el fanatismo. Como reclutas rasos, los iniciados (representados por los **cultistas** y los **cultistas fanáticos**) no tienen rango y siguen las órdenes de sus superiores. Sólo a los iniciados que demuestran su valía se les permite avanzar. Un portador del púrpura puede promover a un iniciado a lo largo del camino de **garra de dragón** (primer rango), **ala de dragón** (segunda rango), **colmillo de dragón** (tercer rango) y **alma de dragón**

(cuarto rango). Las estadísticas para los cultistas de los cuatro rangos se encuentran en el apéndice A.

Los grupos de operaciones del Culto se juntan para que coincidan con sus tareas asignadas. Varían en tamaño, desde unos pocos cultistas de rango bajo que operan por su cuenta hasta cientos de cultistas de diversos rangos bajo el control de múltiples portadores del púrpura.

LOS PORTADORES DEL PÚRPURA

Los portadores del púrpura están en la cima de la jerarquía humanoide del culto y su palabra es ley para los cultistas en las ciudades, fortalezas y guaridas que comandan. Ellos son los únicos miembros del culto que llevan púrpura, y la mayoría son lo suficientemente orgullosos para hacer alarde del color. Los portadores del púrpura tienen una afinidad de hablar y negociar con los dragones - el don del Señor del Dragón. Decenas de portadores del púrpura se extienden por todo el Culto del Dragón, y todos son capaces de reunir recursos del culto.

Sólo el círculo íntimo de Severin puede promover un alma de dragón a un portador del púrpura, concediendo a ese personaje una base de operaciones y fondos. La mayoría de los nuevos portadores del púrpura ya han desarrollado una relación de trabajo con un dragón como parte de su poder y autoridad. Aquellos que no cultivan y amplían esa relación son a veces degradados. Recientemente un número de sacerdotes de Tiamat han sido nombrados portadores del púrpura, y se han encargado de establecer templos para su adoración de forma abierta en Faerûn. Este aspecto de los planes del culto está todavía en las primeras etapas, y el círculo interno permanece dividido sobre cómo el Culto del Dragón debe interactuar con los fieles de Tiamat.

EL CÍRCULO INTERNO

Estos cuatro portadores del púrpura son los guardianes de las máscaras del dragón y los sirvientes más devotos de Severin en el esfuerzo para convocar a Tiamat. Cada uno de estos Señores del Dragón lleva una de las máscaras del dragón, y nunca se separan de ellas, excepto bajo las peores circunstancias y sólo a petición de Severin o un aliado dracónico. Cada uno de los miembros del círculo interno tiene una afinidad por un determinado color de un dragón cromático. Tratan con dragones de esos colores para reclutar más dragones para la causa y planificar las misiones del culto que permitan avanzar a los planes de Severin.

Además de Severin, el Señor del Dragón Rojo, éstos son los miembros del círculo interno: Galván (humano), el Señor del Dragón Azul; Nerovain (elfo lunar), el Señor del Dragón Verde e hijo de Melandrach, Rey del Bosque Brumoso; Rezmír (semidragona negra), la Señora del Dragón Negro y Varram (enano), el Señor del Dragón Blanco.

Si algún Señor del Dragón es asesinado o capturado en tu campaña - incluyendo a Rezmír, al que los personajes pueden haber derrotado en el Tesoro de la Reina Dragón - Severin nombra a nuevos adeptos para su círculo interno.

DISIDENTES EN LAS FILAS

Bajo el liderazgo de Severin, la mayoría de los miembros del culto son devotos de Tiamat - pero no todos. Algunos de la vieja guardia sienten aversión por la nueva dirección del culto, y anhelan las tradiciones establecidas y el ascenso de los dracoliches. Un pensamiento común entre los leales a los dracoliches es que Severin está siendo dirigido por la diabólica Tiamat. Un representante notable de estos miembros de la vieja guardia es Naergoth Bladelord, el ex comandante de la fortaleza en el Pozo de los Dragones y Jorgen Pawl e Iskander, dos cultistas de alto rango en el mando de la Torre de Xonthal.

USANDO EL CULTO DEL DRAGÓN

Los cultistas son enemigos adecuados para los aventureros en la mayoría de las situaciones. Ellos se mantienen ocultos en público, por lo que es poco probable que los personajes vean cultistas con los uniformes de gala completos en las calles de Aguas Profundas o Cornubel. Sin embargo, como sus próximos planes dan fruto, los miembros del culto se muestran más audaces y podrían atacar a los aventureros abiertamente.

Al inicio de *El Alzamiento de Tiamat*, los efectos de las actividades del culto son visibles a lo largo de la Costa de la Espada. Las ruinas quemadas de las comunidades agrícolas saqueadas por los cultistas para reunir el tesoro de Tiamat son un suceso bastante común que hace que los viajeros sepan que algo está mal.

MAGOS ROJOS DE THAY

Los Magos Rojos provienen de Thay, a más de dos mil millas al este de la Costa de la Espada. Una región sombría, triste a lo largo de una meseta imponente, Thay está defendida por un ejército de guerreros no muertos y gobernado por el lich Szass Tam y los zulkirs, título que señala los que gobiernan sobre las ocho escuelas de magia. Los Magos Rojos de Thay son conocidos en todo Faerûn, y son fácilmente reconocidos por sus distintivas túnicas carmesí y los sellos arcanos tatuados en sus cabezas rapadas. Debido a su mala reputación, los Magos Rojos son arrestados o asesinados al ser reconocidos en muchos territorios. Por esa razón, a menudo viajan disfrazados, de forma invisible o por medios mágicos.

Durante muchos años, el control del poder absoluto de Szass Tam en Thay ha sido debilitado por las luchas internas. Magos Rojos mortales se han levantado contra sus amos no-muertos, destruyendo algunos de los zulkirs lichs de Szass Tam y debilitando las filas de otros no-muertos. Sin embargo, poco se sabe del conflicto más allá de las fronteras de Thay. En esta silenciosa guerra civil, ambas partes temen que un exceso de desgaste convertirá a Thay en un objetivo para su larga lista de enemigos. Szass Tam cuestiona la lealtad de todos los Magos Rojos que viven fuera de Thay, y ha dejado claro que la muerte y cosas peores aún le esperan a cualquiera que se le oponga.

LA AMBICIÓN DE RATH MODAR

Uno de estos Magos Rojos exiliados es Rath Modar, un ilusionista de gran habilidad que hace tiempo hizo de la Costa de la Espada su casa. Teniendo un interés natural en los dragones, Rath Modar no tardó mucho en entrar en contacto con el Culto del Dragón y con Severin. El joven líder ambicioso del culto buscaba magia poderosa para localizar las máscaras del dragón dispersas y para llevar a cabo el ritual que convocaría a Tiamat de los Nueve Infiernos. Rath Modar soñaba con un ejército que se podría enfrentar y derrotar a Szass Tam. Necesitándose mutuamente, nació su alianza.

La piedra angular secreta de esta unión es la creencia de Rath Modar que una vez que Tiamat regrese, ella verá que los Magos Rojos son aliados más útiles que los devotos cultistas, pero mágicamente débiles. Rath Modar espera que Tiamat mostrará su gratitud por el papel fundamental que él y sus compañeros Magos Rojos jugaron en su retorno, otorgándoles un ejército de dragones con los que asaltar Thay. Después de destronar a Szass Tam, Rath Modar planea tomar su lugar a la cabeza de todos los Magos Rojos. Si Tiamat otorgará una recompensa o tiene cualquier uso posterior para los Magos Rojos, sigue siendo desconocido.

No todos los miembros del Culto del Dragón están contentos con la participación de los Magos Rojos en los planes de la secta. El Señor del Dragón Varram prevé problemas en el culto uniendo fuerzas con la secta disidente de Rath Modar. Él ha advertido a Severin sobre este peligro potencial sin ningún resultado.

SEVERIN



USANDO LOS MAGOS ROJOS

Los Magos Rojos se pueden encontrar en cualquier parte de la Costa de la Espada (usa estadísticas de **mago** si es necesario), ya sea operando junto a cultistas o por su cuenta. Ellos normalmente trabajan solos, aunque dos o tres Magos Rojos podrían unir sus fuerzas para una misión importante. En un área pública donde su apariencia podría ponerlos en riesgo, los Magos Rojos usan capuchas profundas y pañuelos para ocultar sus rostros. Sus guardaespaldas **tumularios** no-muertos están generalmente cercanos y, a menudo, invisibles. Cada Mago Rojo se especializa en una sola escuela de magia, pero todos aprenden conjuros fuera de sus escuelas especializadas.

Los Magos Rojos no comparten el fanatismo de los cultistas por Tiamat. Para ellos, traer al mundo a la Reina Dragón es sólo una etapa de lo que llaman la Resurrección Thayana: el vasto plan para destruir a Szass Tam y reclamar Thay. Los Magos Rojos toleran a los cultistas del dragón, pero no los reconocen como iguales.

No todos los Magos Rojos en la Costa de la Espada están trabajando para Rath Modar o el Culto del Dragón. Algunos persiguen sus propios intereses, mientras que otros son espías de Szass Tam. Los aventureros pueden por lo tanto encontrarse haciendo incómodas alianzas con personajes en los que normalmente nunca confiarían, ya que la forma más fácil y segura para eliminar a un Mago Rojo al servicio del culto es delatar la ubicación de ese mago a un agente de Szass Tam. Sin embargo, los personajes que se acerquen demasiado a los sirvientes de Szass Tam y su paranoica venganza contra los Magos Rojos Exiliados podrían encontrarse a merced de los Thayanos. Esta posibilidad se explora más a fondo en el episodio 8.

HUÉSPEDES DE LOS NUEVE INFIERNOS

Tiamat ha amenazado a Faerûn durante mucho tiempo, apareciendo a menudo en territorios como Khessenta y Unzher para conducir a los mortales para que adoren su increíble poder. Aunque los mortales no lo saben, el final de la Separación y la Era de Agitación también puso fin a tal intromisión directa de los dioses. Sin su poderosa magia y la ayuda de los mortales, Tiamat no puede viajar desde su hogar en el Averno al mundo.

El Averno es una pedregosa desolación donde ardientes cometas surcan el cielo y aristócratas demonios gobiernan funestas fortalezas de hierro. El río Styx ocupa un curso irregular a través de los acantilados de basalto del Averno, extendiéndose a través de llanuras de ceniza, y finalmente cae a través de una brecha a los ocho niveles inferiores de los Infiernos. Todos los ríos del Averno alimentan al río Estigio, cada uno fluyendo rojo con la sangre que llevan bajo una densa nube de moscas.

Asmodeo ha reincorporado recientemente al ángel caído Zariel como la archiduquesa del Averno, revirtiendo una decisión anterior que permitió a un demonio del abismo llamado Bel tomar el trono. Mientras estuvo exiliada de su trono de poder, Zariel estuvo a merced de Tiamat, un destino que todavía la enfurece. A pesar de su poder como gobernante del primer círculo de los Nueve Infiernos, Zariel no puede matar a la diosa dragón, y ella ve la invocación de Tiamat al mundo como una forma de librarse de ella.

Zariel ha dirigido sus agentes mortales para ayudar a los que tratan de liberar a Tiamat, y su poder ha hecho que sea más fácil para los Magos Rojos convocar a los demonios y que el Culto del Dragón encuentre más adeptos. Sin embargo, al igual que Zariel quiere Tiamat fuera, otros demonios estarían felices de ver que la Reina Dragón permaneciera en el Averno. El primero de ellos es el demonio de la cima Bel y los demonios aún leales a él.

Normalmente, el Culto del Dragón no tiene nada que ver con los demonios. Sin embargo, la liberación de Tiamat en el mundo es una empresa de gran envergadura, y Severin pide recursos a todos los que puede. Aunque muchos de sus aliados entre los Magos Rojos están bien instruidos en convocar y comandar demonios, hacer eso nunca es un proceso sencillo. Los Demonios no pueden salir de los Nueve Infiernos por su propia voluntad, y aunque Asmodeo puede saltarse estas leyes, rara vez lo hace. La mayoría de los demonios en el plano material fueron convocados allí por magos mortales que gastan enormes cantidades de energía mágica para romper las barreras que separan los Nueve Infiernos de otros planos.

USANDO DEMONIOS

Los Demonios no son muy numerosos en El ascenso de Tiamat hasta el enfrentamiento final en el Pozo de los Dragones, pero su presencia en otras partes de la aventura (incluyendo el encuestador adicional "Demandas Diabólicas") debería hacer que los jugadores atentos se pregunten sobre la conexión entre demonios y dragones. Los demonios son manipuladores supremos, y si los personajes tienen la oportunidad de hablar con los demonios que no están trabajando para el culto, no tengas miedo de ofrecerles asistencia diabólica. Dicha oferta debe poner a todos los personajes, no sólo a los de un alineamiento bueno, en un aprieto. Negociar con demonios es jugar con embaucadores, pero si la alternativa es el fin del mundo, podría ser la única opción de los aventureros.

Los Demonios en la aventura estarán siempre un paso por delante de los aventureros. Los personajes a los que les gusta tomar el mando y decidir sobre estrategia se encontrarán que sus enemigos diabólicos tienen planes bien ejecutados. Si los personajes planean dos pasos por delante, los demonios están un paso más allá. Nada de lo que hagan los mortales jamás debería sorprenderlos.

DRAGONES CROMÁTICOS

Severin y sus partidarios tienen la intención de utilizar el antiguo artefacto dracónico conocido como el *Cuerno del Dragón* para reunir a los dragones cromáticos a la causa de Tiamat. Sin embargo, los dragones cromáticos son notoriamente arrogantes, territoriales, codiciosos y recelosos de cualquier criatura que pide favores, sobre todo si esas criaturas podrían ser una amenaza. Conseguir que los dragones cooperen es una tarea monumental, incluso cuando el objetivo final sea traer a la Reina de los Dragones al mundo.

El Culto del Dragón tiene un arma secreta para tratar con los dragones cromáticos, en la forma de las cinco máscaras del dragón. Incluso con una máscara del dragón, el proceso de influir en un dragón sigue siendo arduo y peligroso, aunque la recompensa es enorme. Estas reliquias dan a sus usuarios la capacidad de comunicarse con los dragones, pero lo más importante, que imparten una sutil influencia sobre los dragones que no puede ser detectada. Los dragones no pueden ser controlados por las máscaras, pero pueden ser influidos por ideas y propuestas que normalmente no les convencerían.

USANDO DRAGONES CROMÁTICOS

El poder de los dragones cromáticos es un tema recurrente a lo largo de todos los aspectos de la *Tiranía de los Dragones: El Ascenso de Tiamat*. Mientras los acontecimientos de la aventura se desarrollan, más y más dragones responden al retumbar del sonido del *Cuerno del Dragón* y viajan hacia el Pozo de los Dragones - una migración que inspira alarma y pánico en la gente en todo Faerûn.

A los personajes y a los jugadores rara vez se les debe permitir olvidar que los dragones malvados están en movimiento. Siempre que los aventureros están fuera, podrían ver un dragón volando en la distancia. La sombra de un dragón podría descender sobre los aventureros durante el día y oscuras alas dracónicas podrían momentáneamente borrar la luna en la noche. Cuando los personajes viajan, deben escuchar historias de avistamientos y ataques de dragones. Cuando viajan, caseríos quemados y caravanas arrasadas bordean el camino.

Los dragones son los monstruos más antiguos, inteligentes y poderosos de Faerûn y de DUNGEONS & DRAGONS. Los dragones cromáticos son malvados e inmisericordes, y cada batalla contra estas criaturas debe ser una lucha a vida o muerte. Jamás debería caer un dragón sin que los héroes sufran durante la batalla. Los dragones cromáticos utilizan todas las ventajas posibles sin tener en cuenta la equidad, y su principal ventaja es el vuelo. Un dragón nunca combate a pie, donde los enemigos pueden herirlo cuando puede elevarse majestuosamente fuera del alcance de sus enemigos y masacrarlos con su arma de aliento. Sólo en su guarida un dragón suele atacar cuerpo a cuerpo, y sólo si su tesoro está amenazado.

Los personajes que pueden hacer frente a los retos de esta aventura tienen nivel suficientemente alto para tener aliados alzados de entre los muertos cuando esos aliados caen ante un enemigo dracónico. Si los personajes no pueden hacerlo por sí mismos, sus aliados en la Orden del Guantelete o los Arpistas deberían estar dispuestos a ayudarlos.

Con una esperanza de vida de mil años o más por perder, los dragones cromáticos no tienen ningún interés en morir en batalla contra meros humanoides, y ellos no se auto sacrifican noblemente por ninguna causa - Tiamat incluida. Un dragón atrapado en una batalla perdida coge cualquier vía de escape que se le presente, simplemente lo que hace más a menudo es alejarse alzando el vuelo. Sin embargo, esto cambia durante el enfrentamiento final en el Pozo de los Dragones, cuando Tiamat pueda ser vista arañando su camino a través del portal de los Nueve Infiernos.

GIGANTES

Si los personajes reclamaron el Castillo Inalcanzable en el *Tesoro de la*

Reina Dragón, bien podrían saber de un gigante de la escarcha diplomático que aparece para reclamarlo como propiedad de los gigantes que lo construyeron. Un gigante de la escarcha llamado Harshnag que vive en el monte Sar al norte de Aguas Profundas, y él es a veces llamado cuando la Costa de la Espada se enfrenta a graves amenazas. Los personajes jugadores podrían volar con la ciudadela hasta él o - en un interludio más dramático - podría llegar a una reunión del Concilio y exigir el retorno de la ciudadela en nombre de sus parientes para que pudieran reunir contra sus antiguos enemigos. Si los personajes jugadores no reclamaron la ciudadela (o la estrellaron), esta opción no está disponible para ellos.

USANDO A LOS GIGANTES

Es poco probable que los gigantes aparezcan codo con codo con los dragones en algún lugar antes del enfrentamiento final en el Pozo de los Dragones. Sin embargo, los personajes que averigüen de la alianza de los gigantes con los dragones deben entender su significado apocalíptico.

ALIADOS

Varias organizaciones poderosas combaten el Culto del Dragó incluso cuando el grupo lo hace. Los personajes jugadores son la clave del drama, pero todo el mundo en Faerûn tiene algún interés en el resultado de la batalla contra Tiamat y sus aliados. Cada facción tiene una presencia en el Concilio de Aguas Profundas, y todas las facciones están en última instancia al lado de los aventureros, incluso si alguna de ellas de vez en cuando obstaculiza a los personajes más que ayudar.

Esta sección describe los objetivos de cada facción y cómo conducen sus preocupaciones, su delegado o delegados que los representan en el Concilio, y con qué recursos puede contribuir a la batalla final contra el Culto del Dragón.

LOS ARPISTAS



La sociedad secreta conocida como los Arpistas ha sido disuelta y reconstruida varias veces a lo largo de su larga historia. La última encarnación del grupo mantiene su enfoque en la recopilación de información, manteniendo una estrecha vigilancia sobre el equilibrio de poder en Faerûn, y promoviendo la equidad y la igualdad de manera discreta y tranquila. Los Arpistas tratan de mantenerse fuera de la vista del público, prefiriendo el secreto a la fama y el uso del conocimiento para solucionar los problemas en lugar de la fuerza bruta. Sin

embargo, como el Culto del Dragón crece de forma más descarada y destructiva, los Arpistas se ven obligados a actuar de manera más abierta en su oposición.

Si los personajes han jugado el *Tesoro de la Reina Dragón*, ya han conocido a uno de los más influyentes de los Arpistas: Leosin Erlanther, un semielfo monje de Berdusk.

USANDO A LOS ARPISTAS

Los agentes Arpistas operan más efectivamente solos o en pequeños grupos, al igual que los aventureros. Cuando están en una misión, son independientes y autosuficientes. El Arpista ideal es un observador agudo, persuasivo y capaz de ir a casi cualquier lugar sin levantar sospechas.

Los PNJs Arpistas son el tipo de personaje que aparece constantemente cuando menos se los esperaban y son más útiles. Si los personajes necesitan una casa segura en una ciudad extraña, son incapaces de localizar a un enemigo elusivo o han sido capturados por

el culto y necesitan ayuda desde el interior para escapar, un Arpista puede ofrecerles un escondite seguro, una pista susurrada o un cuchillo de contrabando. Los bardos, magos y pícaros son los tipos de personajes más comunes en los Arpistas, pero personajes de todas las clases se pueden encontrar en la organización.

REMALLIA HAVENTREE

Elfa lunar guerrera caótica buena

Ideales: libertad, respeto ("Nuestro fracaso significaría el fin de todas las cosas bellas y honestas")

Rasgos de Interacción: honesta, amistosa

Recursos Prometidos: magos Arpistas y exploradores.

La elfa noble Remallia - "Remi" para sus amigos - es la delegada que lidera a los Arpistas en el Concilio de Aguas Profundas. Ella es tranquila, habla sólo después de que otros han tenido su turno, y se contenta con dejar que se desarrollen los acontecimientos hasta que ella siente una necesidad de ofrecer su intervención y orientación. Esto también encarna su actitud sobre la lucha contra el culto.

Remi está convencida que los rumores sobre el regreso de Tiamat son verdaderos, y ella se siente frustrada por la falta de voluntad de los demás Arpistas de comprometerse a luchar contra el Culto del Dragón. Sin embargo, ella entiende sus dudas. Los Arpistas han sido recientemente reformados, y la causa de su casi destrucción fue la decisión de actuar más abierta y agresivamente.

Los Arpistas miden el éxito en el valor y cantidad de los conocimientos adquiridos por un curso de acción, así como la forma en que el conocimiento se puede utilizar para presionar a un enemigo y someterlo. Remallia quiere que el grupo tenga éxito utilizando este tipo de tácticas, sabiendo que esto va a influir en los conservadores en su facción.

Los Arpistas están dispuestos a cooperar con tipos indeseables y hacer palanca con activos malvados, pero no si haciendo eso pone innecesariamente en peligro a otros. Ellos pueden respetar la destreza y la habilidad necesarias para hacer tal arreglo, incluso sin gustarles el arreglo. Los Arpistas están siempre insatisfechos si los personajes matan cultistas importantes en lugar de capturarlos, o al menos sin tratar de extraer información de ellos antes.

LA ORDEN DEL GUANTELETE



La Orden del Guantelete comparte la dedicación de los Arpistas a la justicia y la igualdad, pero sus métodos y actitudes son muy diferentes. Los Portadores del Guantelete son guerreros santos en una búsqueda justa para aplastar el mal y promover la justicia, y que nunca se escondan en las sombras. El mal debe ser combatido de forma abierta y vencido a la luz del día, para que todos puedan verlo y ser envalentonados por su destrucción.

Los miembros de la orden son impulsados por el fervor religioso y por la devoción al principio de justicia para todos. Si un miembro pone más énfasis en uno u otro de esos ideales es una elección individual. La camaradería y el espíritu de equipo es fuerte dentro de la orden, y un miembro de ella arriesgará cualquier cosa para salvar a un compañero o para completar una misión importante.

La Orden del Guantelete es una organización joven, y que está ansiosa e inquieta para la acción. No reciben órdenes de ningún gobierno o templo, sin embargo las opiniones de figuras santas son estimadas en gran medida dentro de la orden. Cuando el mal amenaza, el guantelete golpea.

USANDO LA ORDEN DEL GUANTELETE

La Orden del Guantelete es un activo muy valioso en el enfrentamiento final en el Pozo de los Dragones. Ninguna otra facción puede reunir más paladines y clérigos para curar las heridas y combatir a los aliados demoníacos de Severin directamente.

Antes de la batalla final, los miembros de la orden se convierten en PNJs interesantes para interpretar encuentros por sus formas extrovertidas y fuertes opiniones. Compartir una posada de carretera con veinte paladines de la Orden del Guantelete o unirse a su marcha durante unos días cuando se dirigen en la misma dirección, debe ser una experiencia memorable.

Clérigos, paladines y monjes constituyen la mayoría de la Orden del Guantelete, pero cualquier personaje de una mente recta es bienvenido en las filas de la orden.

ONTHARR FRUME

Paladín humano legal bueno

Ideales: Responsabilidad, bien mayor ("Los fuertes deben defender a los débiles, a cualquier precio.")

Rasgos de personalidad: Amistoso, temperamento acalorado

Recursos Prometidos: Paladines y clérigos sanadores para apoyar la lucha contra las fuerzas de Tiamat.

Bullicioso y sociable, Ontharr es el delegado principal de la Orden del Guantelete. Él tiene toda la justificación que necesita para apoyar al grupo (sobre todo si los personajes jugaron el Tesoro de la Reina Dragón). Sin embargo, el resto de la orden aún no está convencida. En particular, la orden no tolera el mal, y si se sabe que los personajes han cometido actos de naturaleza de dudosa moralidad, Ontharr Frume será presionado a denegar su apoyo. Los miembros de la orden buscarán pruebas de que el grupo es justo o tiene una guía divina, porque sólo con la bendición de Torm y los otros dioses Tiamat puede ser derrotada.

Del mismo modo que las buenas acciones deben realizarse a la luz que todos lo vean, el mal debe ser rechazado y batallado en cada turno. Los miembros de la orden pueden ser ganados por obras heroicas y justas, pero se volverán contra los personajes que cooperen o toleren el mal. La orden puede ser la facción que mejor se deje llevar por las acciones que demuestran el heroísmo y la divina providencia - uniendo los dragones metálicos para luchar contra la prole de Tiamat, por ejemplo. Matar a un señor del dragón también le servirá bien al grupo, mientras que la captura y entrega de un villano a la justicia les elevará aún más a los ojos de la orden.

La dedicación de Ontharr Frume a la justicia heroica crea una fuerte conexión entre él y el paladín Sir Isteval. Sin embargo, Ontharr tiene dificultades para conciliar al heroico Isteval de leyenda con la diplomática y prominente figura del Concilio de Aguas Profundas. Es incomprensible para él por qué Sir Isteval no acepta presentar su candidatura en este gran conflicto.

EL ENCLAVE ESMERALDA



El Enclave Esmeralda se dedica a mantener el equilibrio en el orden natural y combatir las fuerzas que amenazan el equilibrio. Los miembros del Enclave viven en espacios naturales o en pequeñas comunidades, y la orden no tiene casi representantes en pueblos y ciudades. Sin embargo no se oponen a la civilización. Más bien buscan evitar que la civilización y los espacios naturales dañen uno a otro. Aquellos que sirven al Enclave Esmeralda son maestros que subsisten y viven de la tierra, se orientan

a través de espacios naturales y leen los signos que indica que se acerca

mal tiempo, el rastro de criaturas y en general todo lo relacionado con el mundo natural.

El plan de Severin para liberar Tiamat de los Nueve Infernos representa una grave amenaza para el orden natural. El reinado de la Reina Dragón y el ascenso de los dragones cromáticos desencadenarían una catástrofe en todo el continente que el Enclave Esmeralda no puede permitir.

USO DEL ENCLAVE ESMERALDA

Los miembros del Enclave Esmeralda operan solos o en grupos pequeños. Su enfoque principal son los lugares donde el mundo natural y la civilización se cruzan, porque allí es donde el orden natural es más fácil ser afectado. Humanoides y monstruos por igual pueden convertirse en una amenaza para la naturaleza cuando son arrojados fuera del equilibrio que ejercen en su medio ambiente o su papel en el mundo.

Siempre que los personajes viajan a través de espacios naturales - y sobre todo si se meten en problemas en un área remota - pueden encontrar agentes del Enclave Esmeralda. Si los aventureros necesitan a alguien que los guíe con seguridad a través de una cadena de montañas o los lleven a través una pista forestal infestada de monstruos, no hay mejor opción que un miembro de la orden. Druidas, exploradores y bárbaros constituyen la mayor parte del Enclave Esmeralda, pero cualquier personaje con una fuerte afinidad por la naturaleza puede encontrar un lugar en la orden.

DELAAN WINTERHOUND

Guardabosques semielfo neutral bueno

Ideales: Equilibrio, vida ("En todos los corazones buenos hay una región de oscuridad, en toda tragedia existe un rayo de luz")

Rasgos de Interacción: Tranquilo

Recursos Prometidos: Druidas, ents y licántropos de alineamiento neutral y bueno.

Delaan ha llegado al Concilio de Aguas Profundas como representante solitario del Enclave Esmeralda. Incluso su compañero regular, un lobo de invierno llamado Loska, permanece patrullando fuera de la ciudad. Delaan gasta gran parte de su tiempo vagando por los espacios naturales del norte, y aunque él visita los amigos en Nesme una vez al año, por lo demás se aleja de los grandes asentamientos. Él está claramente incómodo en Aguas Profundas.

No hay duda que Tiamat se debe detener, pero el Enclave Esmeralda quiere ver el orden restaurado en el mundo. Esto a veces significa adoptar un punto medio en las batallas entre el bien y el mal. Delaan es muy consciente de la destrucción que acompaña a las actividades recientes del Culto del Dragón. Él sabe que el culto debe ser destruido para alterar el equilibrio de la naturaleza, y él sabe que muchos dragones que apoyan al culto morirán antes del final. Sin embargo, él prefiere no matar innecesariamente.

Inicialmente Delaan es reservado en su apoyo al grupo. Para ganarse el respeto, los personajes deben reconocer que su batalla no es sólo para salvar la civilización, sino para preservar el orden natural. Él por lo tanto se opone a muchas acciones que los personajes buenos o neutrales quizás no se lo pensarían dos veces, incluyendo destruir huevos de dragones cromáticos y otros actos que interrumpen el ciclo natural.

Un viejo amigo de Delaan y su mentor es un poderoso treant llamado Túrlang que reside en el Bosque Alto. Con el apoyo de Delaan, muchos ents se unirán a la lucha contra Tiamat.

LA ALIANZA DE LOS SEÑORES



La "Alianza de los Señores" no es una metáfora. Esta organización fue creada y está dirigida por líderes y nobles de toda Faerûn. Aunque muchos de sus miembros tienen objetivos en conflicto y rivalidades que hace tiempo que duran fuera de la alianza, se unen frente a los acontecimientos que son demasiado grandes para que cualquiera de ellos pueda manejarlos por su cuenta. Los gobernantes de Aguas Profundas, Luna Plateada, Puerta de Baldur y otras ciudades, familias y casas comerciales de la Costa de la

Espada no pueden dejar de lado sus diferencias, pero pueden reunirse cuando la supervivencia de todos depende de ello.

La Alianza de los Señores representa los intereses más ricos y los ejércitos más poderosos de la Costa de la Espada. La orden controla la riqueza con la que se puede contratar mercenarios, asegurar la lealtad de los príncipes vacilantes e incluso posiblemente sobornar a unos dragones cromáticos para que cambien de bando o romper con la causa de Tiamat. Sin la ayuda de la alianza contra el Culto del Dragón, la victoria de la Reina Dragón podría estar asegurada.

USANDO LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Incluso mientras trabajan juntos, los miembros de la Alianza de los Señores siempre están promoviendo sus propios intereses. Todo el mundo lo sabe y lo espera - es un hecho que hay que tratar con la alianza. Eso no quiere decir que los miembros de las ciudades no cooperan y se ayudan mutuamente en tiempos de crisis. Pero si una crisis reorganiza la estructura de poder de la Costa de la Espada, todos los agentes involucrados esperan que el nuevo orden los deje en mejor situación. Para que alguien se mueva hacia arriba, algún otro debe moverse hacia abajo.

Siempre que está en marcha una campaña militar, la Alianza de los Señores es probablemente la que está al mando. Incluso si no lo están, los representantes de la alianza estarán a su disposición para observar y aconsejar. Si los personajes se encuentran en problemas legales, un concejal podría acudir en ayuda del grupo con un recurso de indulto.

Los guerreros y hechiceros son abundantes en la Alianza de los Señores, pero la orden recluta cualquier personaje que se sienta como en casa en tierras civilizadas. Bárbaros, guardabosques, y druidas rara vez participan con esta facción, lo que a veces lleva a tensas relaciones con el Enclave Esmeralda.

EN EL CONCILIO

Debido a que la Alianza de los Señores es una confederación, la orden envía siete delegados al Concilio de Aguas Profundas, cada uno representando con eficacia su propia facción. Sus diversas personalidades, motivaciones y obligaciones aseguran que no estén de acuerdo sobre la amenaza actual a la que se enfrenta Faerûn. Por otra parte, la estancia de ciertos delegados cambia de un concilio al otro.

Aunque no es necesario que todos los delegados respalden a los aventureros, sin al menos algún apoyo de la Alianza de los Señores, no hay casi ninguna manera para que el grupo comande suficientes fuerzas para triunfar.

LADY LAERAL SILVERHAND

Maga humana caótica buena

Ideales: Creatividad, respeto ("No podemos parar aquello que no entendemos")

Rasgos de Interacción: Tranquila, curiosa.

Recursos Prometidos: Las fuerzas armadas de Aguas Profundas y tropas reclutadas.

Lady Laeral está presente a partir del segundo concilio, y en ese momento ella se convierte en la Señora Pública de Aguas Profundas. Ella es una de las Siete Hermanas, figuras legendarias casi inmortales que se sabe han sido bendecidas por Mystra. (Algunos incluso dicen que son las hijas de la diosa.) Su capacidad de lanzamiento de conjuros es impresionante, pero está comenzando a disminuir, y ella se centra más en el poder político que en el arcano estos días. Los Señores Enmascarados de Aguas Profundas la han elegido como la sucesora de Dagult Neverember entre la primera y segunda sesiones del Concilio de Aguas Profundas convirtiéndose en la líder de la Alianza de los Señores.

Laeral Silverhand lleva siglos de liderazgo, experiencia y una reputación impresionante a las negociaciones. Siendo una diplomática consumada, puede manejar palabras que hieren o calman con la misma facilidad. Como Señor Público de Aguas Profundas, ella tiene un gran dominio sobre todos los delegados excepto Dagult Neverember, que cree que ella dirigió su renovación del cargo de Señor Público.

La principal preocupación de Laeral es mantener todas las partes en la mesa de negociaciones, y asegurarse de que las acciones concretas son el resultado de los debates de cada Concilio. Sin embargo, ella es recelosa de comprometer tropas para la batalla. No es ajena a los horrores de la guerra, ella es muy consciente de que las tierras representadas por la Alianza de los Señores necesitan a sus soldados para la protección de su propio pueblo. Sólo cuando se convence de que el Culto del Dragón probablemente tenga éxito en convocar a Tiamat cambiará de opinión. Sin embargo, ella no confía en el liderazgo de los aventureros a menos que sus acciones en el terreno y en la mesa de negociación la impresionen.

Si los aventureros influyen en Laeral para llevársela a su terreno, ella habla muy bien del grupo en los períodos comprendidos entre sesiones del Concilio. Tener el apoyo de la líder de la Alianza de los Señores incrementa la visión que tienen las otras facciones del grupo, consiguiendo recursos adicionales. Ver el episodio "Concilio de Aguas Profundas" y la Tabla de Puntuaciones del Consejo (apéndice C) para obtener más información.

LORD DAGULT NEVEREMBER

Guerrero humano legal neutral

Ideales: Moderación, responsabilidad ("Los plebeyos necesitan líderes fuertes para protegerlos y para hacer lo que se debe hacer, incluso cuando sea desagradable.")

Rasgos de Interacción: Honesto

Recursos Prometidos: tropas reclutadas de Neverwinter y mercenarios de todo el mundo.

Lord Neverember tiene muchos títulos y lleva varias coronas. Durante el primer Concilio, él es el Señor Público de Aguas Profundas, el Lord Protector de Neverwinter y el dirigente de la Alianza de los Señores. Él aparenta el papel de una impresionante figura de la nobleza: alto y ancho de hombros, con una barba espesa, una melena de pelo salvaje y formas rudas. Rara vez es visto sin su mano alrededor de una copa de alcohol fuerte, él es un maestro de la manipulación y se muestra y se comporta como debe hacerlo un rey.

Fuerte y decisivo, Dagult actúa siempre para el bien de sus súbditos y de su reino - y al hacerlo, ha erigido sistemáticamente su propio poder y riqueza. Por desgracia para él, los Señores Enmascarados de Aguas Profundas recientemente han decidido reemplazarlo como Gobernador Público. Laeral Silverhand, su sucesora, reclama su título en la segunda reunión del concilio.

Dagult exige orden y recompensa la disciplina, pero él es pragmático y es impulsado por los resultados por encima de todo. Él sabe que nada se consigue sin esfuerzo y deben hacerse sacrificios cuando sea necesario. Incansable en sus acciones, nunca se detiene hasta que haya logrado sus objetivos. Él usará cualquier medio a su disposición, siempre que esos medios sean legalmente justificables, aun cuando tal

justificación deba ser "envueltas" de leyes largamente olvidadas o ignoradas.

En la primera reunión del concilio, los recursos de Lord Dagult se han sido dispersando entre las grandes inversiones que ha hecho con la reconstrucción de Neverwinter y el mantenimiento de una posición dominante en Aguas Profundas. Él apoya firmemente a los miembros de la Alianza de los Señores compartiendo recursos, porque él está preocupado por que ninguna de sus inversiones pueda sobrevivir a la catástrofe que se avecina sin ayuda. Esto cambia durante el segundo concilio. Aunque perder Aguas Profundas le permite consolidar su fuerza, Dagult está resentido con Laeral por ocupar su posición. Sin embargo evita que sus sentimientos dejen que nublen su juicio, intenta mostrar que él es un líder más apropiado respaldando a los aventureros y tomando un papel de firme liderazgo en el concilio.

EMBAJADOR CONNERAD BRAWNANVIL

Enano escudo guerrero legal bueno

Ideales: Honor, respeto ("Un hacha robusto, una mano fuerte para sostenerla y combatir es todo lo que nosotros los enanos necesitamos para poner fin a este pequeño problema")

Rasgos de Personalidad: Temperamental, suspicaz

Recursos Prometidos: Soldados enanos y enanos forjadores de armamento y armas de asedio.

Hijo de Banak Brawnnavil y ex rey de Mithril Hall, Connerad ha hecho el largo viaje desde Mithril Hall para actuar como delegado de la Alianza de los Señores de los enanos del Norte, incluyendo la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr.

Incluso aunque Connerad odia a los dragones, a los demonios y a los cultistas por igual, él es terco como una mula en lo referente a reclutar tropas en cualquier lugar, pero no en su patria. Los reinos enanos en el Norte han perdido a muchos en los últimos años, y los enanos que quedan están luchando para retener sus antiguas tierras recientemente recuperadas. Él conoce a los aventureros solamente por su reputación, y desea pruebas tangibles de que tienen el temple y el ingenio para dirigir soldados y enanos antes que tome un compromiso serio. Como Ontharr Frume de la Orden del Guantelete, Connerad responde bien a las manifestaciones audaces de heroísmo. Sin embargo, él se siente de forma profunda y personalmente insultado por cualquier cosa dicha a la ligera contra los enanos o la intrusión por parte de los personajes en los asuntos de los enanos. Sus reacciones a las hazañas de los aventureros determinan cómo él vota en el cuarto concilio.

MARSHALL ULDER RAVENGARD

Guerrero humano legal neutral

Ideales: Responsabilidad, gloria ("Se me ha honrado con la confianza de la protección de miles de vidas, y no voy a traicionar esa confianza, no importa cuáles sean mis deseos personales")

Rasgos de Interacción: Honesto

Recursos Prometidos: Guerreros del Puño Llameante y expertos asesores para entrenar a las tropas reclutadas.

Ulder Ravengard es el líder del Puño Llameante - el poder militar de Puerta de Baldur. Él tiene una agudeza militar superior a la de cualquier persona en el concilio (y, probablemente, de toda la Alianza de los Señores). También puede reunir más soldados que cualquier otro delegado, y no tiene reparos de decirlo sin tapujos. Su lugar está a la cabeza del concilio de guerra y al frente de la batalla, pero él sólo tomará ese lugar si el grupo no se muestra digno de su confianza.

Ravengard es un guerrero severo entregado a la disciplina y a los resultados. Después de haber ascendido a través de los rangos del Puño Llameante mediante el poder de su espada y la agudeza de su ingenio, a veces carece de sofisticación y tacto, pero posee un compromiso inquebrantable con la ley. Más cómodo trabajando con soldados que con aventureros, Ravengard es usado para dar órdenes y

que le obedezcan sin rechistar.

Aunque Puerta de Baldur todavía se está recuperando de los estragos causados por la resurrección en la ciudad de Bhaal, dios del asesinato, la metrópoli sigue siendo una de las ciudades más pobladas, ricas y poderosas de Faerûn. Ravengard reconoce su deber de proteger a la ciudad por encima de todo, y las tropas de reserva exhaustas del Puño Llameante están desesperadamente necesitadas para las funciones de reconstrucción y vigilancia policial. Sin embargo, le encantaría ver al Puño Llameante tomar un papel principal en la lucha contra el Culto del Dragón, aunque sólo sea para dar a los defensores de la Puerta de Baldur un caché acorde con la ciudad más grande en Faerûn. Esta oportunidad para la gloria hace a Ravengard receptivo a las propuestas de los aventureros, siempre y cuando sus planes y decisiones prometan estabilidad y disciplina.

REY MELANDRACH

Elfo de los bosques druida/guerrero neutral

Ideales: Equilibrio, nación ("Nosotros los elfos fuimos hace tiempo la mayor civilización en bendecir Faerûn, y mi pueblo es heredero de esa historia. No voy a desperdiciar nuestra menguante fuerza")

Rasgos de Interacción: Tranquilo, arrogante

Recursos Prometidos: Elfos Caballeros Arcanos

El Rey del Bosque Brumoso es el delegado de los elfos, tanto del Bosque Brumoso como del Bosque Alto. Mientras que sus hijos Alagarthas y Neronvain siempre se lanzaban de cabeza en sus propias búsquedas, Melandrach es más circunspecto. Él ha llevado a los elfos del Bosque Brumoso desde mucho antes que la mayoría de su especie abandonara sus tierras en el Retiro. A pesar de los años de discusión y meditación que le precedieron, Melandrach considera la retirada una decisión precipitada, y él es comprensiblemente reacio a comprometerse a cualquier curso de acción repentino.

Durante las reuniones del concilio, Melandrach argumenta constantemente por tener precaución y más información, y nada de lo que los aventureros dicen parece que vaya a cambiar sus argumentos lo más mínimo. Eso cambia cuando se revela que su hijo perdido Neronvain se ha convertido en el Señor del Dragón Verde del culto.

TERN "THUNDERSPELLS" HORNBLADE

Mago humano legal bueno

Ideales: Lógica, bien mayor ("Los riesgos calculados son necesarios para ganar esta guerra, y es probable que nadie salga indemne")

Rasgos de Interacción: Laborioso, curioso.

Recursos Prometidos: El ejército de Luna Plateada (los Caballeros de Plata) y tropas reclutadas de Luna Plateada.

Tern Hornblade ha vivido una vida anormalmente larga al consumir pociones de longevidad. El mago ha dirigido Luna Plateada durante muchos años como archimago, pero finalmente cedió el control a Methrammar, líder del ejército de la ciudad y el hijo de su más famosa gobernadora, Alustriel. Aunque Methrammar sigue siendo líder de Luna Plateada y miembro de la Alianza de los Señores, es demasiado franco y sincero para tener éxito como diplomático. Como tal, Tern fue enviado al Concilio de Aguas Profundas en su lugar.

Luna Plateada tiene un gran ejército y muchos magos que serían de gran ayuda en la batalla que se avecinaba, pero Tern no ha vivido tanto tiempo por precipitarse. Él es uno de los delegados más prudentes, sabiendo que las grandes protecciones de Luna Plateada han resistido contra dragones antes. Temiendo que los esfuerzos del reclutamiento de soldados contra el Culto del Dragón podría debilitar a la ciudad, Tern necesita saber que el grupo protegerá cualquier tropa que se preste a la coalición. Por eso, él busca reunir la mayor cantidad posible de información sobre los aventureros y otros aliados potenciales.

SIR ISTEVAL

Paladín humano legal bueno

Ideales: Tradición, honor ("Contra Tiamat, o bien permanecemos juntos en pie o caeremos solos ¿Quién estará con Cormyr?")

Rasgos de Interacción: Honorable, sabio, adusto

Recursos Prometidos: El poder de Cormyr, incluyendo los Caballeros Dragones Púrpura y los Magos de Guerra

Sir Isteval es un antiguo aventurero y Caballero Dragón Púrpura de Cormyr. Aunque no es un miembro actual de la Alianza de los Señores, está presente en el Concilio de Aguas Profundas como representante nominal de la Alianza para el Vado de la Daga. Ese pequeño asentamiento poco puede contribuir a los esfuerzos para derrotar al Culto del Dragón, sin embargo, y en verdad, Isteval ha sido reclutado por Cormyr para profundizar en lo que vislumbra ser una guerra en el horizonte en su frontera occidental.

Isteval tiene demasiado respeto por los otros delegados para ocultar esta información a ellos, y él asegura a los presentes que sus lealtades - al Vado de la Daga, a Cormyr, a la Alianza de los Señores y a toda la buena gente - no son incoherentes. Este enfoque directo, sin embargo, provoca un alboroto entre otros delegados, y los aventureros deben echar una mano en asegurarse que Isteval no es expulsado de las reuniones del concilio.

Isteval, un cazador de dragones veterano, lleva una herida en su pierna que se resiste a la curación mágica, y él camina con un bastón hecho de un hueso del dragón verde que le hizo esa herida. El paladín puede ser una fuente útil de conocimiento sobre dragones, pero su consejo siempre es reservado. El ve su enfermedad como un recordatorio de su dios Lathander de los peligros de la arrogancia. Como corresponde a la filosofía de su deidad, Isteval ha elegido tratar su lesión como una razón para alentar a los actos heroicos de los demás, incluso cuando su propia leyenda se desvanece. Sin embargo, en momentos como estos en que el mundo necesita héroes, no le gusta que le recuerden que tiene que ver la batalla desde la barrera.

Isteval cree en los héroes como la chispa que puede encender las llamas de la justicia en los demás y la luz que ahuyenta las tinieblas del mal. Al ver esta chispa en los aventureros hace que el paladín sea uno de los defensores más fuertes de su parte en el Concilio de Aguas Profundas, siempre que persigan una senda recta.

Sir Isteval tiene mucho en común con Ontharr Frume de la Orden del Guantelete. Los dos son aliados potenciales en todas las cosas, lo que preocupa a algunos de los otros miembros de la Alianza de los Señores.

LOS ZHENTARIM



Los Zhentarim - también conocido como la Red Negra - es una afiliación de comerciantes, mercenarios y malhechores. La gente común conoce a los Zhentarim como la gente con quien hablar cuando necesita los mejores guardias o mercenarios que el dinero puede comprar. Y si el encargo es dudoso o la causa por la que estás luchando es cuestionable o incluso injusta, a los Zhentarim no les importa.

La afiliación a los Zhentarim puede ser rentable para mercenarios, ladrones y pícaros de todo tipo. Es plausible que los aventureros en tu campaña podrían llegar a ser miembros de la organización, pero como la mayoría de los habitantes de Faerûn, no conocerán la totalidad de las operaciones y los objetivos de los Zhentarim.

Desconocidos por todos, excepto por unos pocos, el corazón de los Zhentarim es un grupo de malvados y a veces monstruosos líderes que tratan de extender la sangrienta Red Negra para introducirse en cada

asesinato, cada mercado negro y cada trato ilegal que ocurre en Faerûn. Las conexiones criminales de la Orden penetran en todas las grandes ciudades y gremio de ladrones en las Tierras Centrales Occidentales y a lo largo de la Costa de la Espada. En cualquier lugar donde la economía de una ciudad está desastrosamente socavada por la falsificación de moneda, en cualquier lugar donde un negocio prometedor se ejecute haciendo caso omiso de sus competidores establecidos y siempre que una lucha política se convierte en una amenaza generalizada, puedes apostar con seguridad que los Zhentarim están involucrados.

Sin embargo, participar en la corrupción general y querer ver a Tiamat ascender son dos cosas diferentes. Los Zhentarim no se hacen ilusiones sobre lo que el retorno de la Reina Dragón significaría para sus planes. Buscando gobernar en secreto al mundo desde las sombras, los líderes de la Red Negra no tienen ningún deseo de convertirse en agentes y mensajeros para una diosa mezquina y su cohorte de dragones.

Este punto de vista hace que los Zhentarim sean una interesante incorporación de posibles aliados de los personajes. En circunstancias normales, los Arpistas, la Alianza de los Señores, la Orden del Guantelete y el Enclave Esmeralda rechazarían vínculos con la Red Negra - y posiblemente arrestar a sus emisarios. Sin embargo, la crisis creada por el Culto del Dragón no tiene precedentes. Se necesitará cada recurso que pueda ser reunido en el enfrentamiento final contra el culto, la red de espías y asesinos de los Zhentarim y sus ejércitos de mercenarios no puede ser ignorado.

Incluso con el destino del mundo y el propio futuro de los Zhentarim en la cuerda floja, la orden demandará el pago de sus servicios, y donde la necesidad y el riesgo son más grandes, se espera que el pago sea igualmente grande. Esta actitud mercenaria no sienta bien a la Alianza de los Señores, sin embargo, son el único grupo con los recursos necesarios para pagar el precio de la Red Negra. Los héroes pueden tratar de influir en las opiniones de las otras facciones - y tener la oportunidad de comprar la lealtad total de los Zhentarim en la continuación al episodio 7.

Al final, hay demasiado en juego como para sentarse a dirimir la ayuda de los Zhentarim en contra del culto independientemente de que sean pagados. Sin embargo, si las otras facciones quieren una voz que explique cómo los Zhentarim irán a la guerra contra el culto, tendrán que pagarlo. Si los Zhentarim combaten por su cuenta, ellos atacan cuándo y cómo ellos decidan.

Al menos una misión de la Red Negra se lleva a cabo independientemente de si se paga o no. Alguien que no esté relacionado con los Zhentarim no tendrá conocimiento de estos hechos, uno de sus agentes se ha infiltrado en el culto y se ha acercado lo suficiente al Señor del Dragón Varram para robar la *Máscara del Dragon Blanco*. Este robo pone en marcha una secuencia de un evento que culmina en la parte de Varram del episodio "Muerte los Señores del Dragón".

USANDO LOS ZHENTARIM

Los agentes de red negra son PNJs útiles que puedes introducir en los momentos apropiados durante la aventura. Los personajes que jugaron el Tesoro de la Reina Dragón ya han tenido contacto con uno de los miembros de la Red Negra - la gnoma Jamna Gleamsilver. Si los personajes necesitan información o equipo que no pueden obtener de ninguna otra forma, buscando un agente Zhentarim o siendo abordado por uno de ellos es una manera fácil para que les proporcionen lo que buscan.

Un agente típico de la Red Negra es un aventurero muy capacitado y sin escrúpulos. Algunos Zhentarim tienen como compañeros serpientes aladas que llevan mensajes en pergaminos volando, permitiendo a los agentes mantener el contacto entre ellos.

Aunque los Zhentarim en conjunto se oponen a los planes del culto, no todo el mundo de la Red Negra tiene el mismo punto de vista sobre

esas acciones. Un número de agentes Zhentarim creen que la victoria del culto es inevitable, y que de ponerse en contra del culto, los Zhentarim corren el riesgo de perderlo todo. Si los eventos van demasiado bien para los héroes, puedes introducir a unos agentes picaros de la Red Negra para cruzarse con ellos y torcer los planes de los personajes en el peor momento posible.

RIAN NIGHTSHADE

Tiefling bruja legal malvada

Ideales: Lógica, codicia ("Estoy segura que podemos llegar a un acuerdo que favorecerá a todas las partes. Pero si no, tengo otros medios para solucionar el problema")

Rasgos de Interacción: Educada, mercantil, despiadada

Recursos Prometidos: Asesinos y mercenarios

Rian es miembro de los Zhentarim y la emisaria de la Red Negra enviada durante el tercer Concilio de Aguas Profundas. Ella está sentada en la mesa como una asesora especial de Lord Neverember, y su afiliación con los Zhentarim no se menciona. Sin embargo, ni ella ni Lord Neverember intentarán negar u ocultar esa afiliación si los personajes se preguntan por qué Rian está presente.

La Red Negra respalda los planes que aumenten la probabilidad de derrotar al culto. Cualquier alianza y todas ellas son buenas, al igual que cualquier resultado que aumente los recursos estratégicos del concilio. Rian no tiene ningún interés en particular por la moralidad, y los actos oscuros no tienen impacto en su actitud hacia el grupo. Ella desaprueba tomar a cualquier Señor del Dragón vivo, temiendo el poder de esas figuras peligrosas y cuestionando la posibilidad del éxito de los intentos de convertirlos o interrogarlos. Ella favorece la ejecución discreta, el interrogatorio del cadáver con rituales apropiados y la destrucción del cuerpo para prevenir su resurrección.

La Red Negra permanece sin comprometerse hasta el Concilio final cuando se hagan promesas. Si el grupo tiene ganado el respeto de los Zhentarim, proporcionan sus servicios solamente a un coste nominal. Sin embargo, tal acción casi seguro que aleja la mayoría de las otras facciones de los aventureros. A diferencia de las otras facciones, la lealtad de los Zhentarim puede adquirirse independientemente de su respeto por los personajes, si el grupo puede negociar condiciones que serán pagadas por las otras facciones.

DRAGONES METÁLICOS

Los dragones buenos de Faerûn oyen la llamada del Cuerno del Dragón y saben lo que presagia. Con el destino del mundo en la cuerda floja, los dragones buenos tomarán medidas para oponerse al retorno de Tiamat. Sin embargo, queda por ver si lo hacen en conjunto con las facciones humanoides de la Costa de la Espada, o si ellos combaten por su cuenta sin pensar o preocuparse por el destino de las razas inferiores.

USANDO LOS DRAGONES METÁLICOS

Los dragones metálicos lucharán contra los cultistas en el Pozo de los Dragones, pero son mucho más eficaces si sus ataques son coordinados como parte del plan general de batalla. Por otra parte, si ellos pueden ser introducidos en la alianza representada por el Concilio de Aguas Profundas, pueden ayudar a defender territorios humanoides de las devastadoras incursiones del culto. Esto se explica con más detalle en el episodio 6.

GIGANTES

Aunque muchos gigantes han unido su destino con el Culto del Dragón, la mayoría recuerdan las antiguas guerras entre dragones y gigantes con amargura y odio. Cuentos de enemistades, derramamientos de sangre y muertes alimenta el odio de los gigantes

hacia los dragones, ya que las razas gigantes son sus propios amos. Como tales, no cooperan fácilmente con las razas pequeñas. Incluso cuando los gigantes buenos ven la necesidad y la sabiduría en unir fuerzas con gente más pequeña, a menudo se resisten a la idea por orgullo hasta que alguien o algo puedan ganarse su respeto.

USANDO GIGANTES

Involucrar a los gigantes en una alianza contra el Culto del Dragón puede ser manejado por los PNJs (muy probablemente por miembros de los Arpistas o el Enclave Esmeralda). Si los personajes han completado el Tesoro de la Reina Dragón con la posesión del castillo Castillo Inalcanzable, ofrecer devolvérselo a los gigantes (ya sea entre bastidores o en un episodio aparte de creación propia) es un acto seguro para garantizar su apoyo a las facciones contra el Culto de la Dragón. La presencia de gigantes en el enfrentamiento final será una enorme ventaja para las fuerzas que luchan contra el culto.



EPISODIO 1: CONSEJO DE AGUAS PROFUNDAS

El *Alzamiento de Tiamat* comienza inmediatamente después de la conclusión del Tesoro de la Reina Dragón, y asume que los personajes han vuelto a Aguas Profundas con las consecuencias de esa aventura. Estando en la ciudad, los aventureros son convocados a la primera reunión del Consejo de Aguas Profundas. Mientras que están en esa reunión, se oye el sonido del antiguo Cuerno del Dragón que anuncia la próxima etapa de los planes del Culto del Dragón. (Véase el apéndice B para obtener más información sobre el Cuerno del Dragón, pero asegúrate de ocultar esa información hasta que los jugadores hayan jugado al episodio "El Mar de Hielo en Movimiento")

COMENZANDO LA AVENTURA

El *Alzamiento de Tiamat* comienza en Aguas Profundas. Si jugaste El Tesoro de la Reina Dragón, los personajes podrían haber regresado a la Ciudad de los Esplendores después de estrellar el Castillo Inalcanzable al final de esa primera aventura. Si no jugaste el Tesoro de la Reina Dragón, y si el Castillo Inalcanzable no se estrelló, o si los personajes se fueron a otro lugar, en lugar de Aguas Profundas, necesitarás conseguir que el grupo vuelva a Aguas Profundas para el inicio de esta aventura.

Es bastante fácil de conseguirlo, simplemente dile a los jugadores que sus personajes están de vuelta en Aguas Profundas. Sin embargo, si sospechas que tu grupo no va a encontrar eso satisfactorio, lo puedes evitar jugando la llegada a través de un largo viaje por tierra haciendo uso del siguiente escenario.

Dondequiera que los personajes estén cuando comienza esta sesión, un cuervo vuela hasta ellos. El pájaro es parte de un relevo de animales mensajeros enviado por los aliados de Leosin Erlanthar del Enclave Esmeralda.

El cuervo aterriza a una docena de pasos de vosotros, entonces audazmente salta sobre el que tenga más cerca, con un paquete plano envuelto en hule atado a su abdomen. Os mira enigmáticamente por unos instantes, y luego habla con una voz familiar. "¡Leosin Erlanthar os envía su más cordiales felicitaciones! Utiliza el regalo que lleva esta ave y reúnete conmigo en Aguas Profundas tan pronto como sea posible".

El ave espera pacientemente mientras es retirado el paquete de cuero de su arnés. El paquete contiene un pergamino cuidadosamente doblado de teletransporte y la secuencia de sellos de un círculo de teletransporte permanente en Aguas Profundas. El círculo puede estar en un templo, un edificio del gobierno o cualquier otro sitio de tu elección. Si el grupo incluye más de seis personajes, el paquete contiene dos pergaminos. Si ninguno de los personajes puede usar un pergamino de teletransporte, tendrán que buscar a un PNJ que pueda hacerlo. Eso sí, no lo hagas demasiado difícil.

REGRESO A AGUAS PROFUNDAS

Las más poderosas facciones de la Costa de la Espada reconocen la importancia del posible regreso de Tiamat, y están dispuestas a cooperar entre sí para prevenirlo. La confianza no es fácil para estos dispares grupos. Pero incluso para los órdenes y las organizaciones que han estado en conflicto en el pasado, el "enemigo de mi enemigo" es de fácil comprensión.

Para coordinar sus esfuerzos contra el Culto del Dragón, las facciones han enviado importantes delegados para las reuniones secretas en Aguas Profundas. Si los aventureros jugaron el *Tesoro de la*

Reina Dragón, ahora saben más que nadie sobre las actividades del culto, y sus actos heroicos han atraído la atención de los poderosos líderes y les ha hecho ganar un lugar en la mesa del consejo. Si no jugaron el *Tesoro de la Reina Dragón*, un grupo independiente de héroes asaltaron el Castillo Inalcanzable y dieron valientemente su vida al estrellar la fortaleza. Los personajes son invitados al consejo simplemente debido a su reputación como poderosos aventureros y porque el Consejo espera necesitar sus servicios.

CUATRO CONCILIOS

Cuando los personajes llegan a Aguas Profundas, son recibidos por el agente Arpista Leosin Erlanthar. El monje explica el propósito del consejo y les dice a los aventureros que se les espera para asistir a la primera reunión, tanto para que el Consejo les pueda dar las gracias por sus grandes hazañas como para asesorar al Consejo sobre el Culto del Dragón. Se producen cuatro reuniones del consejo en puntos críticos a lo largo de la crisis, hasta el episodio final de la aventura en el Pozo de los Dragones.

Durante la **primera sesión** del consejo, toda la Costa de la Espada se da cuenta de cómo los planes del Culto del Dragón están avanzando cuando suena el Cuerno del Dragón. Después, los personajes son conducidos al episodio 2 o hacia Varram en el episodio "Muerte al Señor del Dragón".

Una **segunda sesión** del Consejo es convocada frente a las actividades cada vez más agresivas de los dragones. Se les pide a los personajes que investiguen una serie de devastadoras incursiones en el Bosque Brumoso, llevándoles hasta Neronvain en el episodio "Muerte al Señor del Dragón". Los aventureros también son abordados por un representante que desea llevar al grupo a una reunión secreta con los dragones metálicos, que conduce al episodio 6.

Una **tercera sesión** del Consejo es convocada para evaluar los logros alcanzados por las facciones aliadas contra el Culto del Dragón. El grupo es llamado a seguir dos pistas que pueden conceder aún más ventaja sobre el culto - una oferta de un cultista renegado de entregar una de las máscaras del dragón, en el episodio 7, y un intento de socavar el poder de los Magos Rojos exiliados en el episodio 8.

En la **cuarta sesión** del Consejo de Aguas Profundas, los aventureros aprenden que los planes del Culto del Dragón y los Magos Rojos están a punto de realizarse. Las fuerzas de las diversas facciones deben reunirse en la preparación del asalto en el Pozo de los Dragones.

Durante cada nuevo consejo, las distintas facciones medirán las acciones y los logros del grupo, comparando esas acciones con sus propios objetivos. Los personajes que más se acerquen a los objetivos de una facción, encontrarán esa facción dispuesta a comprometerse con más recursos a la lucha contra el culto. Sin embargo, ganar la lealtad de una facción podría conducir a la desconfianza de los demás. Los aventureros deben encontrar un equilibrio cuidadoso en sus apelaciones - y el apaciguamiento de los demás delegados - para reunir la mayor fuerza posible para hacer frente a Tiamat.

A pesar de que no es ideal para todos los asistentes, el Palacio de los Señores en Aguas Profundas es el lugar designado para las reuniones del Consejo. La facción de la Alianza de los Señores ha enviado la mayoría de los delegados y los delegados preferirán un lugar de encuentro civilizado.

REUNIENDO ALIADOS

Aunque cada facción ofrece algunas tropas y recursos hacia el enfrentamiento final con las fuerzas de Tiamat, la extensión de sus recursos - y cuánto apoyo tendrán - depende del respeto que los aventureros ganen de cada grupo por sus acciones. Antes de comprometerse de manera irrevocable a la lucha, una facción debe estar convencida de que el culto representa un peligro que supera a todas las demás preocupaciones y que los aventureros son los héroes

adecuados para dirigir esta lucha. Por otra parte, lo que es digno de respeto en una facción podría hacer perder el respeto de otra.

Mientras los aventureros completan con éxito episodios de la aventura, haz el seguimiento de cómo se ganan o pierden el respeto de cada facción en la Tabla de Puntuaciones del Consejo (apéndice C). Consulte "Anotando las Sesiones", a continuación, para obtener más información.

LOS DELEGADOS PRINCIPALES

La mayoría de las facciones han enviado una delegación al Consejo de Aguas Profundas que consta de varias personas importantes y sus ayudantes. En general, sólo los líderes de cada delegación están presentes en las reuniones del consejo asistido por los aventureros. Sin embargo, no importa cómo los delegados individuales podrían reaccionar a las acciones de los personajes, sino que también prestan atención a las palabras de sus compañeros concejales que no están presentes en las reuniones del consejo. Hazañas valientes y heroicas que los líderes de forma individual podrían aprobar, podrían ser mal vistas por una facción en su conjunto si esos hechos no se alinean con los intereses de la facción.

SESIONES DEL CONSEJO

El formato de las cuatro reuniones del consejo como se describe a continuación sigue el flujo de la aventura que figura en la sección "Información general". Si los acontecimientos se desarrollan de manera diferente en tu campaña, ajusta las reuniones y sus eventos en consecuencia. Para cada reunión del consejo, una breve se proporciona una justificación de las diferentes actitudes de las facciones. Más información sobre las facciones y sus delegados se proporciona en "aliados" en la sección de introducción.

En cada sesión del consejo se discute la preparación para episodios destinados a ser jugados como resultado de esa sesión, y el seguimiento de los episodios previos cuyos resultados se resuelven en esa sesión. En todos los casos, consulta los episodios específicos para más detalles.

Dos eventos preliminares ayudan a establecer la primera sesión del Consejo: la noticia del asesinato de Arthagast Ulbrinter, uno de los Señores Enmascarados de Aguas Profundas y el sonido del *Cuerno del Dragón*.

MUERTE DE UN SEÑOR ENMASCARADO

Aunque la jefatura del Culto del Dragón puede no haberse dado cuenta, uno de los eventos clave en la lucha para frustrar los planes de Severin fue el asesinato por parte del culto de Arthagast Ulbrinter, un Señor Enmascarado de Aguas Profundas y esposo de Remi Haventree de los Arpistas. Las noticias del reciente asesinato de Arthagast se han extendido a través de la Costa de la Espada, y ha impulsado la oposición al culto en Aguas Profundas.

En su dolor, Remi Haventree ha jurado destruir el culto y la amenaza que representa para la Costa de la Espada. Ella ha sido decisiva en traer las facciones juntas para este Consejo de Aguas Profundas, estableciendo la posibilidad de las alianzas que los aventureros ahora deben completar.

LOS SONIDOS DEL CUERNO DEL DRAGÓN

Poco después del accidente o captura de Castillo Inalcanzable, agentes del Culto del Dragón han hecho sonar el *Cuerno del Dragón* en el lejano Pozo de los Dragones. Una antigua reliquia mágica, el *Cuerno del Dragón* está siendo utilizado por el culto para convocar a los dragones cromáticos a su oscura causa.

Cuando los personajes están llegando a Aguas Profundas, leer o parafrasea lo siguiente.

Un cambio repentino en el viento trae consigo una extraña sensación de inquietud. La sensación es similar a la caída en la presión del aire antes de la llegada de una tormenta mortal o leves temblores como los que se sienten tras un deslizamiento de tierra o un terremoto lejano. No son los únicos que lo han notado. La ciudad que te rodea marcha de repente anormalmente tranquila. Los perros no ladran, no hay pájaros cantando. Incluso los vendedores ambulantes han quedado en silencio.

El silencio dura sólo un momento antes de que los sonidos normales de Aguas Profundas regresen para enmascarar la sensación inexplicable. Si los personajes llegan a un lugar tranquilo, se dan cuenta de la perturbación de nuevo, como un estruendo casi demasiado débil para ser escuchado. Además, pueden observar los cambios sutiles en el comportamiento de los animales. Los perros están nerviosos e irritados, los caballos están asustadizos, los gatos están más salvajes de lo habitual y las ratas se reúnen en grandes grupos audaces. Los PNJs sensibles también se ven afectados, llegando a estar nerviosos, temerosos e impacientes.

Durante la primera sesión del consejo (o antes si los personajes hacen esfuerzos para investigar el extraño fenómeno), los aventureros son abordados por Dala Silmerhelve - noble de Aguas Profundas. Le o explica lo siguiente cuando los personajes hablan a Dala.

"La perturbación que se ha percibido en toda la Costa de la Espada es el *Cuerno del Dragón* - un dispositivo antiguo cuya resonancia alerta a los dragones a lo largo de Faerûn de que se están desarrollando grandes eventos. Es imposible decir cuál es el método de resonancia, pero los dragones lo escuchan claramente y eventualmente contestan su llamada".

Lady Silmerhelve aprendió esto del benefactor secreto de su familia, un antiguo dragón de bronce llamado Nymmurh. Ella sabe un poco más sobre el *Cuerno del Dragón*, pero ella espera para revelarlo hasta que asiste a la primera reunión del Concilio. Ella se niega rotundamente a decir a nadie la fuente de su conocimiento si se le pregunta. Esto les parece a Ulder Ravengard, al Rey Conneerad y a Ontharr Frume sospechoso, pero otros se toman el secretismo con calma. Si lady Silmerhelve es tratada mal, podría afectar la forma en que Nymmurh interactúa con los personajes en "Dragones Metálicos, Alzaos".

PRIMERA SESIÓN

Habiendo aceptado la invitación a la reunión del consejo, los aventureros son recibidos en el Palacio de los Señores. Haz la introducción a la Ciudad de los Esplendores y al Palacio de los Señores tan detallada o tan simple como se ajuste a tu estilo de campaña.

Una vez dentro del Palacio de los Señores, el grupo es escoltado a las cámaras secretas del consejo por Leosin Erlanthar. Las galerías exteriores están llenas de nobles que participan en un acalorado debate, y los guardias llevan los colores de las ciudades-estado del Norte.

Aunque Erlanthar no ha sido invitado a las discusiones del Consejo, Remallia Haventree le ha informado del orden del día y la razón por la que el grupo ha sido convocado. Aconseja a los personajes que, aunque las facciones están todas nominalmente comprometidas con detener al Culto del Dragón, ninguno de los delegados han hecho promesas sustanciales todavía.

El exceso de desconfianza aún pesa sobre las facciones, y no se sabe lo suficiente acerca de la situación. Erlanthar piensa que los líderes necesitan a alguien que les muestre el camino - héroes adecuados que conduzcan a las fuerzas de la Costa de la Espada con seguridad contra la oscuridad que se avecina. Él cree que los aventureros tienen la

oportunidad de ser esos héroes. Sin embargo, les explica que cada facción medirá cada palabra que digan los personajes y analizarán cada una de sus decisiones. Lo que agrada a un grupo podría enojar a otros, y será muy difícil hacer a todas las partes feliz.

SEGUIMIENTO: EL TESORO DE LA REINA DRAGÓN

Una vez hechas las presentaciones, Dagult Neverember resume la situación si los aventureros no jugaron el *Tesoro de la Reina Dragón*. Esto incluye el plan para convocar a Tiamat, el aumento de las incursiones de los dragones liderados por el culto, el sistema de recolección de tesoros, el accidente o la captura de Castillo Inalcanzable y la importancia de los Señores del Dragón y las Máscaras del Dragón para el culto.

Si el grupo ha jugado la aventura anterior, Dagult explicará que el consejo ha escuchado los informes de Ontharr, Leosin, y otros testigos, pero que los delegados desean escucharlos de los héroes provenientes del centro de los recientes acontecimientos. (En este punto, utiliza a Neverember también para rellenar cualquier hueco de información que los personajes no reunieron durante el *Tesoro de la Reina Dragón* que consideres importante).

La mayor parte de las facciones reconocen que el Castillo Inalcanzable necesitaba ser detenido y están felices si el castillo se estrelló. Sin embargo, algunos miembros de la Alianza de los Señores piensan que es inconcebible que un recurso como ese sea destruido, intencionadamente o no. Estos disidentes creen que habría sido mejor para los personajes haber esperado refuerzos, y luego haber atacado para asegurar el castillo independientemente de lo poco realista que el plan podría haber sido.

El destino del criadero de dragones divide la opinión del Consejo. La mayoría de los delegados respetan la decisión de destruir el criadero, aceptando que el tener un menor número de dragones al que hacer frente más tarde es una ventaja. Sin embargo, los Arpistas hubieran preferido que los huevos hubieran sido rescatados de sus padres, manteniendo potencialmente fuera a esos dragones de cooperar con el culto. Dagult habría vendido los valiosos huevos a "compradores responsables", y a continuación, utilizar ese oro para contratar más mercenarios. El Enclave Esmeralda se opone firmemente a que cualquier huevo de dragón sea destruido, en la creencia de que los dragones cromáticos son parte del orden natural y que matar a sus crías altera el equilibrio de ese orden. Tern Hornblade y Lady Laeral Silverhand piensan que podrían haberse aprovechado los huevos como rescate, pero ambos reconocen que habría sido peligroso retenerlos y aún más peligroso devolverlos.

Cuando la discusión en torno a los eventos del *Tesoro de la Reina Dragón* concluye, el consejo pasa a los asuntos actuales. Es obvio para todos que los aventureros han actuado con mano dura para hacer frente a esta crisis, y que han demostrado su valía. El consejo inviste a los personajes con poderes de investigación de emergencia y un escrito que valida tales poderes. Lo anterior les da a los personajes acceso a los recursos y lugares que consideren necesarios para su investigación, pero lleva consigo la carga de la supervisión del consejo. Si los aventureros se portan mal o abusan de sus poderes, sus acciones serán revisadas y los recursos serán revocados.

Una vez que los personajes han sido investidos de sus poderes, las primeras etapas de la aventura aguardan.

PREPARACIÓN: VARRAM EL BLANCO

Uno de los primeros actos de Remallia Haventree en su lucha contra el Culto del Dragón fue animar a los Arpistas a que concentraran todos sus recursos en las actividades del culto y en sus miembros más poderosos. Esos esfuerzos han tenido éxito, y Leosin Erlanthar informa a los aventureros de los movimientos de Varram, el Señor del Dragón Blanco del culto. Esto los lleva a los episodios "Varram el Blanco", y parte de la "Muerte a los Señores del Dragón".

PREPARACIÓN: EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

El sonido del *Cuerno del Dragón* es una pesada carga sobre todos los líderes de la Costa de la Espada. Buscar más información sobre el cuerno y su paradero conduce al grupo a una expedición al helado Norte y al episodio 2.

SEGUNDA SESIÓN

En el Concilio de Aguas Profundas, los aventureros verán dos caras nuevas. Lord Neverember ha sido sustituido como Señor Público de Aguas Profundas por Lady Laeral Silverhand, quien ahora está sentada a la cabecera de la mesa del consejo. Dagult se sienta a su derecha, junto a una humana presentada como Elia (ver más abajo).

Los delegados discuten las incursiones en sus diversos dominios después de recibir el informe de los personajes, que proporciona una parte de las actividades en curso del culto y dar una clara impresión de que la situación se agrava.

SEGUIMIENTO: VARRAM EL BLANCO

En respuesta a la suerte del Señor del Dragón Varram, los Arpistas y Tern están molestos si el enano fue asesinado sin ser interrogado, y Connerad está molesto que no fuera capturado para dar ejemplo en un tribunal de justicia de los enanos. Aunque la mayoría están satisfechos con la captura de Varram, el Enclave Esmeralda está desconcertado, creyendo que su captura sólo complica las cosas. Varram ya ha demostrado su voluntad de corromper el orden natural, haciendo un juicio prolongado y potencialmente abriendo la puerta a un intento de rescate.

SEGUIMIENTO: EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

La Hermandad Arcana son aliados poderosos, y todos estarán agradecidos si el grupo se gana su lealtad, con la excepción de la Orden del Guantelete. Ontharr Frume sabe que la Hermandad Arcana no vigila a sus miembros, qué tipo de conocimientos persiguen, y que tolera muchos magos malvados en sus filas. Traer a la Hermandad Arcana dentro de la alianza no hará perder el respeto de Frume, pero tampoco hará ganarlo.

PREPARACIÓN: NERONVAIN

Delaan Winterhound del Enclave Esmeralda está involucrado con las investigaciones sobre los recientes ataques de un dragón en el Bosque Brumoso. El rey Melandrach ha desestimado las preocupaciones de Delaan, diciendo que los ataques del dragón en la zona han parado desde que sus elfos aumentaron sus patrullas y fortificaron sus posiciones. El descubrimiento de la verdad conducirá a los aventureros a los episodios "Neronvain", y parte de la "Muerte a los Señores del Dragón".

PREPARACIÓN: DRAGONES METÁLICOS, ALZAOS

Durante el consejo, los aventureros son presentados ante la dragona de plata Otaaryliakkarnos, en su forma humana como Elia. Ella lleva una invitación de los dragones metálicos a un concilio de los suyos, y los delegados del concilio piden a los aventureros que asistan. Esto nos lleva al episodio 6.

TERCERA SESIÓN

El tercer consejo cuenta con otra nueva cara, la del tiflin Rian Nightshade, presentado como asesor especial de Lord Neverember. Los personajes que presten atención notarán que algunos en la reunión - incluyendo Sir Isteval, Ontharr Frume y el Embajador Brawnnavil - están haciendo todo lo posible para ignorar al delegado secreto de los Zhentarim, que no hace declaraciones a menos sea abordado por el grupo.

SEGUIMIENTO: NERONVAIN

La noticia de que los ataques de un dragón en el bosque de los elfos han terminado es gratamente recibida por todos en el consejo. Sin embargo, el rey Melandrach responde con fría furia a las noticias de la traición de su hijo Neronvain. Él sigue siendo reactivo a poner elfos en las primeras líneas de combate, pero ya no actúa como un obstáculo para las negociaciones. Su pragmatismo significa que ya no tiene ningún reparo contra los aventureros que aseguran la lealtad de los Magos Rojos, gigantes, e incluso los demonios en la lucha contra el Culto del Dragón, siempre y cuando esos aliados estén convenientemente dispuestos delante de sus elfos en la batalla.

SEGUIMIENTO: DRAGONES METÁLICOS, ALZAOS

Todos los delegados están impresionados si el grupo se ha ganado el apoyo de los dragones metálicos, incluso si pidieron a su propia facción que hiciera concesiones. Los dragones buenos son criaturas sabias y justas, y su aceptación del grupo aumenta en gran medida la posición de los aventureros ante los ojos de todos.

El rey Melandrach está furioso si los personajes estuvieron de acuerdo con una disculpa por el Mythal de la Furia Dracónica. Él se disculpa porque el honor lo exige, pero se resiente su relación con el grupo por forzar esa baza. Connerad Brawnnavil está igualmente descontento si se hizo una concesión en respuesta a los antiguos concilios dracónicos de los enanos. Las tradiciones de los concilios dracónicos salvaron muchas vidas en su tiempo, y el hecho que un dragón metálico resultara herido indica que probablemente se portó mal. Los enanos no tienen paciencia para tolerar a dragones con mal comportamiento, independientemente de su color.

El trueque de parte del tesoro que el culto robó es la única forma en que algunas facciones pueden hacer concesiones. Por cada concesión que se hizo por una parte, haz un círculo con un icono negativo (-) en el siguiente orden: Dagult Neverember, Connerad, Melandrach, Lady Laeral, Ulder Ravengard, Tern Hornblade, los Arpistas, Sir Isteval y la Orden del Guantelete. El Enclave Esmeralda no se ve afectada por este tipo de concesiones, ya que la orden no ha sido excesivamente afectada por las incursiones de los dragones.

Como un efecto de la forma en que los aventureros han impresionado al consejo dracónico, ahora les corresponde asignar los dragones que han prometido su servicio a las facciones. Los dragones asignados a un delegado de la Alianza de los Señores son asignados para proteger a las capitales del territorio del delegado. Un dragón asignado a los Arpistas será utilizado para servicios de espionaje. La Orden del Guantelete envía algunos dragones a la ciudad de Elturel, mientras que el Enclave Esmeralda envía a los dragones a guardar al antiguo treant conocido como el Abuelo Árbol. El grupo también puede distribuir dragones en regiones específicas. En esa zona, un dragón protege un área de 100 millas de radio alrededor del punto en que sea asignado, deteniendo ataques draconianos en esa área.

PREPARACIÓN: LA TORRE DE XONHTAL

En la Cumbre, les llega una información a los personajes que revela que un alto miembro del Culto del Dragón busca desertar de la facción, y que el cultista está ofreciendo una máscara de dragón como parte de su petición de ayuda. Aunque la oferta podría ser una trampa, los delegados del consejo creen que el riesgo vale la pena. El desertor está escondido en una fortaleza conocida como la Torre de Xonthal, tomada recientemente por el culto. Debido a que un pequeño equipo tiene una mejor oportunidad de infiltrarse con éxito en la torre que una fuerza más grande, se pide a los aventureros que investiguen. Esto conduce al episodio 7.

PREPARACIÓN: MISIÓN EN THAY

Los Magos Rojos son parte integral de los planes de la secta para convocar a Tiamat, pero los Magos Rojos aliados con el Culto del

Dragón son exiliados sin conexión con Thay. Los Magos Rojos thayanos que se presentan ante el Consejo de Aguas Profundas piden un emisario que se enviará a Thay, donde deben convencer a los magos más vilipendiados en Faerun para unirse con las fuerzas de la Costa de la Espada para el bien común. Esto allana el camino para el episodio 8.

CUARTA SESIÓN

El cuarto consejo es la reunión final entre los líderes de las facciones y los aventureros. Cientos de dragones cromáticos han sido vistos cerca del Pozo de los Dragones, y ha llegado el momento de atacar. Al final de este consejo, los delegados toman sus decisiones finales de apoyo a los aventureros y su causa, si no lo han hecho ya.

SEGUIMIENTO: TORRE XÓNTHAL

En un punto apropiado en las reuniones del consejo, Rian Nightsade se acerca a los personajes y pide una audiencia privada. Ella explica su posición como emisaria de los Zhentarim, y el interés de los Zhentarim en los temas actuales. Ella lamenta las dudas de las otras facciones, indica que la Red Negra está dispuesta a actuar inmediatamente y sin vacilar, si el grupo puede ayudar a ofrecer condiciones atractivas para el apoyo de los Zhentarim.

Rian señala que los Zhentarim tienen un gran interés en la Torre de Xonthal. La propiedad de la torre es debatida por el consejo, pero el tiflin quiere tratar directamente con los aventureros, a los que reclaman la torre por derecho de conquista. Los Zhentarim están dispuestos a comprar el interés de los aventureros en la torre por 50.000 piezas de oro, y Rian puede ofrecer una poción de sanación superior, una poción de fuerza de gigante de la escarcha y un rollo de pergamino con el conjuro Terremoto para endulzar el trato. Este precio podría subir considerablemente si el grupo negocia términos favorables de las otras facciones para el apoyo de los Zhentarim con 25.000 po adicionales, a discreción del DM.

SEGUIMIENTO: MISIÓN EN THAY

Cualquier alianza con los Magos Rojos es un arma de doble filo. Las facciones más pragmáticas y delegados - incluyendo los Arpistas, el Rey Melandrach, Dagult Neverember y Tern Hornblade - están impresionados por la diplomacia usada para llegar a esa disposición demostrada, y saben que independientemente del carácter de los Magos Rojos y los anteriores complots contra la Costa de la Espada, son unos activos significativos. Sir Isteval, el Embajador Brawnnavil y la Orden del Guantelete son contrarios a la idea de tener que abrir diálogo con los Magos Rojos, y creen que los thayanos estarían de acuerdo en una alianza solamente si fomentaran sus propias parcelas para gobernar la Costa de la Espada y todos Faerûn. Lady Laeral y Ulder Ravengard piensan que los Magos Rojos son impredecibles pero necesarios, en la creencia de que el único factor importante es cómo los thayanos influyen en el resultado de la batalla final.

SEGUIMIENTO: DRAGONES METÁLICOS, ALZAS

El resultado del apoyo de los dragones metálicos (como fue asignado en el tercer consejo) es juzgado en este cuarto concilio. Las facciones que no recibieron la ayuda draconiana sufren terriblemente en las incursiones del culto, y algunos delegados están resentidos con los aventureros por negar el servicio de sus aliados dragones. Sólo Isteval, Connerad y los Arpistas mantienen su respeto por los aventureros independientemente de cómo fueron asignados los dragones. Cormyr sigue permaneciendo en gran parte sin tocar por el culto, ya que sus operaciones permanecen centradas en la Costa de la Espada. Los Arpistas no tienen fortalezas, y así sufren menos que otras facciones. El Embajador Brawnnavil aprecia el valor de los guardias dragones, pero sus fortalezas están bajo tierra y es difícil para el culto llegar, y

todos los enanos saben que incluso los dragones buenos codician las gemas y el oro de los enanos.

PUNTUANDO LAS SESIONES

Cada facción donará tropas y recursos a la lucha contra el Culto del Dragón. Sin embargo, para ganar la batalla requiere el apoyo total e incondicional de múltiples facciones. El resultado del Consejo de Aguas Profundas se realiza con un seguimiento en la **Tabla de Puntuaciones del Consejo** (Apéndice C), que determina qué recursos están disponibles para oponerse al Culto del Dragón durante el enfrentamiento final en el Pozo de los Dragones.

De qué manera una facción apoyará, está determinado por las acciones y logros de los aventureros durante la aventura. Completar con éxito un episodio de la aventura por lo general va a hacer ganar el apoyo de múltiples facciones. Sin embargo, cada facción tiene sus propias prioridades, y ha veces un acto heroico que agrada a una facción puede enfadar o decepcionar a otra. En algunos casos, una facción podría incluso preferir que los personajes se involucren en actos antiheroicos, como ejecutar ciertos enemigos en lugar de tomarlos prisioneros, por ejemplo. Los aventureros también pueden ser vistos como si estuvieran favoreciendo a determinadas facciones, si dragones metálicos aliados están siendo enviados a defender los intereses y los asentamientos de una facción sobre otra.

Cada facción tiene su propia columna en el cuadro de mando. Los eventos importantes que ocurren durante el Alzamiento de Tiamat están anotados a lo largo del lado del cuadro de mando, comenzando con eventos que podrían haber ocurrido en la anterior aventura, el Tesoro de la Reina Dragón. Si no jugaron el Tesoro de la Reina Dragón, asume que los eventos marcados con un asterisco (*) se produjeron y que otros eventos no.

Un signo más (+) para una facción y un evento en particular indica que la facción aprueba el éxito del resultado de ese evento, y que los personajes ganan el respeto por ese resultado. Cada (+) cuenta como 1 en la cuenta final. Un icono de negativo (-) indica que una facción desaprueba un resultado y los personajes pierden el respeto con ella. Cada (-) cuenta como -1 en el recuento final. El espacio en blanco significa que la facción o bien no considera que el hecho sea relevante o que no hay consenso dentro de la facción. Algunos eventos son especialmente importantes para ciertas facciones, y se marcan con un doble más (++) o un doble menos (--). Ellos cuentan como +2 o -2 respectivamente en la cuenta.

Siempre que se produce un evento como se señala en la lista, haz un círculo o resalta los iconos correspondientes. Generalmente, puedes marcar todos los iconos en una fila a la vez. Los iconos que están marcados se cuentan para determinar la actitud de cada facción, mientras que los iconos sin marcar se ignoran.

Tres filas de la tabla tienen iconos que no pueden ser marcados a la vez. Estas son las decisiones sobre qué facciones reciben los dragones metálicos guardianes, qué facciones tuvieron que hacer concesiones para asegurar la ayuda de los dragones metálicos, y quién toma posesión de la Torre de Xonthal. Sólo las facciones que se ven afectadas tienen sus iconos marcados. Por ejemplo, si el rey Melandrach y Ulder Ravengard tuvieron que hacer concesiones para ganar el apoyo de los dragones metálicos, sólo sus entradas en esa línea deben estar con un círculo o resaltado.

Algunos de los asistentes son más fáciles de influir para que comprometan todo su apoyo, incluyendo Dagult Neverember. Otros son más difíciles, tales como Connerad Brawnnavil. Además, asegurar que Sir Isteval o Laeral Silverhand den soporte completo ofrece un respeto adicional para algunas de las otras facciones, ya que ambos delegados de alto nivel tienen una gran influencia en el consejo.

La tabla de puntuaciones cubre los acontecimientos y los resultados que es probable que se produzcan en el transcurso de la aventura. Sin embargo, El Alzamiento de Tiamat es un escenario abierto, de tal

manera que las decisiones de los jugadores podrían desencadenar eventos que no se observan en el cuadro de mando. Una excelente diplomacia, una buena interpretación y la resolución creativa de eventos que tienen el potencial para impresionar o enojar a ciertos delegados pueden ser recompensadas con respeto adicional, a discreción del DM. Del mismo modo, si los personajes realizan los episodios en otro orden del que está marcado en esta lista, simplemente marca los iconos para los eventos a medida que ocurran, a continuación, haz un seguimiento de los subtotales como mejor te parezca.

Al final de cada consejo, suma todas las ventajas y desventajas de esa etapa de la aventura y escribe el subtotal en el espacio proporcionado. Al final del cuarto concilio, se suman los subtotales. Puedes utilizar el subtotal como sugerencia para dar a los jugadores una idea de cómo las facciones están reaccionando a sus hazañas y si los delegados los tratan con respeto, desprecio, o algo intermedio.

La tabla de puntuaciones está destinada a ser utilizada sólo por el DM, pero no hay nada de malo en compartir con tus jugadores si se adapta a tu estilo de juego. Si no revelas los detalles de la tarjeta de puntuación, transmite a los jugadores y a los aventureros las metas a través de la descripción y de las interpretaciones, proporcionando buenas indicaciones de cómo efectivamente los aventureros se están ganando a las facciones.

Si el recuento final de una facción es igual o superior a la "Puntuación Necesaria para el apoyo", los personajes han ganado el pleno apoyo de esa facción en la batalla final. Si la cifra está por debajo de la puntuación necesaria, esa facción envía sólo un apoyo mínimo que no ayudará en la confrontación final. Los beneficios del apoyo de cada facción son determinados en el episodio final, "El retorno de Tiamat".



EPISODIO 2: EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

Lejos en el norte, más allá del Espinazo del Mundo e incluso más allá del Valle del Viento Helado, se encuentra el Mar de Hielo Movedizo. Gigantescos icebergs vagan sin rumbo en el cristalino mar, o son empujados para chocar y destrozarse unos contra otros por el viento helado, la espuma de mar se ha transformado en fantásticas formas congeladas alrededor de los icebergs. Solamente las criaturas adaptadas al inclemente frío pueden sobrevivir este clima extremo, pero muchas bestias, incluso hasta personas, crean sus hogares en el Mar de Hielo Movedizo. Una de esas criaturas es el dragón blanco Arauthator, conocido como “La antigua muerte blanca” por aquellos que acecha y aterroriza. En esta parte de la aventura, la lucha de los héroes contra el culto los guía hasta una de las guaridas iceberg de Arauthator.

LA LLAMADA DEL CUERNO DE DRAGÓN

Cada vez que el *Cuerno de Dragón* suena, su inaudible llamada resuena a lo largo de la Costa de la Espada. Los Dragones lo escuchan claramente, incluso otras criaturas lo escuchan como un gemido difuso cuando hay silencio en los alrededores y el viento sopla justo en la dirección correcta. Aquellas criaturas que no pueden escuchar el Cuerno de Dragón pueden sentirlo inconscientemente, como una leve vibración, y lo interpretan como una sensación de miedo.

Los aventureros tienen conocimiento del *Cuerno del Dragón* por medio de Dala Silmerhelve durante la primera sesión del Consejo de Aguas Profundas. Cuando estén preparados para buscar más información sobre la antigua reliquia, Dala se la proporcionará.

“El Mar de Hielo Movedizo o Mar de Hielo es el último lugar conocido donde estuvo el *Cuerno del Dragón*. Nadie puede ubicar su actual localización mediante el sonido, ni pueden verificar con certeza que la reliquia se encuentra todavía en el mar del norte, pero la búsqueda tiene que empezar allí.

“La persona que podría decirles más es una hechicera tieflin llamada Maccath la Carmesí. Nadie que este vivo conoce más sobre el *Cuerno del Dragón* que ella, pero la Hermandad Arcana, a la que ella pertenece, no la ha visto desde hace 3 años. Ella estaba investigando el Mat de Hielo Movedizo cuando desapareció.”

“LA ANTIGUA MUERTE BLANCA”

El dragón blanco Arauthator caza en el Mar de Hielo Movedizo como un viento vengador. Personifica la brutalidad y el salvajismo de su especie, Arauthator es un sólido aliado del Culto del Dragón, y se espera que esté presente en el Pozo de los Dragones cuando Tiamat haga su triunfal regreso de los Nueve Infernos.

La guarida principal de Arauthator se encuentra debajo de un remoto pico conocido como la Montaña Colmillo Solitario, pero mantiene un número de guaridas más pequeñas entre los icebergs, que cambia con las estaciones en el Mar del Hielo Movedizo. Una de ellas es conocida como Oyaviggaton (“la isla de la eternidad”) por las tribus locales conocidas como Cazadores del Hielo, por los muchos enemigos que Arauthator ha congelado en las heladas paredes del interior hueco del iceberg.

Además de su tamaño, astucia y ferocidad, Arauthator blande un gran poder mágico que lo hace un enemigo particularmente poderoso. Hace más de un siglo, durante uno de los ciclos de violencia dracónica

conocido como la Furia de los Dragones, Arauthator se unió a una docena de dragones para atacar la Torre de Huéspedes del Arcano en Luskan. Su asalto derrumbó el brazo oeste de la torre, y Arauthator fue visto tomando un vasto número de artículos mágicos de gran importancia y poder, incluyendo al menos tres tomos de hechizos raros. La posibilidad de recuperar esos libros es parte de lo que llevo a Maccath la Carmesí al Mar de Hielo Movedizo.

La guarida en el iceberg de Arauthator sirve como punto de reunión para él y su pareja, la anciana dragona blanca Arveiatrace ("La Wyrn Blanca"). Ella conoce las actividades del culto pero se ha negado a unirse a sus fuerzas, y Arauthator sigue buscando un modo para que ella se comprometa con el culto. En algún punto, Arveiatrace sirvió a un mago llamado Meltharond, su cuerpo aún se encuentra atado a la silla de montura en la espalda de la dragona. Ella nunca ha aceptado su muerte, y aún le habla como si estuviera vivo. Arauthator tiene la esperanza que si le proporciona a Arveiatrace un nuevo mago al cual servir, ella se recuperará de su duelo y se unirá a él de todo corazón apoyando al Culto del Dragón. Cuando la orgullosa, ambiciosa Maccath la Carmesí llegó a la guarida de Arauthator, el dragón la sedujo proponiéndole que se convierta en el jinete y ama de Arveiatrace.

MACCATH LA CARMESÍ

La Hermandad Arcana es una orden de magos con sede en la ciudad de Luskan, en la legendaria Torre de Huéspedes del Arcano. La Torre de Huéspedes es una academia para los mejores y más brillante magos de Faerûn. Sólo los más prometedores son aceptados como miembros de la Hermandad Arcana, y sólo los miembros de la orden pueden estudiar en la Torre de Huéspedes.

Maccath la carmesí era una de los mejores y más brillante hechicera cuando viajó a la Torre de Huéspedes solicitando su ingreso. Su conocimiento sobre las tradiciones y las reliquias draconianas ya era enorme, pero ella quería saber más acerca de la magia de los dragones. Incluso obteniendo acceso al conocimiento acumulado de la Hermandad Arcana, Maccath llegó a la conclusión de que algunas preguntas solamente pueden ser respondidas por dragones y que las preguntas sobre la magia robada de la Torre de Huéspedes durante la última Furia de los Dragones podría ser respondida sólo por Arauthator. Maccath zarpó en una expedición para buscar respuesta a esas respuestas hace tres años y no se ha sabido de ella desde entonces.

Dala Silmerhelve proporciona a los personajes todo lo que se sabe sobre el destino de Maccath.

"Maccath informó de sus progresos a la Torre de Huéspedes mediante conjuros de "mensaje". Su último informe, hablaba de haber visto a Cazadores del Hielo remando con sus canoas de piel de foca, hacia un enorme iceberg con la superficie aplanada como una meseta, pero rodeado de picos helados. Ella tenía la intención de seguir a los Cazadores del Hielo e investigar el iceberg. Después de eso, no llegaron más informes.

"Los intentos de encontrar a Maccath usando adivinación y otros medios mágicos han ubicado únicamente a su barco, a la deriva y fuertemente dañado. Algunos de los miembros de la tripulación del barco han sido encontrados muertos, pero jamás fue encontrada ninguna señal de la hechicera tiefling. Sin embargo, no hay duda que la guarida de un dragón tan poderoso como Arauthator estará protegida contra la magia de adivinación. Si Maccath está viva, además de los conocimientos que ella pueda compartir con respecto al *Cuerno de Dragón*, la Hermandad Arcana estaría más que agradecida en recuperarla".

ZARPANDO

En Aguas Profundas, los personajes serán equipados con pertrechos para el clima frío, incluyendo raquetas adecuadas para atravesar ventisqueros profundos y tienen preparado un pasaje hacia el norte en un barco especialmente construido para surcar las aguas del Mar de Hielo Movedizo. El Frostskimmr está capitaneado por un humano conocido como Lerustah Media Cara. La mitad derecha de su rostro quedó desfigurada, debido a las cicatrices sufridas por una grave congelación hace años en el Mar de Hielo Movedizo. Él cubre su rostro la mayor parte del tiempo con una capucha de cuero, tanto por el calor como para no asustar a los niños. Lerustah es un explorador valiente y un marino experto.

El Frostskimmr es un barco largo ligero con poco calado, impulsado por una sola vela o por remos cuando es necesario. Se necesita la combinación de la impulso del viento y de los remos para seguir el rumbo a través del hielo macizo. A pesar de la longitud de la nave de casi sesenta pies, todavía es lo suficientemente ligera para ser levantada por los cuarenta miembros de la tripulación si se queda atrapada en el hielo. El barco está al descubierto, pero la tripulación se refugia en las telas de los aparejos a lo largo de la cubierta para mantener a distancia el viento y el granizo, y guardar un poco de calor.

EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

El viaje hasta la Costa de la Espada no es el foco de este episodio, por lo que no tienes que desarrollarlo de forma detallada. Con vientos favorables, el Frostskimmr alcanza el Mar de Hielo Movedizo en unos pocos días. A partir de ese momento, la nave debe disminuir la velocidad y proceder con cautela.

El capitán Lerustah no presta mucha atención sobre si la tripulación desciende del Frostskimmr a un témpano de hielo por la noche o pasa la noche en el agua. Un témpano de hielo es mucho más cómodo y ofrece seguridad frente a ciertas criaturas acuáticas. En aguas abiertas, el barco es más seguro contra las criaturas que cazan sólo en el hielo, pero dormir en la cubierta es más frío y menos cómodo que en un refugio de nieve fácilmente construido. La decisión de donde pasar la noche tiene que ser tomada por los personajes.

CAZADORES DEL HIELO

Los Cazadores del Hielo son nómadas que han vivido en el Norte mucho más tiempo que cualquier otro ser humano. De baja estatura, cabello oscuro, cara ancha y con la piel de color marrón claro, se aferran impasibles a su cultura, a sus tradiciones de la pesca y la caza de ballenas en El Mar de Hielo Movedizo, y de la caza de focas, morsa y osos polares entre los témpanos de hielo. Viajan en trineo tirados por perros por tierra y hielo, y en canoas de piel de foca llamadas khyeks o oumyeks a través del agua helada. Adoran a tótems de animales del mundo que les rodea, como Oomio la Lista, la foca gris; La Abuela Morsa; el Gran Oso Blanco y Pindalpaupau la Madre Reno.

Durante generaciones los Cazadores del Hielo no llegaron a ser conscientes del iceberg del dragón. Deseando siervos para proteger su guarida durante sus largas ausencias, el dragón mató justo los suficientes miembros de la tribu para obligar al resto a obedecerle aterrorizados. Utilizando sus habilidades sin igual como exploradores, actúan ahora como los ojos y los oídos de Arauthator en el Mar de Hielo Movedizo. Viviendo como esclavos, no tienen ninguna duda que si alguna vez salen del iceberg, Arauthator los cazará y tomará una venganza horrible.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Buscar en El Mar de Hielo Movedizo para encontrar el iceberg en forma de meseta descrita por Maccath es un proceso que consume

tiempo. Tira un 1d6 cada mañana, cada tarde y cada noche. Con un resultado de 1, se produce un encuentro. Tira en la tabla para determinar las características específicas, añadiendo +1 por cada tirada previa en la tabla. Las tiradas en la tabla serán realizadas mientras que los personajes busquen desde el barco en el agua por día. Mientras el Frostsimmr se encuentre en un témpano de hielo buscando de día o de noche, no mejora las probabilidades de encontrar Oyaviggaton.

ENCUENTROS EN EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

1d6	Encuentro o Evento
1	Pulpo Gigante
2	Sirenio
3	Oso Polar
4	Scrags*
5	Cazadores del Hielo
6	Cazadores del Hielo en botes de pesca
7+	Avistamiento de Oyaviggaton

*Utiliza trolls con el rasgo Anfibio y una velocidad de natación de 30 pies.

Si es necesario combatir, el capitán Lerustah luchará con las estadísticas de un **caballero** y su tripulación luchará como si fueran 40 **guardias**. Si la lucha es a bordo del Frostsimmr, los personajes deben ser cautelosos con el uso conjuros de área que hagan daño por fuego o por fuerza. Uno de estos conjuros sólo causa daños mínimos que pueden ser arreglados por la tripulación en el mar después de acabar la lucha. Si se utilizan dos de esos conjuros, el Frostsimmr debe ser dirigido a un témpano de hielo para realizar las reparaciones, que tardan medio día. Calcula normalmente los eventos durante ese tiempo, pero repitiendo cualquier resultado de 7 o superior.

Pulpo Gigante. Este evento puede acontecer de día o de noche, pero sólo en el agua. Dos **pulpos gigantes** atacan al mismo tiempo, tratando de arrastrar a los personajes y a la tripulación fuera del barco bajo las aguas heladas. Cuando un pulpo muere, el otro se retira bajo el agua y escapa.

Sirenios. Este evento puede tener lugar de día o de noche, en el hielo o en el agua. Cinco **sirenios** se mueven lo más cerca posible del Frostsimmr antes de atacar. Si los personajes se encuentran en el barco, los sirenios tratarán de hundir el barco mediante una prueba de Fuerza a CD 25, con un bono de +2 a la tirada por cada sirenio adicional implicado en el intento. Si tienen éxito significa que el Frostsimmr se tambalea peligrosamente y cada criatura a bordo debe realizar una tirada de salvación de Fuerza o de Destreza a CD 15. Si se falla la tirada de salvación una criatura se cae al agua. (Para facilitar las cosas, divide la tripulación en grupos de cinco y haz una tirada de salvación para cada grupo.)

Una criatura que cae al agua fría está nadando, y debe hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 12 al inicio de cada turno que se encuentre en el agua. Cada tirada de salvación que se falle, la criatura sufre un nivel de agotamiento. Los personajes en el agua serán los objetivos preferidos de los monstruos que se hallen en el agua.

Oso Polar. Este suceso puede ocurrir de día o de noche, pero sólo en el hielo. Un miembro de la tripulación a bordo del Frostsimmr ve a un **oso polar** que acecha a un cazador de hielo herido en un témpano de hielo. Si los personajes intervienen y salvan al cazador, este se mostrará agradecido, y conversará con ellos en su lengua natal. (Si los personajes no tienen medios para comunicarse con él, uno de los tripulantes del Frostsimmr puede hacer de traductor.) A pesar de que no pertenece a la tribu que vive en Oyaviggaton, el cazador conoce el iceberg. Responde a cualquier duda sobre Oyaviggaton, asesora a los personajes en cuanto a su distancia y dirección desde su posición actual, pero advierte que se mantengan alejados.

Armados con esta información, los personajes ganan un bono de +1 en sus dos próximas tiradas de evento durante el día.

Scrags. Este evento se produce sólo por la noche, y sólo en el hielo. Mientras el Frostsimmr es asentado en un témpano de hielo para esperar el amanecer, tres **trolls** acuáticos, conocidos como scrags

(velocidad nadando 30 pies, pueden respirar bajo el agua.), atacarán el barco. Si los personajes y la tripulación no tienen intención de transportar el Frostsimmr hasta un témpano de hielo durante la noche, uno de los scrags nada debajo de la nave y arranca un tablón suelto, causando graves daños que requiere que la nave sea transportada sobre el hielo para su reparación.

Cazadores del Hielo. Este evento solo tiene lugar durante el día. Una partida de caza de Oyaviggaton (12 **guerreros tribales**) son vistos persiguiendo focas en un témpano de hielo, cuando el Frostsimmr está en el agua o en un témpano de hielo adyacente. Los cazadores son hoscos y poco comunicativos si se acercaron a ellos, sabiendo que deben volver al iceberg, antes del anochecer o sus parientes serán castigados. El capitán Lerustah está desconcertado por su comportamiento, sabiendo que el pueblo de los Cazadores del Hielo son tímidos pero nunca hostiles. Los cazadores reman rápidamente sus khyeks alejándose hacia el noreste. Si los personajes siguen a los cazadores o usan este evento para ir a la siguiente etapa de su viaje, ganan un +1 a su próxima tirada de eventos durante el día.

Cazadores del Hielo en botes de pesca. Este evento se produce sólo durante el día. Un grupo de pescadores de Oyaviggaton (12 **guerreros tribales**) son vistos en sus características canoas, cuando el Frostsimmr se encuentra en el agua o cerca de un témpano de hielo. Son antipáticos y poco comunicativos si se acercan a ellos, se alejan remando hacia el noreste tan pronto como sea posible. Si los personajes siguen a los cazadores o usan este evento para avanzar a la próxima etapa de su viaje, ganan un +1 a su próxima tirada de evento diurno.

Avistamiento del Oyaviggaton. Este evento puede tener lugar durante el día o la noche. No hay ninguna confusión sobre la silueta de este inmenso iceberg que coincide con la descripción dada por Maccath la Carmesí. Con una extensión aplanada que finaliza en una elevación y con picos dentados en los demás lados, el objetivo de los personajes está al alcance.

OYUNVIGGUNATON

El iceberg en el cual se halla de la guarida de Arauthator se eleva desde el mar para formar una Isla flotante. La parte del iceberg sobre el agua parece más o menos triangular, con esquinas redondeadas. Las porción de la meseta del Iceberg se eleva a más de un centenar de pies sobre el agua, y los picos de hielo dentados añaden otros doscientos pies encima de la meseta.

El pueblo de los Cazadores del Hielo es una acumulación de refugios de nieve y tiendas de campaña asentadas en el centro de la isla. El pueblo no puede ser visto desde el mar a causa de la altura del iceberg, pero una gran plataforma de hielo donde los Cazadores del Hielo amarran sus canoas es claramente visible desde el agua. Aproximadamente de 60 pies de ancho, la plataforma se eleva unos pocos pies sobre el nivel del mar, y está llena de enormes y agrietados huesos (incluyendo un arco más alto que un formado por costillas mas grandes que un humano).

Un personaje competente en Saber Naturaleza reconoce que los huesos son en su mayoría de ballenas y de grandes focas (o el capitán Lerustah les puede suministrar esa información). Algún personaje que gaste unos pocos minutos examinando los huesos descubre marcas de dientes de un mordisco de monstruoso radio, evidencia que un depredador gigante (Arauthator), devoró al menos a alguna de estas criaturas. Examinar los huesos revela pequeños huesos humanos en la pila, todos ellos muestran las mismas marcas de mordisco.

Un abismo de hielo divide el acantilado por encima de la barrera de hielo, que alcanza la cima de la meseta. El abismo tiene 20 pies de ancho en la parte inferior, pero se estrecha hasta 5 pies de ancho en la cima. Los escalones están tallados en el hielo, para facilitar la escalada a la parte superior de la meseta.

Al capitán Lerustah prefiere mantener a los miembros de la

tripulación a bordo del Frostskeimr en lugar de que vayan hacia la meseta. No se encuentra del todo cómodo con la idea de irse de su barco sin una dotación lo más numerosa posible de guardias. Si los personajes son incapaces de comunicarse con los Cazadores del Hielo (los cuales hablan sólo su propio idioma, el Uluik), una de los miembros de la tripulación habla lo suficiente Uluik para salir adelante. El traductor acompañará a los personajes dentro del Iceberg si se le paga un bono de al menos 50 po, pero regresa al barco tan pronto como los personajes desciendan a las cuevas de hielo.

LA ALDEA

La parte superior de Oyaviggaton es una meseta, pero no está nivelada. El terreno es desigual, agrietado por angostos abismos de hielo y dividido por arroyuelos, ventisqueros y picos de hielo más altos que un ser humano, esculpidos por la espuma del mar y el viento. Los picos bloquean la visión del pueblo hasta que los personajes se aproximan a 200 pies del refugio más cercano.

La primera visión que recibe a los aventureros cuando emergen a la meseta, es una fila de diez cadáveres congelados en una pared de hielo: de tres Guerreros Luskan, un enano y seis Cazadores del Hielo. Los cuerpos se han conservado en el hielo, por lo que es imposible saber cuánto tiempo han estado aquí. Los habitantes del sur y el enano eran algunos de los compañeros de Maccath la Carmesí, asesinados por Arauthator. Los Cazadores del Hielo han usado los cuerpos para poner esta advertencia espantosa, con la esperanza de avisar a otros intrusos que podrían tener el mismo destino y den la vuelta. Los Cazadores del Hielo muertos trataban de huir del iceberg, pero fueron cazados y asesinados por Arauthator, que obligó a sus parientes a agregarlos a la horrible exposición.

ESTRUCTURA

El pueblo se encuentra en un lugar protegido cerca del centro del iceberg. Cuando el viento sopla (que es durante la mayor parte del tiempo) la nieve azota los alrededores arremolinándose y rodeando el asentamiento amontonándose como un sudario blanco.

Veinte estructuras conforman el pueblo, divididas entre refugios de bloques de nieve similares a iglúes y yurtas de doble lona hechas a partir de piel de foca extendida sobre huesos de ballena. Dieciséis de estas estructuras son pequeñas viviendas familiares de una habitación. Un refugio de bloques de hielo es un almacén utilizado para guardar las propiedades en común de los hombres de la tribu, incluyendo las redes de pesca y cuerdas pesadas usadas para la caza de ballenas. Una yurta ligeramente mayor a las otras cerca del centro de la aldea es el hogar del Jefe de los Cazadores del Hielo, Barking Seal. Una yurta se halla aparte del resto de los refugios es el hogar del chamán Bonecarver, como se indica por los muchos tótems de animales y tallas de hueso de ballena alrededor de la choza. La choza del chamán funciona como una entrada trasera a las cuevas de hielo.

La estructura más grande del pueblo es la sala de reuniones, profusamente decorada con huesos de ballena, y los cráneos de peces y mamíferos. Consiste en una gran habitación, la sala tiene el suelo de madera hecha de tabloncillos rescatados de barcos atrapados y aplastados en el Mar de Hielo Movedizo. Debajo de los tabloncillos, en una esquina trasera, hay una entrada a las cuevas de hielo debajo del pueblo, que conducen a la gruta de Arauthator. Un largo rollo de cuerda cuelga en la pared cerca de esa esquina, y una gran polea de hierro se ha dejado suspendida de una viga encima del agujero.

No hay columnas de humo elevándose por encima del pueblo para señalar su ubicación, ya que el Mar de Hielo Movedizo carece de leña o turba para quemar. La única fuente de calor artificial proviene de las pequeñas lámparas y estufas que arde aceite de ballena. Los aldeanos viven del pescado, la carne de ballena y la carne de foca, que consumen cruda o puesta a secar sobre bastidores repartidos por todo el pueblo. Con una prueba exitosa de Inteligencia a CD 10 (Supervivencia), un

personaje que examine los bastidores se da cuenta que el pueblo debe producir muchos más alimentos que el número de aldeanos requerirían.

LOS ALDEANOS

Si los personajes se acercan por el camino obvio hasta la brecha de la cornisa de hielo, son percibidos por los 12 perros de trineo del pueblo (trátales como **lobos**). Tan pronto como los perros comiencen a ladrar y a gruñir, el pueblo entero está armado y alerta, 25 **guerreros tribales** (hombres y mujeres; incluyendo el cacique, Barking Seal), 30 **plebeyos** (niños), un **druida** (Bonecarver, chamán tribal, mujer) y un **gladiador** (Orcaheart, campeón del pueblo, varón).

El cacique y el chamán hablan en nombre de todos los aldeanos, que sólo hablan su propio idioma, Uluik. El jefe también sabe un poco de un rudo dialecto iluskano. Los Cazadores del Hielo tienen dos intereses principales: averiguar por qué los extraños han llegado a Oyaviggaton y lograr que se vayan. Mienten abiertamente y con soltura, contando historias sobre monstruos marinos y devastadores scrags en la zona. Si los personajes preguntan sobre Arauthator o sobre otros dragones, el chamán afirma que un dragón conocido como la Antigua Muerte Blanca fue asesinado por gigantes de la escarcha hace años. Describe el montón de huesos de ballenas y de focas en la orilla de la plataforma de hielo como todo lo que queda del monstruo. De lo contrario, los huesos son descritos como la evidencia de la presencia de depredadores monstruosos en la zona.

Mientras Barking Seal y Bonecarver hablan con los aventureros, los otros miembros de la tribu rodean con un círculo a todo el grupo, con el ceño fruncido y murmurando de forma similar a los gruñidos de los perros. Ocho guerreros se alejan con sus armas hacia la escalera helada y la plataforma de hielo de abajo, donde con cautela mantienen vigilando al Frostskeimr. Magos, hechiceros y brujos que se hallen entre el grupo, atraerán las miradas de desprecio. Esfuérzate lo mejor que puedas para crear una atmósfera tensa y de hostil hacia los personajes.

Cualquier miembro de la tripulación que acompañe a los personajes puede señalar que este comportamiento es muy inusual. Aunque los cazadores del hielo evitan el contacto con los forasteros, casi nunca son hostiles.

Durante esta interacción, permite a los personajes realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 20. Un personaje que tenga éxito advierte a varios aldeanos escabulléndose uno a uno y desapareciendo en la sala de reuniones. Desde el pasillo, los habitantes del pueblo descienden a las cuevas de hielo para advertir a los siervos de Arauthator que los extranjeros han llegado, luego se deslizan rápidamente para volver a reaparecer en la superficie.

Los encuentros en las Cuevas de Hielo asumen que la presencia de los intrusos en el iceberg es conocida. Si el grupo se ha mantenido en sigilo cuando llegaron, tienen una oportunidad de sorprender a las criaturas en las cuevas de hielo.

UN DUELO DE HONOR

Los Cazadores del Hielo están decididos a no permitir que los extraños entren dentro de la sala de reuniones, donde podrían descubrir la entrada de las cuevas de hielo. Saben que permitir que poderosos aventureros los superen entrando en la guarida del dragón significa la tortura o la muerte para todos los adultos y niños de la tribu.

A medida que ganan tiempo, Barking Seal, Bonecarver, y Orcaheart también sopesan como de poderosos son los aventureros. Si los personajes se niegan a irse del iceberg, Barking Seal propone una contienda: el campeón del pueblo contra cualquier guerrero de entre los extraños. Si el campeón vence, los personajes deben entregar algunas de sus armas de fino acero y zarpas de inmediato, para no volver jamás. Si el aventurero gana, los extraños se han ganado su lugar



entre los aldeanos. Pueden pasar la noche en el pueblo, después de que Bonecarver responda a sus preguntas con su mejor capacidad para comunicarse.

Si los personajes están de acuerdo con el duelo, uno de ellos debe luchar contra Orcaheart en solitario. No se permite magia, pero si el personaje posee un arma mágica o una armadura mágica sin efectos obvios, es improbable que los aldeanos lo noten. La pelea continúa hasta que uno de los contrincantes quede inconsciente y moribundo. (Permite a Orcaheart hacer una tirada de salvación de muerte si se le reduce a 0 puntos de golpe.) En ese momento, la lucha termina y cada uno de los aliados de los combatientes puede intervenir para proporcionar curación y asistencia.

Durante la lucha, un combatiente pierde si recibe asistencia de cualquier tipo de un aliado. Sin embargo, a pesar de esto, Bonecarver ayuda a Orcaheart durante la lucha si puede. Ella se posiciona de manera que cuando el es golpeado, pueda caer hacia atrás y caer a tierra frente a ella. Cuando ella lo ayuda de nuevo a ponerse en pie, subrepticamente lanza un Curar Heridas. Si un jugador declara específicamente que un personaje está observando a la multitud buscando señales de interferencias, el personaje puede intentar una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 15. Si tiene éxito significa que ha visto la acción de Bonecarver, aunque ella lo niega haber prestado asistencia en el caso de ser acusada de hacer trampas.

SAPOS DEL HIELO

Arauthator ha atraído a un número de sapos del hielo a Oyaviggaton, donde ayudan a mantener el iceberg y muchos de los tesoros del dragón y trofeos. Los sapos del hielo son buenos en este trabajo, gracias a su excepcionalmente inteligente líder, Marfulb.

Se alimentan de focas, aves marinas y los peces capturados para ellos por los Cazadores del Hielo, los sapos del hielo de Oyaviggaton no son automáticamente hostiles a los extranjeros. Una vez que los personajes permanecen dentro de la guarida de Arauthator, pueden comprobar que estas criaturas pueden ser de utilidad para su búsqueda. Los Sapos del Hielo normalmente sólo hablan su propio idioma oscuro. Los que están en Oyaviggaton conocen un poco de Dracónico y Uluik (el idioma de los Cazadores del Hielo), pero su acento es rudo y su pronunciación atroz. Marfulb habla fluidamente en Draconico gracias a las muchas horas pasadas conversando con Arauthator.

Cuando los personajes encuentran sapos del hielo, su inteligencia no será evidente hasta que actúen o intenten hablar con ellos. Incluso entonces, los personajes no podrían reconocer el croar de los sapos del hielo como un lenguaje. Los Sapos del hielo se mueven a cuatro patas, pero sus patas palmeadas delanteras son sorprendentemente diestras. Algunas transportan herramientas y artículos útiles en bolsas colgadas al cuello.

LA HOSPITALIDAD DE LOS CAZADORES DEL HIELO

Si Orcaheart pierde, los Cazadores del hielo permitirán que se muevan por la aldea en honor a su promesa. Ofrecen dejar que los personajes duerman en la cabaña almacén del pueblo, que apenas califican como refugio. Bonecarver les trae un plato con un poco de pescado crudo en mal estado, explicando (es la verdad) que su pueblo prefiere el sabor intenso de la carne en ese estado, que ha pasado a ser su fuente principal de alimentación. El pescado no les hará daño a los personajes que lo coman, pero el veneno que Bonecarver ha agregado al pescado lo hará. El penetrante olor de los peces oculta el amargo veneno de tal manera que se necesita una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) a CD 20 o una de Inteligencia (Investigación) a CD 15 para detectarlo.

Cualquier personaje que coma el pescado envenenado, debe hacer una tirada de Salvación de Constitución a CD 15. Un fallo significa que el personaje recibe 13 (3d8) puntos de daño de veneno y permanece inconsciente durante 8 horas. Si tiene éxito en la tirada, el personaje recibe 9 (2d8) puntos de daño por veneno. Si todo los personajes caen inconsciente por el veneno, serán atados y llevados abajo a la zona 1 en las cuevas de hielo, donde se despiertan para ver 5 **sapos de hielo** (véase el apéndice A) examinando sus pertenencias.

CONVENCRIENDO AL CHAMAN

De todos los Cazadores del Hielo, Bonecarver es la única cuyo favor que los personajes tienen alguna posibilidad de ganarse. Ella no confía inicialmente en los aventureros, y está tan dispuesta a que se vayan de Oyaviggaton como el resto de su gente. Sin embargo, sabe que los Cazadores del Hielo finalmente perecerán bajo la ira de Arauthator, y ella ha soñado mucho que los espíritus totémicos enviarán a unos héroes con la fuerza necesaria para derrotar al dragón.

Con una interpretación efectiva y una prueba de Carisma (Persuasión) a CD 15, Bonecarver se reunirá en privado con los aventureros y explicará la verdad de la difícil situación de su pueblo. Un druida, un explorador o algún otro personaje que pueda expresar sinceramente una comprensión del chamán de su fe basada en los tótemes de animales tiene ventaja en esta prueba. Bonecarver no está dispuesta a arriesgar la vida de la gente de su tribu en una batalla contra el dragón. Sin embargo, muestra a los personajes la entrada a

las cuevas de hielo de su choza y explica lo que sabe acerca de las cuevas. Esto incluye su diseño interior general, los ocupantes y la presencia de la "Señora con cuernos" (Maccath la Carmesí).

LAS CAVERNAS DE HIELO

Bajo el pueblo existe una red de cuevas de hielo habitadas por Arauthator y sus secuaces. Dos entradas conducen a las cuevas desde el pueblo: una escondida dentro de la sala de reuniones y la otra dentro de la cabaña de la chamán. El dragón entra en las cuevas por medio de unos túneles submarinos comunicados con la cámara de su guarida, pero estos túneles están a demasiada profundidad y bien escondidos como para ser utilizados por los aventureros.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Con sus cavernas talladas en las profundidades del iceberg, toda la superficie de Oyaviggaton está hecha de Hielo.

Techos y Paredes. La mayoría de los pasajes en las cuevas de hielo tienen por lo menos 15 pies de ancho, y los techos tienen 20 pies de altura a menos que se indique lo contrario. Las paredes están talladas intrincadamente con imágenes draconianas, pilares, cornisas, filigranas, contrafuertes, rostros de dragones mirando de reojo y otras florituras decorativas. Este trabajo ha sido realizado por kobolds al servicio de Arauthator, y su calidad es muy variable.

Suelo. Los suelos dentro del iceberg, son lisos como el cristal debido a las décadas de tráfico. Arauthator, los trolls del hielo y los sapos del hielo se mueven a través del hielo resbaladizo con facilidad gracias a sus garras y sus espolones óseos de sus pies, que les proporcionan sujeción. Los kobold siervos del dragón van equipados con crampones con púas hechas de dientes de animales atados a sus pies. Los personajes sin crampones o la capacidad de caminar sobre el hielo, deben tratar todas las áreas de las cuevas de hielo como terreno difícil. Con una prueba con éxito de Inteligencia a CD 10 permite a un personaje improvisar un conjunto de crampones del equipo de un kit de escalada, o convertir un par de crampones de tamaño kobold adaptarlos a una criatura mediana. Las raquetas de nieve no son de ayuda en el interior del iceberg.

No hay escaleras en el interior del iceberg; el suelo se inclina entre las zonas de diferente elevación. Los personajes pueden deslizarse por una rampa de un nivel a otro con facilidad. Deslizarse entre dos niveles (por ejemplo, de la zona 10 a la zona 9) es automático si el personaje está sentado, pero requiere una prueba de Destreza (acrobacia) a CD 10 si los personajes intentan deslizarse hacia abajo mientras permanecen de pie. Los personajes equipados con crampones no pueden estar de pie, pero pueden tratar las rampas como terreno difícil. Moverse a lo largo de una rampa entre dos niveles con crampones también requiere una prueba con éxito de Destreza (acrobacia) a CD 12. Los personajes sin crampones pueden subir una rampa de un nivel con una prueba con éxito de Destreza a CD 15, o pueden subir por una rampa entre dos niveles con una tirada de Destreza a CD 20. Acrobacias no sirve de nada en estas pruebas, pero utilizar el kit de escalada otorga ventaja en las pruebas. Cualquier fallo en las pruebas de Destreza para moverse por las rampas, indica que el personaje se desliza a la parte inferior de la rampa y cae tumbado.

Luz. El interior de Oyaviggaton está lleno de luz tenue proyectada por lámparas de aceite de ballena que se mantienen llenas y encendidas por los kobolds. La luz es para beneficio de los sapos del hielo, que son los únicos habitantes de las cuevas que necesitan luz para ver.

Temperatura. Las cavernas de hielo son frías, con una temperatura en la mayoría cámaras de 20°F (-6°C). A los dragones blancos, a los trolls del hielo y a los sapos de hielo no les importa el frío. Los kobolds y Maccath la Carmesí están envueltos en pieles, y se calientan en sus viviendas con pequeñas estufas de aceite de ballena que queman, suministrado por los habitantes del pueblo. Mientras los personajes

vistan ropa adecuada para el tiempo frío, no están en peligro debido frío en las cuevas de hielo.

Visibilidad. Las cuevas de hielo están abiertas al mar, creando bancos de vapor que cambian constantemente a través de los pasillos de Oyaviggaton y de las cámaras. Esta niebla es más común en los puntos bajos de las cavernas. En las zonas señaladas como +10 pies en el mapa, la visibilidad no tiene limitaciones a menos que un banco de niebla al azar sea encontrado. En las zonas señaladas como 0 pies, la visibilidad está limitada a 75 pies. En las zonas señaladas como -10 pies o -20 pies, la visibilidad está limitada a 45 pies.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Además de los habitantes señalados en las salas específicas, los aventureros podrían encontrarse con los secuaces de Arauthator en cualquier corredor o cámara vacía. Siempre que los personajes se muevan de una cámara hacia el corredor circular, o desde el pasillo a una cámara sin ocupantes, tira un d6. Con un resultado de 1, se produce un encuentro. Luego tira en la tabla para determinar el encuentro específico.

ENCUENTROS EN LAS CAVERNAS DE HIELO

d1	Encuentro o Evento
----	--------------------

1-2	Niebla
3-5	Kobolds (3d6)
6-8	Sapos del hielo (1D6)
9	Maccath la Carmesí
10	Trolls del hielo (1D2)

Niebla. De repente el aire se encuentra cagado de vapor en movimiento. La visibilidad se reduce a 5 pies durante 2 minutos o hasta que los personajes se mueven 90 pies de alguna forma.

Kobolds. Arauthator trajo una manada de kobolds de forma involuntaria al Oyaviggaton hace generaciones, y las criaturas le han estado sirviendo en el frío gélido desde entonces. En el caso de un encuentro, un grupo de 3d6 kobolds está trabajando o pasando a través de la zona. Si los personajes están vestidos igual que los Cazadores del Hielo o están usando algún otro disfraz apropiado, los kobolds los mirarán con recelo pero no harán sonar inmediatamente la alarma. Haz una sola prueba de Sabiduría para los kobolds, con un CD igual al valor más bajo conseguido de una prueba de disfrazarse. El modificador de Sabiduría de los kobolds es -2, pero tienen ventaja en esta prueba debido a su número. Si la prueba tiene éxito (o si los personajes no están disfrazados), los kobolds lanzarán una única descarga de piedras con sus hondas a los intrusos, y luego huirán en tantas direcciones como les sea posible, para informar sobre la intrusión a los sapos del hielo o a los trolls del hielo.

Sapos del Hielo. Un grupo de 1D6 sapos del hielo (véase el apéndice A) están trabajando en esta área o paseando a lo largo del corredor. Los disfraces son ineficaces contra los sapos del hielo, ya que conocen las criaturas que viven en Oyaviggaton en cualquier momento. Si ven algo inesperado, incluso aldeanos Cazadores del hielo que entran en las cuevas sin permiso, dejan lo que están haciendo y observan las acciones de los personajes, haciendo preguntas si pueden. Los sapos del hielo huyen hacia los trolls del hielo si se ven amenazados, luchando sólo si se ven obligados.

Los sapos del hielo hablan su propia lengua, además del suficiente de Draconico y de Uluik para comunicarse con Arauthator, los kobolds y los Cazadores del Hielo. Trabajan para Arauthator pero no tienen especial devoción al dragón. Si se aproxima un combate, su lealtad va con quienquiera que esperen que gane. Eso significa que estarán con el dragón, a menos que los personajes los impresionen de alguna manera.

Maccath la Carmesí. Maccath a menudo vaga por las cuevas de hielo ensimismada en sus pensamientos. Al encontrar extraños, su reacción

está extrañamente calmada. Ver el área 10 para obtener más detalles sobre la situación de Maccath.

Trolls del Hielo. Se encuentran solos o en pequeños grupos itinerantes, los trolls del hielo son **trolls** normales con la piel azulada e inmunidad al daño por frío. A menos que los sapos del hielo estén cerca para intervenir, los trolls del hielo trata a cualquier criatura que no un kobold, un sapo del hielo, Maccath o un cazador del hielo como un intruso. Para más información sobre los trolls del hielo que trabajan para Arauthator, véase área 12.

1. ENTRADA DESDE LA RAMPA.

En el interior de la cabaña del chamán Bonecarver, está todo lleno de pieles viejas amontonadas, encima de los postes colocados de través de una abertura para bajar hasta las cuevas de hielo. Hay una escalera tallada en la pared de la rampa, creando unas empuñadas y heladas escaleras que descienden 100 pies en una espiral apretada. Debido a que esta entrada es rara vez utilizada, los escalones se vuelven cada vez más oscurecidos por el frío tal como los personajes descienden. Cuando lleguen a 40 pies, un personaje debe superar una prueba de Destreza (acrobacia) a CD 12 para mantener el control sobre los peligrosamente irregulares puntos de apoyo. Un fallo significa que el personaje pierde el equilibrio, deslizándose 60 pies y dando vueltas hasta la parte inferior, y recibiendo 21 (6d6) de daño contundente. Los personajes pueden evitar este peligro atándose juntos con cuerdas o usando un equipo de escalador. Después de los 40 pies, los escalones mejoran de nuevo por lo que no son necesarias más pruebas.

La cabaña y sus escaleras heladas terminan en el techo. Una robusta escalera y luego desciende hasta el centro de una cámara aproximadamente rectangular. La salida al pasillo es un pasadizo inclinado helado de 15 pies de ancho hacia abajo.

La cámara está vacía a excepción de una docena de canastas tejidas con tiras de cuero y costillas de morsa, apiladas en la esquina norte. Estos cestos contienen pescado congelado y algunos fardos de carne podrida de tiburón envuelta en pieles, que los Cazadores del Hielo consideran un manjar.

2. ENTRADA DESDE EL SALÓN DE LA ALDEA

Oculta bajo las tablas en la esquina trasera del salón, esta entrada a las cuevas de hielo consiste en una rampa tallada con escaleras de hielo que descienden 100 pies en una espiral apretada. Esta ruta es utilizada regularmente para llevar suministros a los secuaces de Arauthator, por lo que las escaleras son lisas y son fáciles de escalar. Los suministros son llevados abajo atados a la espalda de los aldeanos o bajados en cestas con la polea y las cuerdas en el salón.

Esta cámara está vacía a excepción de tres fardos de pieles de foca enrollados, apilados donde la escalera desciende desde el conducto por encima del centro aproximado de la habitación. Además, ha sido dispuesta una cama de pieles apiladas en la esquina suroeste, desde la cual se puede escuchar el sonido de una tos fuerte cuando los personajes entran en la cámara. Los aldeanos que sufren enfermedades o lesiones más allá de la limitada capacidad de curación de Bonecarver están en cuarentena aquí en la calidez relativa de las cuevas. El aldeano que tose se llama Mend-nets (**guerrero tribal**).

Mend-nets es de naturaleza desconfiada con los extraños, pero si cualquier personaje puede utilizar una Restauración Menor para curar su enfermedad, se convierte en un aliado de confianza. No hará nada para dañar a la aldea o a la tribu, pero odia a los kobolds que viven en las cuevas. Asimismo, los sapos del hielo le rechazaron, aunque también lo ignoraron. Los trolls del hielo le aterrorizan, y ha despertado varias veces para encontrar un troll mirándolo con avidez desde el túnel que conduce a la guarida de los trolls (área 12). Les dice a los personajes que las criaturas de las cuevas han sido advertidas de

su presencia, pero de las únicas salas que sabe algo acerca de ellas son las zonas cercanas 1, 3 y 7.

3. DESPENSA

Los suministros con los que los aldeanos proveen a Arauthator y a sus secuaces se almacenan aquí, en su mayoría pescado y carne de ballena, foca, morsa y calamar gigante, todo seco y congelado, además de pieles con las que los kobolds confeccionan ropa protectora para el frío. Los órganos de los peces, conchas, huesos, piedra lisas y otros artículos diversos se almacenan en cantidades más pequeñas, y son usados por los sapos del hielo para fabricar tinta, cepillos, pergamino y otros artículos para su trabajo. Unos pocos artículos aparentemente inexplicables se almacenan lejos de los otros suministros, incluyendo un único guante de acero, un broche de plata que contiene un camafeo, la empuñadura de bronce de un cuchillo de duelo, y un cinturón con una hebilla decorada provenientes de partes y piezas, que los aldeanos han sacado de los estómagos de tiburones o de pulpos gigantes, que se han alimentado de los exploradores perdidos en el Mar de Hielo Movedizo.

También almacenadas en esta cámara hay rollos de cuerda, picos y algunas poleas, está claro como el cristal que este equipo ha venido del sur y no ha sido creado por los Cazadores del Hielo. Los kobolds utilizan este equipo cuando algo o alguien tiene que ser bajado a la guarida de Arauthator a través del área 6. La polea está unida a un gancho de hierro en el techo de esa cámara.

4. CUBIL DE LOS KOBOLDS

Los siervos kobolds de Arauthator viven en esta cámara.

Una docena de kobolds ocupan esta revuelta y sucia cámara. Cabezas de pescado medio comidas y aletas de focas roídas han sido arrojadas en las esquinas o descuidadamente esparcidas alrededor de montones de pieles enmarañadas, que indudablemente, si no fuera por el frío, olerían tan mal como malo es su aspecto.

La cámara contiene 12 **kobolds** cuando los personajes entran. Algunos están durmiendo, pero la mayoría están lanzando tabas, afilando cuchillas, cosiendo ropa, tallando huesos de ballena o golpeándose el uno a otro. Consulta "Encuentros aleatorios" (arriba) para conocer la reacción de los kobolds a los intrusos.

Si los personajes pasan unos pocos minutos buscando en el área, una prueba exitosa de Inteligencia (Investigación) CD 12 sugiere que aproximadamente dos docenas de kobolds viven en esta habitación. Sus únicas posesiones de valor son una serie de colmillos de morsa tallados con imágenes draconianas, seis de los cuales son de suficiente artísticas que pueden llegar a pagar 200 po por cada una si se encuentran un coleccionista adecuado.

5 HABITACIÓN DE LOS DESPERDICIOS

Aquí los kobolds arrojan su basura, restos de comida, residuos, botas desgastadas, y otros desperdicios inútiles en esta cámara cavernosa. Su foso como su suelo está lleno hasta una profundidad de varios pies, cortesía de los esbirros que han estado sirviendo a Arauthator en este iceberg durante siglos. El suelo de basura de la cámara puede ser atravesado de forma segura, pero no hay nada de valor aquí.

6. LA RAMPA

Esta caverna angosta es el punto de acceso a la guarida de Arauthator que se halla abajo.

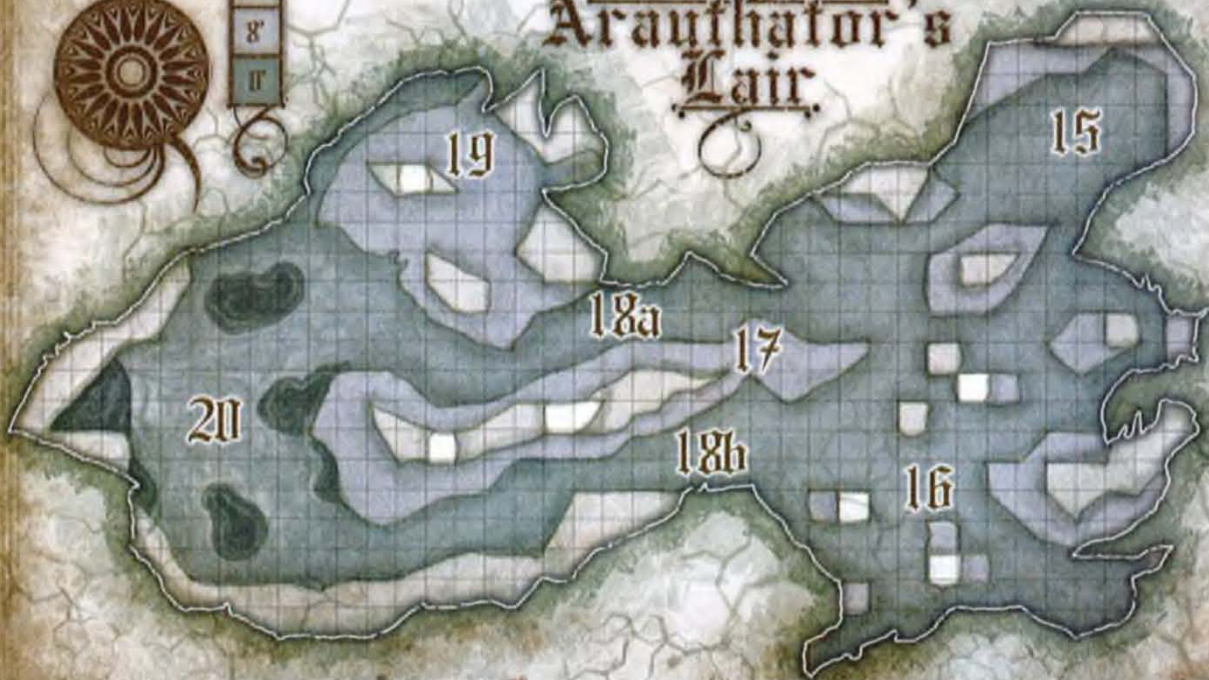
Arauthator's Iceberg "Oyauiggafon"



□ Equals 15 Feet



Arauthator's Lair



• TUN YNK A4 NKNORANTAK, TUN BIP LTI •

Wanda

En esta cámara se siente ahora más frío que en cualquier otra área de las cuevas de hielo que hayan explorado hasta ahora. Esa emisión de frío proviene de un gran foso en el suelo que se retuerce hacia abajo en la oscuridad, y por encima del cual hay un pesado gancho de hierro que está anclado en el hielo del techo. La pasarela que se extiende alrededor de ambos lados del foso tiene cinco pies de ancho, esta entrada conecta con una salida a través del cuarto. Tallada en las paredes de hielo hay imágenes de dragones blancos volando.

Una inspección visual desde la puerta indica que la pasarela parece lo suficientemente segura, aparte de estar helada, ser estrecha y adyacente a un foso aparentemente insondable. La pasarela que cruza los lados este y norte de la cámara es, de hecho, segura, y los personajes pueden caminar a lo largo de ella sin dificultad. La pasarela que cruza los muros oeste y sur es débil y peligrosa.

Cuando un personaje alcanza la curva en la pasarela, deben lanzar un dado cualquiera. Si el resultado es un número impar, una porción de la pared se desmorona, y cualquier criatura en la pasarela debe intentar una tirada de salvación de Destreza a CD 17. Si se falla la tirada de salvación, la criatura es lanzado fuera de la pasarela hacia la rampa.

La rampa desciende 60 pies a la parte superior de la plataforma de hielo en la zona 16 en la guarida de Arauthator. Una criatura inclinada se desliza tantos pies de caída, recibiendo solamente 10 (3d6) puntos de daño contundente cuando toque fondo. La criatura debe entonces intentar una tirada de salvación de Destreza o se caerá de la plataforma de hielo; véase el área 16 para más información. La criatura que salte en la rampa a propósito recibe la mitad de daño del descenso y tiene ventaja en la tirada de salvación para permanecer en la plataforma de hielo.

7. SALA DE LOS GIGANTES

Los cuerpos de algunos de los gigantes de la escarcha con los que Arauthator ha luchado y matado a lo largo de los siglos son exhibidos en esta cámara, congelados en paredes de hielo cristalinas. La visibilidad en este nivel es de sólo 45 pies, por lo que los personajes no serán capaces de ver mucho desde la puerta. Mientras se muevan hacia la cámara, la forma del primer gigante de la escarcha aparece tenuemente visible a una distancia de 60 pies. A los 45 pies, la figura es fácilmente confundible por un gigante de la escarcha vivo de pie completamente inmóvil. A 30 pies, los personajes reconocen que el gigante está muerto y congelado, viendo su armadura rota y la terrible herida de garras en su carne azul pálida. La sala muestra los cuerpos de ocho gigantes de la escarcha, de un gigante de fuego y una gigante de las nubes.

Cuando los personajes llegan a esta área, 8 **kobolds** están trabajando en la cámara, puliendo y manteniendo el hielo. Si reconocen a los personajes como intrusos, tratan de mantenerse lejos de ellos entre la niebla, y luego salir de la cámara cuando pueden.

8. SALA DE TROFEOS

Los trofeos de Arauthator de muchas batallas se muestran en esta cámara. La visibilidad es de 45 pies, por lo que los personajes no serán capaces de ver mucho desde la puerta. Entre las criaturas muertas aquí congeladas hay dos remorhazes, un trío de behirs, cinco yetis abominables y un calamar gigante con un mordisco de un tamaño impresionante. Una embarcación completa con las velas desplegadas está también plantada en exhibición aquí. El barco se ve claramente que no caber a través de ninguna de las entradas del iceberg; fue cuidadosamente desmontado fuera y vuelto a montar aquí por los kobolds. Los personajes que sepan sobre barcos pueden ver errores en el aparejo y las planchas del casco, pero es pasable como buen trabajo para una exhibición.

Lo inmediatamente interesante es el cofre abierto de oro y joyas que se halla en la cubierta del barco. El cofre contiene 375 po, 1.480 pe y 495 pp además de joyas y objetos preciosos por valor de otros 225 po. Un personaje que examine el cofre sin remover el contenido puede estimar su valor en entre 1000 a 1500 po con una prueba con éxito de Inteligencia CD 10.

Si el cofre o cualquiera de los objetos que contiene el tesoro, incluso si se extrae una sola moneda del cofre, Arauthator lo detecta de inmediatamente y envía a 2 trolls del hielo (véase zona 12) a investigar.

9. CÁMARA SIN USAR

Esta cámara está vacía, esperando el día en que la colección de trofeos de Arauthator desborde las zonas 7 y 8.

10. MACCATH LA CARMESÍ

Si Maccath la Carmesí no ha sido encontrada en otras partes de Oyaviggaton, los personajes la encontrarán aquí. En la parte superior de la rampa del área de 9, 1 trol del hielo (véase zona 12) está de guardia en esta caverna. Se encuentra posicionado en la esquina, de modo que no puede ser visto hasta que los intrusos lleguen a la parte superior de la rampa.

El suelo de hielo hueco de esta cámara hace que tenga una mayor visión de lo esperada. Hay un gran refugio aparentemente construido de restos, con el forma de las tiendas de campaña utilizadas por los nómadas del desierto de Calimshán, a unas dos mil millas al sur.

El refugio de Maccath está hecho de enormes tapices y alfombras, cubriendo unas costillas de ballena con una altura de 8 pies de alto, 20 pies de ancho y 30 pies de largo. La parte baja de las paredes cuelgan hacia abajo sobre el suelo, sin dejar huecos debajo. La tienda no tiene ninguna entrada obvia, pero un personaje puede deslizarse entre cualesquiera de dos tapices superpuestos y entrar dentro del refugio.

Cuando los personajes pasen dentro, lee o parafrasea lo siguiente.

El interior de la vivienda es sorprendentemente cálido, gracias a una pequeña estufa y una lámpara sencilla que quema aceite aromático de ballena. Las alfombras se amontonan en el suelo en capas gruesas, y tapices de cada una de las culturas de Faerun cuelgan suspendidos de un marco robusto de costillas de ballena.

Libros y pergaminos se encuentran apilados de forma ordenada encima de las mesas, y de atriles hechos de piel y de hueso de ballena. Los únicos muebles de la vivienda que no están hechos a partir de estos materiales naturales son las alfombras y los tapices, y un escritorio portátil que parece se ha cogido de un barco de vela.

Si esta es el primer encuentro de los personajes con Maccath la Carmesí, añade:

Sentada en el escritorio hay una tifling vistiendo un manto de color carmesí ardiente sobre pieles a medida. El manto se sujeta con un broche de plata y marfil que lleva un diseño que recuerda a un ramificado árbol estilizado, el símbolo de la Hermandad Arcana. Dos asistentes kobold están cerca, mirándolos nerviosamente y a la tifling. Después de unos momentos, la tifling os mira con una expresión de claro desinterés y pregunta, "¿habéis venido a salvarme o a matarme? No es que haya mucha diferencia entre los dos".

Cuando Maccath llegó a Oyaviggaton hace tres años, Arauthator la habría matado normalmente sin pensárselo dos veces. Sin embargo, el

broche de la Hermandad Arcana que llevaba le sugirió a Arauthator que la tifling podría presentar una solución a dos problemas. El primero, el dragón poseía numerosos artículos y escritos robados de la Hermandad Arcana, algunos de los cuales desafiaban su entendimiento incluso después de décadas de estudio. En segundo lugar, Arauthator ha hecho una larga investigación sobre una manera de ayudar a que su compañero Arveiatrace supere su duelo por la muerte del mago al que una vez sirvió. Sustituyendo al mago muerto por uno vivo y miembro de la Hermandad Arcana le parecer una perfecta solución.

Maccath fue lo suficientemente inteligente para convencer al dragón que su oferta la había convencido a ella, esperando que con el tiempo podría buscar una vía de escape del iceberg. Sin embargo, hasta ahora ha sido frustrado por Arauthator mediante potentes conjuros mágicos, incluyendo rituales robados a la Hermandad Arcana que la han mantenido sellada e indefensa en Oyaviggaton, invisible a los conjuros de adivinación e incapaz de utilizar Enviar Mensaje para que la ayuden. Antes que él convierta a Maccath en la jinete de Arveiatrace, Arauthator ha tenido a la tiefling descifrando sus escritos robados, aunque el trabajo ha sido lento a causa de la complejidad inherente y peligrosidad del material. Maccath está estudiando uno de los pergaminos robados cuando los personajes entran.

Si los personajes anuncian su presencia por los combates con los trolls del hielo, los 2 **kobolds** estarán visiblemente agitados, incluso aunque Maccath muestra poca preocupación. A los kobolds se les ha ordenado quedarse con la tifling y seguir sus órdenes, que en su mayoría es llevar recados al scriptorium (área 11). Ella también los usa para cocinar, limpiar y otras tareas mundanas. En el momento que los personajes dejan claro que están aquí para rescatar a Maccath, los kobolds corren hacia la zona 12. Alertan a los trolls del hielo a menos que se les detenga.

EL TRATO DE MACCATH

A pesar que de ser una prisionera, Maccath se ha convertido en una obsesa con terminar el desafío de Arauthator con las traducciones mágicas. Como la mayoría de los miembros de la Hermandad Arcana, ella está dedicada hasta el punto de la arrogancia, creyendo que incluso si ella está predestinado a morir como juguete del dragón, habrá conseguido algo magnífico primero.

Por eso, la tifling establece los términos para su rescate, diciendo que ella no se irá de Oyaviggaton sin llevarse todo lo que pueda de los bienes robados de la Hermandad Arcana. Si los personajes se muestran de acuerdo, Maccath proporciona la siguiente información:

- Arauthator se encuentra actualmente en la zona 20 de su guarida, cerca de la entrada por debajo del scriptorium (área 11).
- La mayor parte del material robado de la Torre de Huéspedes está en el scriptorium, algunos pocos artículos podrían estar en la guarida de Arauthator (ver "El Tesoro de 1 Arauthator" al final de este episodio.)
- Si el grupo parece decidido a luchar contra Arauthator, Maccath les ofrece un anillo de resistencia al frío y dos flechas o asesinas de dragón que ha elaborado durante su cautiverio. Aunque estos artículos y su conocimiento draconiano ofrece a los personajes una mínima ventaja, ella advierte al grupo que Arauthator ha devorado a todos los héroes que se han enfrentado a él.
- Maccath conoce el diseño general de la caverna del dragón pero no sus peligros específicos. Arauthator nunca le ha perdido de vista en la guarida. En particular, ella no sabe nada de los Sirenios en la zona 15 o las trampas en el área 18.
- Dos entradas conducen a la guarida de Arauthator, una en el scriptorium contiguo y la otra en la zona 6.
- Arauthator se mueve dentro y fuera de la guarida usando pasajes submarinos.

- El *Cuerno del Dragón* estaba aquí cuando Maccath llegó a Oyaviggaton, pero un grupo de seres humanos que vestían túnicas distintivas llegaron al iceberg hace medio año. Después de la negociación con Arauthator, cogieron el dispositivo llevándoselo lejos. (Los personajes los reconocen como una regalía del Culto del Dragón por la descripción que Maccath ofrece de los humanos.) Además de esto, Maccath puede decir a los personajes toda la información acerca del Cuerno del Dragón como se describe en el apéndice B.
- Tratar de escapar del Iceberg en un barco sería suicida mientras Arauthator es capaz de atacar desde el aire. El dragón se contenta con dejar que sus secuaces traten con los intrusos, pero será alertado si los personajes huyen.
- Incluso si los aventureros no han alertado a alguno de los siervos del dragón, la ausencia de Maccath será informada en el plazo de un día. Cuando eso suceda, el dragón partirá a buscarla y a cualquiera que la este ayudando a escapar.

Maccath sabe que la sorpresa es la mejor arma de los personajes para retar al dragón, y no se arriesgará a morir por esta simple guarida. A pesar que odia la idea de abandonar un hogar con su tesoro y trofeos, si es vencido por los aventureros, Arauthator huirá a una de sus otras guaridas.

11. SCRIPTORIUM

Aunque esta cámara es más profunda que las cavernas adyacentes, no hay niebla suspendida en el aire.

Hay tres estanterías en el lado opuesto de esta caverna vacía, improvisada mediante madera recuperada, huesos de ballena, piezas de armadura de los gigantes e incluso de miembros congelados de yetis. Una serie de rollos de papel, libros, pergaminos y hojas están cuidadosamente dispuestos en las estanterías, todo lleva marcas de escritura mágica.

Si los personajes están con Maccath, les puede indicar los objetos robados de la Torre de Huéspedes del Arcano. Ella advierte a los personajes que no lean o incluso examinen el material por su propia seguridad. Los escritos están inscritos con el conocimiento diabólico que es anatema para las mentes mortales.

Los personajes que no pueden leer magia no pueden hacer ningún avance con los libros. Los personajes que saben leer magia que examinen los escritos deben hacer una tirada de salvación de Sabiduría a CD 15. Un éxito indica que el personaje reconoce el peligro y detiene la lectura. Si no se tiene éxito, indica que el personaje absorbe el poder del conocimiento diabólico y sufre un shock psíquico. Mientras sufre este choque, el personaje tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de atributos, y deben intentar una prueba de Constitución a CD 10 para lanzar un conjuro. Si se falla la prueba, el conjuro no puede ser lanzado, aunque el espacio de conjuro no es gastado. El personaje puede hacer otra tirada de salvación para terminar el efecto cada vez que se complete un descanso largo.

Los lanzadores de conjuros arcanos pueden encontrar muchas cosas de valor en este scriptorium, entre muchas otras inútiles. Arauthator ha recogido muchos libros de hechizos de magos muertos a lo largo de los siglos. Más importante, como beneficio más inmediato para el grupo, también ha recogido docenas de pergaminos. Aunque muchos de los que están aquí se han deteriorado debido a la humedad o el tiempo, los personajes que pasen unos cuantos minutos buscando pueden encontrar diez pergaminos: *forma gaseosa*, *acelerar*, *protección contra la energía*, *respiración acuática*, *tentáculos negros de Evard*, *escudo de fuego*, *muro de fuego*, *retener monstruo*, *cadena de rayos* y *desintegrar*.

EL ACCESO A LA GUARIDA DE ARAUTHATOR

Cerca del extremo occidental del scriptorium, una rampa de 15 pies de ancho conduce a la zona 19 de la guarida de Arauthator. El dragón puede trepar por este pasaje arriba y abajo sin dificultad. Personajes entrenados en atletismo pueden bajar por la rampa utilizando crampones o algún otro dispositivo para agarrarse a la pared. Otros personajes pueden bajar solamente con cuerdas, pitones y otra material de escalada. La rampa desciende 60 pies hasta el techo del área 19, después de lo cual los personajes deben descender 15 pies hasta la plataforma de hielo.

Antes de que los personajes desciendan dentro de la caverna, Maccath les dice que no es fácil volver de nuevo a estas cámaras. La Anciana Muerte Blanca no quiere que nadie (intruso o huésped) pueda salir fácilmente de su guarida.

12. TROLLS DEL HIELO

Los trolls del hielo que Arauthator ha reunido para su servicio usan esta sala como su residencia, y a ninguna otra criatura le está permitido estar aquí. Un troll del hielo tiene la piel de un azulado translúcido e inmunidad al daño por frío; aparte de eso tiene las estadísticas de un troll normal.

Un mínimo de 2 **trolls** del hielo están aquí cuando los personajes entren primero, pero 3 o más pueden ser colocados en esta zona a su discreción (y dependiendo de si los aventureros se reúnen las condiciones que podría conducir a la lucha; ver abajo).

Esta cámara cavernosa está completamente llena de niebla a la deriva que envuelve un campo de pilares de hielo que se alzan desde el suelo hasta el techo. El silencio se rompe por el lejano sonido amortiguado de agua corriendo.

Los pilares de hielo y montículos presionados forman riscos afilados que surgen fuera de la niebla que se desplaza. Corrientes de agua chisporroteante fluyen por arte de magia incluso a temperaturas bajo cero, fluye densamente a través de los huecos debajo de la nieve helada impulsado por el viento.

Desde la entrada, solo se puede ver niebla arremolinándose y únicamente se puede oír el viento. Si Maccath o algún sapo de hielo está con el grupo, advierte a los personajes con los términos más enérgicos posibles que se mantengan fuera de esta sala. Aquellos que se aventuren aquí son rodeados en silencio y emboscados por los trolls del hielo. Los trolls persiguen con avidez a los aventureros si huyen, pero hacen caso a los sapos del hielo y se abstienen de atacar si los sapos se lo mandan.

Los trolls hablan gigante y entienden un poco de la lengua Dracónica. Están dispuestos a comerciar o negociar con los personajes que resulten demasiado difíciles de matar. Sólo una verificable oferta de alimentos y tesoro puede convencer a los trolls de volverse contra Arauthator.

13. LUGAR DE TRABAJO DE LOS SAPOS DEL HIELO

Los sapos gigantes del hielo sirven a Arauthator como supervisores en el Oyaviggaton. Administran el trabajo de los kobolds, dirigen a los aldeanos Cazadores del Hielo para proporcionar alimentos y otros suministros a la guarida, y tienen la paciencia necesaria para hacer frente a los trolls del hielo intratables.

Un espectáculo bizarro os saluda en esta cámara toscamente amurallada. Alrededor de una docena de sapos gigantes con gruesas pieles blancas moteadas están trabajando aquí, inscribiendo extrañas escritura a en las paredes de hielo o en desgastados pergaminos y tablas de piedra. Unos cuantos sapos trasladan pergaminos y las tablas, dentro y fuera de cubículos que se alzan desde el suelo al techo cortados en el hielo a lo largo de toda la pared sur.

Un total de 11 **sapos del hielo** (véase el apéndice A) trabajan en esta cámara, inscribiendo los registros y las cuentas en el hielo, usando astas afiladas o sus propias garras. También mantienen mapas rudimentarios del Mar del Hielo Movedizo basado en los informes de los aldeanos Cazadores del Hielo. A intervalos regulares, sus registros temporales se transfieren a la forma más permanente.

Consulte "Encuentros Aleatorios" (arriba) para las indicaciones de como reaccionan los sapos gigantes del hielo a los intrusos. La mejor oportunidad para los personajes de evitar una pelea en esta zona (y evitar los sapos no alerten a los trolls del hielo) es convencer a los sapos de hielo de unirse a su causa tratando con su líder, Marfulb.

El sapo del hielo promedio es inteligente, pero su líder Marfulb es excepcional (Inteligencia 13). Su don para la organización y gobierno estaba desaprovechado hasta que Arauthator se cruzó en su vida en el Mar del Hielo Movedizo, y ha servido como el senescal de Oyaviggaton durante cuatro décadas desde entonces. Ni siquiera Arauthator entiende el funcionamiento de Oyaviggaton tan bien como Marfulb, el cual conoce el valor de cada paquete, cofre y montón de monedas hasta la última pieza de cobre en el iceberg.

CONOCIMIENTO DE MARFULB

Además de los datos sobre Arauthator (sus tesoros, hábitos de apareamiento y batallas épicas con los gigantes de la escarcha y otros monstruos) la información acumulada por los sapos del hielo incluye detalles exhaustivos sobre el cambiante Mar del Hielo Movedizo, las condiciones climáticas del norte de la Columna del Mundo y la cultura de los esquivos Cazadores del Hielo. Marfulb siente gran satisfacción con el trabajo de su vida, pero ella sabe muy poco acerca de la sociedad al sur de la Columna del Mundo para sentir toda su importancia.

Los personajes equipados con una *bolsa de contención* podrían recoger todos los pergaminos y placas de piedra con ellos cuando salgan de Oyaviggaton. La Hermandad Arcana consideraría ese conocimiento como una de las más sorprendentes obras de filosofía natural existente (una vez que se traduzca de forma laboriosa del lenguaje único los sapos del hielo), y ellos clamaran por conocer y elogiar a Marfulb. Sin una bolsa de contención, la colección es demasiado grande para que la puedan transportar.

14. GUARIDA DE LOS SAPO DEL HIELO

Esta cámara congelada y triste hace que sea un hogar perfecto para los sapos del hielo, pero actualmente está vacía. Ninguna de las pertenencias de los sapos que se hallan aquí tienen valor como botín, pero forman una colección extraña y curiosa. Estos objetos incluyen dientes de morsa raspadores de verrugas, lanzas fabricados con cuernos de narval, muebles de extrañas formas esculpidos en el suelo helado en vez de alzarse del suelo, utensilios de escritura tallados de barbas de ballena y adaptado a una mano palmeada y objetos de arte que combinan huesos de ballena tallados, maderos recuperados que estaban a la deriva y elementos mundanos tales como cubiertos de plata y vasos rescatados de naufragios.

LA GUARIDA DE ARAUTHATOR

La guarida del dragón es una sola cámara cavernosa con muchos rincones, grietas y afloramientos de hielo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Al igual que las cavernas por encima de ella, la guarida de Arauthator está compuesta enteramente de hielo.

Techo. El basto techo de la caverna abierta se eleva 40 pies por encima del variable suelo de altura irregular.

Suelo. El desgastado suelo liso de la caverna es altamente resbaladizo. Arauthator y los Sirenios se mueven a través del hielo resbaladizo con facilidad gracias a sus garras, pero los personajes sin crampones o la capacidad de caminar sobre el hielo tratan todas las áreas de la guarida cavernosa como terreno difícil. Consulta la sección "Características generales" de las cuevas de hielo (arriba) para obtener información sobre los crampones. Las raquetas de nieve no son de ayuda en la guarida.

Los niveles del terreno representados en el mapa muestran incrementos en la caverna de 8 pies. La elevación del suelo es el resultado del hielo partido y astillado, por lo que los salientes son abruptos y tienen una apariencia claramente escalonada. Los personajes pueden descender un nivel sin dificultad. Trepar hasta un nivel requiere una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15; el escalador tiene ventaja en la prueba si está equipado con crampones o material de escalada.

Luz. La guarida cavernosa está normalmente a oscuras. Toda descripción asume que los personajes tienen una fuente de luz o visión en la oscuridad.

Temperatura. La guarida cavernosa es más fría que los túneles y cámaras por encima. En la caverna hace un frío que hace estremecer los huesos de -18°C. El área 20 es aún más fría.

Visibilidad. Bancos de vapor desplazándose por través de la caverna, limita la visibilidad a 60 pies los personajes que lleven luz.

15. GUARIDA DE LOS SCRAGS

Este rincón de la caverna es el hogar de 2 Sirenios a los que Arauthator permite que vivan en su guarida, siempre que la guarden en su ausencia. Estos trolls acuáticos pueden respirar bajo el agua y tienen una velocidad nadando de 30 pies.

Si los personajes se acercan, los Scraggs se zambullen escondiéndose, y a continuación, intentan atacar emboscando y reclamando un bocado inesperado.

16. LOS PILARES DE HIELO

Pilares y plataformas de hielo sobresalen del suelo en esta zona de la caverna. Escalar un pilar de hielo de más de 8 pies de altura requiere un equipo de escalada y una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) a CD 15.

Una criatura que caiga por la rampa de la zona 6 cae al nivel superior de la gran plataforma de hielo en la parte suroeste de la caverna, a 16 pies por encima del suelo de la caverna. La criatura debe entonces tener éxito en una tirada de salvación de Destreza a CD 15 para permanecer en la plataforma. (Una criatura que salte intencionadamente por la rampa recibe la mitad de daño del descenso y tendrá ventaja en esta tirada de salvación). Si la tirada de salvación falla, la criatura se desliza desde el nivel superior de la plataforma de hielo y cae en el segundo nivel, recibiendo 3 (1D6) puntos de daño contundente y permaneciendo tumbado.

Cualquier criatura que caiga al suelo de la caverna atrae la atención de los Scraggs de la zona 15.

17. EL ESPINAZO DEL LOBO DEL HIELO

Este cordón irregular de hielo divide la caverna en secciones. Escalar hasta por lo menos el nivel superior a 8 pies y moverse a lo largo del cordón es la única manera segura de llegar desde la zona 15 o 16 a la zona 19 o 20 sin encontrar las trampas en las zonas 18a y 18b.

A diferencia de otras repisas en la caverna, la superficie horizontal del Espinazo del lobo del hielo no está al mismo nivel. Los habitantes de la guarida pueden atravesar las repisas sin dificultad, pero cualquier otra criatura que se mueva a más de 15 pies durante un asalto debe hacer una prueba de Destreza (acrobacia) a CD 12. Un fallo indica que la criatura pierde el equilibrio y cae al siguiente nivel por debajo, recibiendo 3 (1D6) puntos de daño contundente y permaneciendo tumbada en el suelo. El uso de crampones concede ventaja en esta prueba.

18A. LA GARGANTA

Este estrecho paso está protegido con una trampa mágica. Cuando el primer personaje pase a través del punto más estrecho del pasaje, toda la zona del paso se llena con una *Nube hedionda* durante 1 minuto.

Arauthator se da cuenta inmediatamente de la presencia de los intrusos si se activa la *Nube pestilente*. El dragón no activa la trampa si se mueve a través de la zona.

18B. LA GARGANTA

Este paso estrecho está protegido con una trampa mágica. Cuando el primer personaje pase a través del punto más estrecho del pasaje, se activa un conjuro de *Ralentizar*, afectando a cada criatura que se encuentre en la zona. Las criaturas afectadas por el conjuro sufren sus efectos durante 1 minuto.

Arauthator se da cuenta inmediatamente de la presencia de los intrusos si se activa el conjuro de *Ralentizar*. El dragón no activa la trampa si se mueve a través de la zona.

19. LA PERCHA

Algunas veces, Arauthator duerme en esta vasta capa de hielo, pero más a menudo pasa su tiempo descansando en la zona 20. Gran parte del tesoro del dragón que se mantiene en Oyaviggaton está escondido aquí y en las cornisas superiores. Consulta "Tesoro de Arauthator," a continuación.

20. ABISMO DE ARAUTHATOR

El extremo occidental de la guarida cavernosa es donde Arauthator (un **dragón blanco adulto**) pasa la mayor parte de su tiempo en Oyaviggaton. Oro, joyas y otros tesoros enmarañados, se encuentran esparcidos por el suelo y congelados en las paredes de esta gran cámara.

Hace notablemente más frío aquí que en cualquier otro lugar del iceberg, llegando a -24°C. Cualquier personaje en una zona donde la temperatura es inferior a -18°C debe hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 10 al final de cada hora. Los personajes sin equipo para el tiempo frío fallan automáticamente esta tirada. Con una tirada de salvación fallada un personaje sufre un nivel de agotamiento.

Cuando los personajes se enfrentan contra Arauthator, los rugidos del dragón son tan fuertes que reverbera todo el iceberg con su rabia. Esto llama a los trolls del hielo de la zona 12, que llegan 5 asaltos más tarde.

Pozos de lodo se encuentran repartidos por el suelo de la caverna, las cuales no se congelan por la alta concentración de sal del agua de mar que contiene. Uno de esos pozos, en el ángulo occidental de la caverna, esconde un pasaje inundado que conecta con el Mar del Hielo

Movedizo. Esta es la entrada y salida habitual de Arauthator. Cuando el dragón sea reducido a 100 puntos de golpe o menos, y enfrente de tres o más enemigos, se sumerge en la salida y se escapa a través del mar congelado. Si el dragón huye, los trolls del hielo se retiran también.

DESARROLLO

Si los personajes derrotan a Arauthator, las reacciones de los otros habitantes de Oyaviggaton dependen de si el dragón es muerto o es expulsado.

Si Arauthator muere, los sapos del hielo se afligen, pero no van a tomarán ninguna represalia contra de los personajes. Por el contrario, los kobolds están furiosos por el dolor, y se lanzarán contra los personajes en un ataque frenético y suicida. La reacción de los trolls del hielo es probable que esté influenciada por la interacción que los personajes tenían con anterioridad con ellos. Los trolls pueden huir sin decir una palabra, o pueden decidir que les gusta Oyaviggaton y hacer que sea su hogar permanente.

Los Cazadores del Hielo están eufóricos por la muerte del dragón.

Cuando los personajes emergen del iceberg, los normalmente reservados aldeanos les saludan con vítores y les ofrecen los pescados más selectos fermentados. Los aldeanos luego comienzan embalar sus pocas pertenencias en sus botes escondidos y se preparan para partir de inmediato.

Si Arauthator está herido y es expulsado, Maccath o Marfulb saben lo suficiente del dragón para predecir que pasará meses recuperándose en una de sus otras guaridas antes que regrese a Oyaviggaton. Los Cazadores del Hielo creen que esto les da suficiente tiempo para perderse en la vasta extensión del Mar del Hielo Movedizo y encontrar un nuevo hogar donde Arauthator no puede realizar un seguimiento de ellos. El dragón es vengativo, pero con todo lo demás que ha pasado, Maccath cree que Arauthator no pondrá ningún esfuerzo real en la búsqueda de sus antiguos esclavos. Los Cazadores del Hielo no tienen ningún contacto con la civilización, por lo que no es posible que se extienda la noticia de su humillante derrota.

Con la desaparición del dragón, los kobolds se esconden si pueden, mientras que los sapos del hielo demuestran el mismo estoicismo impenetrable que muestran si el dragón está muerto. Los trolls del hielo evitan el tesoro de Arauthator mientras él está vivo, sabiendo mejor que nadie que ocurre a quienes se interponen entre un dragón y su tesoro. En realidad, no les importa si alguien saquea los artículos del tesoro del dragón, y son demasiado estúpidos para pensar que podrían ser culpados por cualquiera de esos robos.

ABANDONANDO OYAVIGGATON

Los personajes no tienen ninguna posibilidad de navegar lejos del Iceberg a bordo del Frostskeimr mientras Arauthator sea capaz de atacar. El dragón puede atacar con la misma facilidad desde el cielo o debajo del agua, congelando o haciendo zozobrar la embarcación, y a continuación, capturar a la tripulación a su placer. Si los aventureros tratan de escabullirse con Maccath, la ausencia de la hechicera es notada por los kobolds y por los sapos del hielo al cabo de un día.

Si Arauthator fue derrotado en combate y forzado a retirarse, no proseguirá al Frostskeimr cuando los personajes se alejen navegando. Los aventureros y la tripulación podrían ver la silueta del dragón en la lejanía, pero Arauthator es demasiado orgulloso y temeroso de enfrentarse al grupo de nuevo.

EL TESORO DE ARAUTHATOR

Si la Anciana Muerte Blanca muere o es ahuyentada, deja el tesoro acumulado de su guarida del iceberg atrás. (Debido a que Oyaviggaton es sólo una de una serie de guaridas menores mantenidas por el

dragón, el tesoro de aquí sólo representa la parte más pequeña de su riqueza total.)

Las áreas 19 y 20 contienen un total de 700 po, 1000 ppt, y 20 piedras preciosas (cada cinco valen lo siguiente: 200 po, 400 po, 600 po y 800 po). Además, añade pociones, pergaminos y objetos mágicos a su discreción. También puede utilizar las tablas de tesoros en la Guía del Dungeon Master para generar un tesoro cuyo valor está en línea con su campaña.

Para reclamar este tesoro, debe ser extraído del hielo en la guarida cavernosa. Si lo hacen, deben emplear medio día (por lo tanto es imposible si Arauthator se encuentra todavía en la guarida).

Los datos de cuatro décadas de Marfulb sobre Arauthator es un bien precioso para la Hermandad Arcana (un hecho que Maccath reconocerá si los personajes no lo hacen) o para otros recolectores de conocimiento draconiano. Si el dragón está muerto, Marfulb puede ser convencida para dejar que este material sea transportado al sur, siempre que ella pueda ir. Si Arauthator aún está viva, el sapo del hielo prefiere quedarse y continuar su trabajo con sus registros intactos.

CONCLUSIÓN

Arauthator es un fuerte aliado del Culto del Dragón, y los aventureros han conseguido dar un duro golpe al culto al derrotarlo. Además, mediante la devolución de Maccath y de los conocimientos robados de la Torre de los Huéspedes, los personajes pueden ganar la lealtad de la Hermandad Arcana en la lucha contra los planes de la secta.

Los personajes adquieren un nivel al final de este episodio.



EPISODIOS 3 Y 4:

MUERTE A LOS SEÑORES DEL DRAGÓN

Desde el primer descubrimiento de las máscaras dragón en *El Tesoro de la Reina Dragón*, los personajes han conocido la importancia de las máscaras para el Culto del Dragón.

A lo largo del curso de la aventura, los héroes han tenido dos oportunidades de encontrarse cara a cara con los líderes del dragón del círculo interno de Severin, tal vez reclamando las máscaras dragón y frustrando los planes de Severin.

Esta sección comprende dos episodios distintos. En el primer episodio, los personajes seguirán a Varram, guardián de la Máscara del Dragón Blanco, hasta a una antigua cripta invadida por yuan-tis en las Colinas Serpentinadas. En el segundo episodio, los aventureros se enfrentarán contra Neronvain, el líder del dragón de la Máscara del Dragón Verde, en una fortaleza oculta y cubil de un dragón en el Bosque Brumoso. Estos episodios se pueden jugar en diferentes momentos durante las primera y segunda sesiones del Concilio de Aguas Profundas, pero están presentados juntos por que son las dos partes de una sola misión (utilizar la lucha contra los susurradores de dragones como medio para frustrar los complots de Severin).

Tres de los cinco susurradores de dragones del culto (Glavan el Azul, Rezmir el Negro y Severin, que lleva la Máscara del Dragón Rojo) se encuentran ya en el Pozo de los Dragones y fuera del alcance del grupo. Sin embargo el susurrador de dragones blanco Varram, es forzado a abandonar la seguridad de su fortaleza después de perder la posesión de la Máscara del Dragón Blanco, mientras que el Líder del Dragón Verde Neronvain, está ocupado en las batidas contra los elfos del Bosque Brumoso con su aliado draconiano Chuth. Cuando la información de que dos de los cinco Líderes del Dragón pueden estar libres llega al Concilio de Aguas Profundas, los aventureros tendrán la oportunidad de golpear.

EPISODIO 3: VARRAM EL BLANCO

Varram el Blanco es un aliado cercano y confidente de Severin, pero el líder del culto del Dragón no sabe como las acciones de su viejo amigo han trastocado los planes del culto. La Máscara del Dragón Blanco de Varram se ha perdido, robada por un ladrón aliado con los Zhentarim y oculto a los conjuros normales de escudriñamiento. Varram está desesperado por recuperar la máscara antes que Severin descubra su perdida, y con ese pretexto a reunido a un grupo de cultistas de confianza para buscar un lugar de magia ancestral en las Colinas de las Serpientes, que según él, ayudara a los planes del Culto de invocar a Tiamat. En realidad, Varram está buscando la Tumba de Diderius (donde se ubica un pozo de adivinación que espera que le muestre la localización de la máscara perdida).

Los agentes Arpistas han oído rumores sobre el ladrón de la *Máscara del Dragón Blanco*, y Leosin Erlanthar ha sabido recientemente que el enano Varram ha sido visto en el asentamiento comercial del Puente Boareskyr, cerca de las Colinas de las Serpientes. Con los Arpistas desperdigados a lo largo y ancho en misiones para reunir información, los aventureros son la opción perfecta para perseguir al susurrador de dragones.

SIGUIENDO EL RASTRO

Leosin Erlanthar contacta con el grupo durante una sesión del Concilio en Aguas Profundas. Después de contarles los rumores de que Varram ha perdido la *Máscara del Dragón Blanco* y que ha ido en su busca, envía a los aventureros a Puente Boareskyr, pidiéndoles que reúnan información de los movimientos recientes de Varram y su posible destino.

Este episodio muestra el viaje de los aventureros desde Puente Boareskyr a las ruinas perdidas de Anaurian en las Colinas de las Serpientes. El pozo de adivinación que Varram busca esta aquí, pero también un clan de yuan-ti que son una amenaza para el susurrador de dragones y los aventureros por igual.

EL PUENTE BOARESKYR

Puente Boareskyr lleva el nombre del desaparecido reino al noreste del Camino del Comercio. El puente proporciona acceso a través de Winding Water y es un sitio conocido e importante. Construido en granito negro, lleva esculpidas imágenes de las deidades Cyric y Bhaal, conmemorando la legendaria batalla en la que ellos lucharon en el puente durante La Era de los Trastornos.

Este asentamiento de paso es poco más que una colección de tiendas, carromatos y caravanas ofreciendo comida, monturas frescas y otros servicios a los viajeros. Un contingente de paladines de la teocracia de Elturgard mantiene vigilancia sobre el puente en un reciente puesto de guardia.

LA POSADA DE BOLO

La posada de Bolo es un establecimiento osco y rudo que se encuentra en un amplio pabellón cerca del centro de los puestos de venta (Nota. En plan tenderete, rastrillo) de Boareskyr. Cuando los aventureros hagan preguntas acerca de Varram, serán enviados a Bolo y a su propietaria Halfling.

“¿Un enano con ropajes púrpuras? Oh, lo vi. Estaba buscando escoltas para las colinas, cuando ese hombre con capucha le pregunto por sus negocios. El enano lo miro directamente a los ojos, luego saco una daga y ¡apuñalo al tipo alto matándolo! ¡Él era uno de los habitantes con escamas de las Colinas de las Serpientes, había bajado para espiarnos! Ese enano es un héroe, no hay error. Pero él y su sequito se dirigieron en seguida a las colinas, ágiles como gatos!

La única razón por la que Varram mato al espía yuan-ti, fue para evitar que hablara de sus movimientos cuando llegase a las Colinas de las Serpientes, pero esto lo ha convertido en una especie de héroe local. Bolo está feliz de compartir lo que sabe, mientras que los personajes no muestren intenciones de dañar al enano.

Varram viaja con más de una docena de otros compañeros, incluyendo un puñado de guerreros ocultos y encapuchados. Ella asume que son mercenarios barbaros, pero Varram actualmente está viajando bajo la protección de demonios barbudos. El enano se encamina al interior de las Colinas de las Serpientes después de matar al Yuan-ti.

LAS COLINAS DE LAS SERPIENTES

El buen tiempo, y el hecho de que Varram y su gran sequito se muevan con rapidez hace que su rastro en las colinas sea fácil de seguir. Desde Puente Boareskyr, los aventureros persiguen al enano en las Colinas de las Serpientes, una franja de tierras baldías, mesetas y repisas rocosas salpicados con árboles y hierba alta. El rastro de Varram transcurre durante unas 65 millas (105 Km) al nor-noreste.

Hombres lagarto y nagas, trolls y gigantes, y los traicioneros Yuan-ti se esconden en las Colinas de las Serpientes, entre tumbas y asentamientos en ruinas de más de una civilización caída.

Mientras los Personajes persiguen a Varram, tira 1d20 cada 6 horas de viaje; se produce un encuentro con un resultado de 17 – 20. Determina el encuentro tirando en la tabla de abajo:

ENCUENTROS EN LAS COLINAS DE LAS SERPIENTES

d8	Encuentro
1	humanoides (1d6)
2	manada de mamíferos (5d6)
3	Gigantes de las Colinas (1d2)
4	Tumba sin nombre
5	Santuario
6	Buitres (3d6)
7	Asentamiento en ruinas
8	Hombres lagarto (2d8)

Humanoides. Los humanoides que se encuentran en las Colinas de las Serpientes pueden ser cazadores de tesoros, esclavos fugados de la monstruosa tierra de Najara o exploradores provenientes de Elturgard manteniendo vigilancia sobre la actividad Yuan-ti.

Manada de mamíferos. Grupos de cabras, antílopes y otros mamíferos que van en manada a través de las Colinas de las Serpientes. Evitan otras criaturas pero pueden volverse feroces si se ven amenazadas o acorraladas.

Gigantes de las colinas. El grupo se topa con uno o dos gigantes de las colinas saciándose con un rebaño caído de animales. Cuando los gigantes noten a los aventureros, verán la oportunidad de otra comida. Un gigante de las colinas se retirara cuando vea sus puntos de vida reducidos a la mitad o menos, prefiriendo no volver a la lucha.

Tumba sin nombre. Una pequeña edificación realizada a toda prisa con rocas apiladas marca el lugar de descanso de uno de los muchos exploradores caídos en las Colinas de las Serpientes. A discreción del DM durante la noche podría convertirse en un encuentro con un fantasma u otro grupo de no muertos inquietos.

Santuario. Un santuario aislado de uno de los muchos dioses perdidos de Netheril o Anauria se alza en un paramo. Muchos de estos sitios muestran signos de haber sido utilizado como lugar de acampada por los viajeros de las Colinas.

Buitres. Bandadas de buitres pueden ser vistos volando en círculo a lo lejos, o podrían acosar a los personajes si los confunden con viajeros perdidos a punto de estirar la pierna.

Asentamiento en ruinas. Piedras desmoronadas y pozos secos son todo lo que queda de los muchos asentamientos perdidos de las Colinas de las Serpientes.

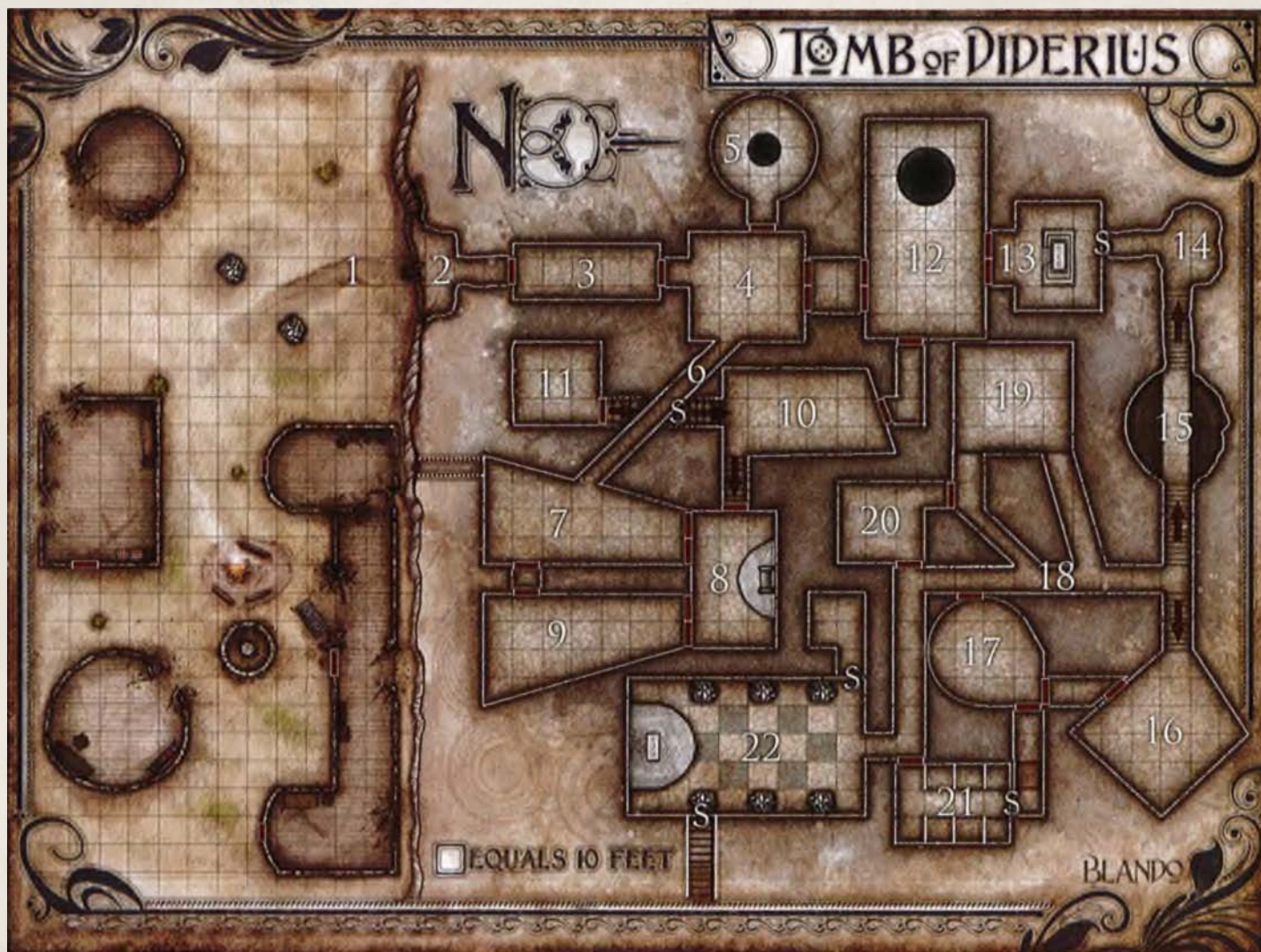
Hombres lagarto. Los hombres lagarto regularmente cazan y recogen alimentos para sus amos Yuan-ti, capturando colonos humanoides a lo largo de los bordes de las Colinas cuando pueden.

TUMBA DE DIDERIUS

La Tumba de Diderius y su pozo mágico están ocultos en un complejo de cámaras escurbadas en un imponente acantilado. Originalmente el estudio del mago Diderius se construyo alrededor del pozo mágico, el complejo se convirtió en una cripta solo después de su muerte. La cripta protegida por las ruinas de la ciudad se creó alrededor del pozo mágico para atender a aquellos que buscaban la sabiduría de Diderius.

La ciudad se estableció en un cañón entremedio de dos riscos escarpados, pero solo unas pocas estructuras de piedra en ruinas, y los cimientos de los primeros edificios administrativos y templos permanecen en pie. Las entradas de las cuevas salpican los acantilados, marcando antiguas viviendas y tumbas sencillas. Ninguna ruina parece albergar cosas de valor o de interés, pero las cuevas ofrecen lugares seguros para que el grupo descanse.

El conocimiento del asentamiento que estuvo aquí se ha perdido para todos excepto para Ilda, un bibliotecario fantasma que se encuentra en el área 9 de la cripta y que tiene respuestas para muchas preguntas olvidadas. Además, aunque pocos buscan el pozo mágico en estos días, una pequeña colonia Yuan-ti conocida como SS'tck'al ha surgido detrás de la cripta. Los Yuan-ti usan sacrificios humanos para aumentar el poder del pozo mágico, aprendiendo los secretos oscuros que alimentan sus planes maliciosas.



RASGOS GENERALES

A menos que se especifique lo contrario el suelo y las paredes del dungeon son bloques de piedra de arenisca y ladrillos. Las paredes están frías al tacto y el aire es frío.

Los techos: Tienen 10 pies de altura a menos que se indique lo contrario.

Luz: ninguna, salvo que se especifique en el exterior o de otra manera.

Efectos regionales: cuando Diderius murió, los que le honraron en vida lo transformaron en una **momia regente** especial cuya magia impregna su tumba. Dado que Diderius es más neutral que malvado, la zona carece de oscuridad mágica común a otras tumbas de momias regentes. Unas pocas cámaras de la tumba tienen las apariencias de habitaciones opulentas y bien cuidadas, adecuadas para un archimago noble, este efecto, son embargo, es una ilusión para cubrir el olor, el polvo y la decadencia. La magia de Diderius también guía a aquellos que muestran respeto.

1.- LA PLAZA DE ENTRADA

La entrada a la tumba de Diderius se encuentra en lo que fue una vez una gran plaza pavimentada. Los restos de una fuente son ahora poco más que un círculo de piedra en torno a un desmoronado agujero en el suelo que conduce a un profundo pozo. Dos estatuas de piedra en pie en el patio se alzan a 20 pies de altura. Detrás de ellos, un edificio de 40 pies de alto se encuentra tallado en el acantilado, dominado por unas columnas talladas con bajorrelieves con extrañas escenas de otro mundo.

El coloso de la izquierda es un varón humano con barba vistiendo ropas exóticas, pero su cara está destrozada más allá de todo reconocimiento. Sostiene una balanza en su mano derecha y un garrote al lado, su mano izquierda esta levantada en señal de advertencia. El coloso de la derecha de la entrada es un joven varón humano que viste ropa igualmente exótica, la mitad izquierda de su cabeza está rota y descansa en sus pies. La estatua sostiene un cayado de pastor en su mano izquierda y una espada en su cintura, su mano derecha está también levantada en señal de advertencia.

Las escenas talladas alrededor de la entrada ilustran acontecimientos que Diderius vio en el pozo de adivinación, incluyendo otros mundos y planos que nunca llegaron a ser. Usa tu imaginación al describir estas escenas. La entrada a la cripta es de 30' hasta la cima de una escalera de piedra que se detiene a 10' de una plataforma que sobresale hacia fuera de la pared del acantilado. Los Cultistas de Varram (ver más abajo) han dejado una escalera apoyada contra el edificio que permite a los personajes subir hasta la entrada.

LUGAR DE ACAMPADA DE LOS CULTISTAS Y FUENTE EN RUINAS

Los cultistas de Varram han acampado en la plaza cerca de la fuente en ruinas. Una hoguera está ardiendo ahí abajo y tres petates muestran donde los cultistas de retaguardia están acampados. Siete tumbas poco profundas se han excavado al este de la tiendas de acampada de los cultistas.

Los guardias están muertos, después de haber sido arrastrados fuera y devorados por los trolls que viven en los túneles debajo del pozo. Esos túneles permanecen en gran parte intactos, y los 3 trolls que moran allí han descubierto su utilidad para moverse entre la cripta y la plaza para poder alimentarse en la zona. Si el grupo descansa aquí o en

el área 5, los **trolls** atacan de noche. Un troll lucha hasta que se vea reducido a un tercio o menos de sus puntos de golpe antes de retirarse a la seguridad de los túneles.

La entrada a los túneles es demasiado estrecha, incluso a un personaje pequeño le costaría escurrirse por ellos. Los trolls dislocan sus caderas y los hombros para pasar a través de ella recibiendo 10 de daño contundente que se regeneran rápidamente.

ACERCANDOSE A LAS ESTATUAS

Cuando los personajes se acerquen a las estatuas, lee lo siguiente.

“Al acercaros a las estatuas, se oye el sonido repentino de piedras moviéndose. Las figuras colosales mueven sus cabezas, de rasgos destrozados fijándose en vosotros. Dos voces en tono interrogativo suenan al unísono, como si surgieran repentinamente de las profundidades de la tierra. “Alto. Llegas ante Diderius, caminante del éter y conducto de la clarividencia. He aquí sus maravillosos triunfos. Diderius extiende su sabiduría y ofrece conocimiento. ¿Qué buscáis?”

Si se da una respuesta como “Buscamos la sabiduría” o “Buscamos el conocimiento” o los personajes interpretan una respuesta obsequiosa y autocrítica que podría agradar a un mago egoísta, las estatuas responden: “Diderius te concederá lo que buscas, pero solo si le prestas atención y sigues mostrando el debido respeto”. Luego vuelven a sus posiciones originales.

Una respuesta positiva de los aventureros les otorga advertencias beneficiosas, cortesía de la magia de Diderius. Las advertencias se detallan en las áreas a las que se aplican.

Cualquier respuesta que no sea el conocimiento o la sabiduría no es para nada halagadora para Diderius (incluyendo preguntas de aclaración) resultando que las estatuas vuelvan a sus posiciones iniciales. Los personajes son libres para explorar el complejo, pero no reciben beneficios de esta interacción.

2. ANTECAMARA

Mientras que una ilusión aun muestra una tumba con tallas doradas e incensarios de plata, estos son meras sombras. Los saqueadores han desfigurado y arruinado las paredes talladas y los incensarios han desaparecido. Situado entre las tallas hay una docena de nichos reconocibles como nichos funerarios aunque estos contienen solo astillas de hueso. En el otro extremo de la cámara, una puerta de piedra cuelga entreabierta. Las marcas en la puerta y el marco indican que ha sido forzada recientemente.

3. ESTATUAS VIGILANTES

Aquí se alzan seis estatuas, todas ellas de magos encapuchados apoyándose en bastones, sus caras están ocultas por capuchas profundas. Los huecos que forman las capuchas son particularmente oscuros. Los nichos entre las estatuas hace tiempo mantuvieron a los guardianes esqueléticos que lucharon contra los cultistas. Los huesos de más de una docena de humanoides siembran ahora el suelo.

Los personajes que eligieron bien al hablar con las estatuas en la zona 1 son golpeados por una idea repentina cuando entran en esta área: “Algunos secretos no son comprensibles para las mentes mortales. Mira más allá de la oscuridad en la que dicho conocimiento se esconde”.

Trampa estatua. Cuando el primer aventurero cruza el punto medio de la habitación, el sonido de piedra entrechocando le advierte que las estatuas están girando sus cabezas encapuchadas para seguir los movimientos de los personajes. Los personajes no tienen que mirar en la oscuridad de las capuchas de las estatuas. Cualquier personaje que lo haga debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría a CD 15 contra

un conjuro de Sugestión. El éxito en la tirada indica que el personaje hace caso omiso de la magia de las estatuas, mientras que el fracaso indica el personaje está retenido por la oscura mirada dentro de la capucha de piedra durante 1 asalto. Durante ese lapso de tiempo, la estatua susurra secretos imposibles a los personajes, que llevan tanto beneficios y cargas.

El personaje debe entonces hacer una tirada de salvación de Inteligencia a CD 15. Si falla la tirada, el personaje no puede captar los secretos que se le mostraron y no ocurre nada. Si se tiene éxito, el personaje tiene una comprensión más precisa del mundo, ganando ventaja en los controles de inteligencia durante las próximas 24 horas. Sin embargo, el personaje también está temporalmente loco durante 1 minuto. Una criatura loca no puede realizar acciones o reacciones, no puede entender lo que le dicen otras criaturas, no puede leer, y habla sólo en un galimatías. Tú controlas el movimiento de la criatura, que es errático.

4. CÁMARA DEL MOSAICO

Esta cámara es una alta cúpula abovedada, con una cornisa insertada a baja altura rodeando la sala de 10 pies de ancho y 15 pies de altura. El suelo aquí está formado con un hermoso mosaico de azulejos que muestran un caballero con armadura de placas, blandiendo una espada que brilla intensamente contra una quimera. La palabra “SEGURO” está escrito con tiza en la puerta que conduce a la zona 5, marcando esa cámara como un lugar de descanso utilizado por los miembros del culto.

Cuando el primer personaje entra en esta sala, el azulejo de la quimera comienza a cambiar lentamente. Con una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) a CD 14, un personaje se dará cuenta de este movimiento, y no estará sorprendido cuando los azulejos salgan disparados y como si aparentemente fueran las garras de la quimera del mosaico.

La quimera de azulejos mágicamente animada actúa como una **quimera** normal y personalizada con la barra lateral. Hace un ruido chasqueante a medida que se mueve, y cuando es herida mana fragmentos de azulejos en lugar de sangre. Es delgada con una sola dimensión y puede utilizar este hecho para obtener ventaja en el combate. La criatura vuela hasta la cornisa para utilizar su aliento de fuego a distancia, y baja volando para atacar cuerpo a cuerpo hasta que pueda volver a lanzar su aliento.

PERSONALIZACIÓN: CRIATURA ANIMADA DE AZULEJOS.

Una criatura de este tipo actúa como la criatura a la que se asemeja, excepto que es un constructo que no tiene necesidad de respirar, beber, comer o dormir. La criatura también gana las siguientes características.

Resistencia a Daño penetrante

Inmunidades a Daño veneno, psíquico

Inmunidades a Condición encantado, asustado, paralizado, petrificada, envenenado

Una criatura de azulejos gana el siguiente rasgo.

Rejuvenecimiento. Si es destruida, la criatura de azulejos recupera todos sus puntos de golpe y se activa de nuevo en 24 horas a menos que la mitad de sus piezas se recojan y se mantengan separadas del resto de los azulejos de la criatura.

Una criatura de azulejos gana la siguiente reacción.

Esquiva estrecha. Cuando es el blanco de un ataque cuerpo a cuerpo, la criatura de azulejos puede realizar una reacción mostrando su lado más estrecho hacia el atacante. El atacante tiene desventaja en la tirada de ataque.

Mosaico del Sol. El sol representado en el mosaico cerca del vestíbulo de la zona 6 es en realidad una placa circular deslizante que revela la trampa en esa zona. La placa sólo aparente con una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 24 o una de Inteligencia (Investigación) a CD 18.

Puerta Peligrosa. Las puertas dobles que conducen a la zona 12 están chapadas en cobre corroído grabado para representar un grupo de magos mirando por encima de un pozo de agua. La figura de gran tamaño de un mago de sexo masculino en la parte superior de la imagen, levanta sus manos como si convocara a una criatura del pozo.

Las puertas sobresalen notablemente de su marco, empujadas por el peso de las piedras derrumbadas del techo del corredor entre el área 4 y el área 12. Si se tira de cualquiera de las puertas se genera la fuerza suficiente para romper las bisagras, enviando las puertas y una pared de escombros caídos dentro la habitación abajo. Cualquier criatura a 10 pies de las puertas debe hacer una tirada de salvación de Destreza a CD 18 para saltar fuera del camino de los escombros que caen. Si falla, la criatura recibe 28 (8d6) puntos de daño contundente, o la mitad de daño si se tiene éxito. La caída de escombros deja el vestíbulo lleno de piedra e intransitables.

5. CÁMARA DEL POZO

El pozo de adivinación utiliza agua para crear una superficie como similar a un espejo para sus poderosos rituales que se reponía desde este pozo. Todavía contiene agua, pero los efectos regionales de Diderius que impone en su guarida, hace que se evapore después de unos cuantos asaltos de ser subida en esta área. Cerca del pozo se halla un cubo de bronce con una cuerda, mientras que un cuenco vacío con escalones de piedra que conducen a él, cuelgan a 8 pies a lo largo de la pared norte. Una palanca de latón sobresale de la pared cerca del cuenco. Cuando el agua se vierte en el cuenco y se tira de la palanca, se alimenta la esclusa en el área 12.

Las paredes del pozo y el suelo cercano están cubiertos de setas de color rojo brillante. Tienen manchas con un brillo acuoso que se asemeja a la sangre, y tienen el sabor y la textura de hígado crudo si se recoge y se come antes de que los efectos de la guarida los echen a perder. Aunque tienen ese sabor tan desagradable, son seguros para su consumo.

Los cultistas utilizan esta habitación como un campamento adelantado durante su corta expedición. Sacos de dormir y equipo de acampada se halla disperso por los alrededores. Al igual que en la puerta que conduce a esta área se ha escrito con tiza "SEGURO" en la pared por si alguien se perdiera o desorientara.

Trolls. El pozo de aquí conecta al depósito que alimenta la fuente en la plaza exterior. Los trolls de esa zona a veces vienen aquí cuando su caza va mal y se alimentan de los hongos de hígado. Aunque los miembros del culto no se encontraron con ellos antes de ser cogidos por los yuan-ti, los trolls atacan en medio de la noche si el grupo utiliza esta área para descansar. Como en la plaza los trolls huyen hacia bajando al pozo si son gravemente heridos.

6. PASILLO

Este pasillo desciende bruscamente con una caída de 15 pies de longitud. Cualquier personaje que emplee tiempo en buscar y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 17, se da cuenta de un panel secreto a mitad de camino por el pasillo lo suficientemente grande para que una criatura pequeña pase a través, o que una criatura mediana lo haga de forma apretada. El panel revela un hueco estrecho que una vez albergó un montacargas que desciende 30 pies al hueco de escalera que conduce a la zona 11. (Los cultistas descubrieron este hueco y lo utilizaron para entrar en las áreas 10 y 11, aunque no se puede encontrar ninguna señal de su paso.)

Trampa de la piedra de hueso. A 15 pies tras pasar la entrada del

hueco, una placa mecánica instalada en el suelo desencadena una trampa de una roca rodante. Si un personaje situado al principio de la fila del orden de tiene éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) a CD 22 advierte este disparador sin activar la placa de presión.

Si se activa la placa, el patrón circular de mosaico que aparece como el sol en el suelo en la zona 4 se desliza hacia atrás, y una esfera de 7 pies de diámetro hecha de cientos de cuerpos esqueléticos se eleva mágicamente desde el suelo. Este roca de huesos se inclina hacia el área 6 y rueda por la pendiente del pasillo antes de estrellarse contra la pared en la zona 7.

A medida que rueda a través del pasillo, la roca de huesos aplasta y corta a cualquier criatura en la zona 6, recibiendo 18 (4d8) puntos de daño contundente y 18 (4d8) puntos de daño cortante, o la mitad de daño si se tiene éxito en una tirada de salvación de Destreza a CD 17. Cualquier criatura que no pasa esa tirada de salvación es agarrado por las manos esqueléticas y arrastrado a la esfera, que continúa rodando sobre cualquier otra criatura en el pasillo.

Una criatura atrapada en la roca de huesos puede intentar una prueba de Fuerza o de Destreza a CD 17 para liberarse antes que el canto rodado golpee en la pared en el área 7. Cualquier criatura que no puede escapar cuando se encuentra en el interior cuando es golpeado por la roca, es atrapada en una explosión de huesos y piedra, recibiendo 14 (4d6) puntos de daño contundente y 14 (4d6) puntos de daño cortante.

7. SALÓN DE LA ANTECÁMARA DEL TRONO

El olor a incienso llena este cuarto y ricos tapices cubren las paredes. En la pared sur hallamos un canal, lo bastante grande como para que un personaje pequeño pase a través del apretujándose, deja pasar la luz desde el exterior.

Si los personajes hablaron correctamente a las estatuas en la zona 1, se oye el susurro de una voz desconocida al entrar en esta área: "La humildad ofrecida a la manera de aquellos refugiados de Mystril abriendo el camino a la búsqueda del conocimiento." Si se tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) a CD 15, esto hará recordar a un personaje de un rito sagrado entre los seguidores de la diosa caída Mystril, implicando girar la cabeza hacia abajo y levantando las manos como si estuviera sosteniendo una lámpara. Los personajes que hagan este gesto al abrir las puertas dobles hacia el norte pueden pasar sin dificultad.

Sarcófagos. Seis sarcófagos están incrustados en las paredes detrás de los tapices, guardando los restos momificados de los guardias de la morada de Diderius. Un personaje que abra las puertas dobles del norte sin hacer el ritual apropiado, o que manipule un sarcófago, despierta a las 6 momias que se hallan aquí, que se alzan y atacan.

8 SALÓN DEL TRONO

Aquí se halla un trono en una imponente tarima que tiene el aspecto de una nube flotando ocultando un sol de oro. Sentado en el trono hay un humanoide varón de doce pies de altura, real y bien musculado con una barba blanca florida y una toga púrpura, que en realidad es un **golem de arcilla** que Diderius utiliza para recibir huéspedes privilegiados en esta área. La antinatural apariencia del trono y el golem son el resultado de un conjuro de Imagen Permanente. A los pies del trono hay una pila de tesoro que contiene 250 pp, seis collares de plata fina valorados en 50 po cada uno y una poción de aliento de fuego. Incluso con una rápida mirada, los personajes pueden ver que la pila también contiene cientos de piezas de cobre y fragmentos inútiles de joyería y cerámica.

Además de la ilusión que lo cubre, el golem ha sido imbuido con el conjuro *Boca Mágica*. Cuando el primer personaje se acerque, la criatura habla con una magnífica voz suave, diciendo: "Vosotros que buscáis una visión de Diderius debéis primero presentar tributo, que

INTERPRETACIÓN FANTASMAL

Incluso un enfrentamiento con un fantasma bueno debe ser angustioso. Se trata de una criatura cuyo espíritu está ligado al mundo de la angustia, y cualquier interacción con Ilda debe ser un proceso precario de hablar con un personaje que podría perder los estribos en cualquier momento. Ella podría desvanecerse en el aire sin ningún motivo, y a continuación, volver hecha una furia si los personajes tratan de volverla a llamar.

Diderius obre su poderosa magia. Colocad tales homenajes a mis pies o marchad.

Diderius no era un mago codicioso, y aceptaba incluso ofrendas simples de los pobres de la ciudad. Mientras cada miembro del grupo ponga en el montón del tesoro algo que sea más valioso que una taza de barro, a los personajes se les permitirá pasar. Si los aventureros intentan robar alguno de los tesoros o usar la puerta a la zona 10 sin dejar una ofrenda en el tesoro, el golem atacará.

9. ESTUDIO Y BIBLIOTECA

La sala este de la sala de la antecámara del trono era el estudio y biblioteca de Diderius, en la que se reunía con los sabios y los viajeros. Sus estantes y mesas polvorientas están ahora vacíos, los pergaminos y tomos, que una vez se guardaron aquí, han sido saqueados hace mucho tiempo. Sin embargo, un guardián involuntario permanece en el área.

Ilda es un **fantasma** neutral bueno que una vez fue una de las aprendices de Diderius. Ella adoraba a su amo, pero fue desterrada por error acusada de ser una ladrona cuando uno de sus valiosos tomos estaba fuera de lugar. Ilda murió poco después que Diderius, y su espíritu volvió aquí para actuar como guardiana de ese gran almacén de conocimiento.

Ilda no es violenta, excepto con aquellos que roben a Diderius. Ella se manifiesta cuando los personajes entran en esta área, exigiendo saber por qué han venido y amenazándoles si planean saquear la biblioteca. Si los personajes señalan que no hay nada en la biblioteca para robar, Ilda es superada por un ataque de auto culpabilidad mientras se atormenta sobre sus fracasos. Si se tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) a CD 14 revela que Ilda puede ser liberada de su estancia aquí, si se devuelven los volúmenes de la biblioteca perdida (véase área 11).

Ilda sabe que habitan yuan-ti en las partes más internas del complejo. Ella no sabe nada de los miembros del culto que no han entrado en esta área. Si los personajes se ganan su confianza, también puede ofrecer la siguiente información:

- La pasión de Diderius era la magia poderosa de adivinación, que es cómo descubrió el pozo misterioso en este complejo de cavernas. Excavó estas cámaras alrededor del pozo, y vinieron reyes y magos trayendo tributos. Cuando murió después de muchos siglos de vida, esta mansión subterránea se convirtió en su cripta.
- El pozo de adivinación permite a aquellos que la usen mirar a través de algunas de las protecciones mágicas que bloquean magia menor de adivinación.
- Las revelaciones del pozo podría conducir a un usuario a la locura, a menos que las preguntas sean específicas y estén relacionadas sólo con el mundo físico, evitando preocupaciones metafísicas. Mirar al pozo sin antes ofrecer un sacrificio era sumamente peligroso.
- El uso del pozo de adivinación requiere un sacrificio personal, pero con el tiempo, las demandas del pozo crecieron cada vez más. Si otros han estado utilizando el pozo desde que Diderius murió, como Ilda sospecha que los yuan-ti hacen, su precio actual debe ser un sacrificio oscuro.

10. COMEDOR

Dos largas mesas planas de piedra se sitúan en el extremo sur de este comedor, mientras que una mesa larga de mármol se encuentra al norte. La puerta de las escaleras que suben a la zona 8 tiene la palabra "¿PELIGRO?", escrita con tiza en ella. La puerta por las escaleras del sur está claveteada, y tiene "PELIGRO" garabateado en ella con tiza.

Cinco **demonios barbudos** están sentados en la mesa de mármol, los últimos supervivientes de la expedición de Varram. Cuando sus seguidores cultistas fueron enviados al área 11 para que investigaran, Varram dejó a los demonios aquí con instrucciones para les protegieran contra cualquier criatura que saliera de esa zona. Los demonios tomaron sus órdenes en serio, lo que significa que todos ellos, ignoran a los aventureros a menos que los personajes los ataquen. Si los demonios son preguntados cortésmente, sólo les dicen a los personajes que se les ordenó permanecer aquí. Admiten que su amo es Varram, y hablan del gran tesoro que hay bajando por las escaleras hacia el sur. El enano se ha ido por algún tiempo, pero no tienen ni idea de lo que le sucedió.

Si se ofrece a los demonios 100 po o más en gemas, también les dicen a los personajes que han luchado y matado muertos vivientes en el complejo; que el enano ha perdido algo importante para su culto y necesita el pozo de adivinación para recuperarlo; y que están trabajando para el culto a las órdenes de su señor Zariel, archiduquesa del Averno, que quiere a Tiamat fuera de los Nueve Infernos.

Los personajes son libres de pasar a través de esta sala, incluyendo el entrar en el área 11 pero serán atacados por los demonios con regocijo cuando salgan de esa zona.

11. BÓVEDA DEL TESORO

Mientras Diderius vivió esta área era su dormitorio y todavía contiene una cama elegante, conjuntos de estanterías, un arcón de madera, y un conjunto de mesa auxiliar con un jarro y copas. Los cultistas sellaron esta habitación tras un desastroso encuentro con guardianes no-muertos.

En las escaleras. El hueco del montacargas de la zona 6 que da al hueco de la escalera delante de la bóveda, una vez se utilizó por parte de los siervos de Diderius para eludir la larga caminata desde el dormitorio a las partes superiores del complejo. Las cuerdas del montaplatos y su plataforma de madera actualmente podrida están esparcidas por las escaleras.

Esta zona está custodiada por 2 **incorpóreos** y 4 **espectros**. Los fantasmas son espíritus de guerreros que entregaron sus almas a Diderius a cambio del conocimiento exótico del mago. Ellos pueden ser derrotados en combate, pero sus espíritus están atados a la sala por magia antigua, haciendo que se manifiestan de nuevo 24 horas después de ser destruidos. Los espectros son las almas reanimados de tres cultistas que murieron aquí y de tres yuan-ti que murieron explorando las ruinas. No se manifestarán de nuevo si son destruidos.

Un éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 18 muestra un ladrillo suelto en la pared opuesta a la puerta. Tirando del ladrillo hacia afuera revela runas mágicas talladas en la pared que ligan a los fantasmas que custodian esta zona. Destruyendo las runas se evita que los incorpóreos se manifiesten de nuevo si se destruyen.

TESORO

Las estanterías contienen tratados mágicos y notas sobre la adivinación que han resistido los estragos del tiempo. Detallan las prácticas de lanzamiento de conjuros de la antigua Netheril y se podría conseguir 750 po si se vende. Si los personajes buscan en la habitación, encuentran un libro titulado Transustanciabilidad a través Potencialidades atrapado entre la cama y la pared. Si se devuelve a la biblioteca (área 9), el fantasma es libre de pasar al otro mundo.

El jarro de plata y las cuatro copas junto a la cama son mágicos. Si un personaje vierte desde la jarra vacía en una copa vacía, fluye un gas humeante entre ambos recipientes. Un personaje que "beba" de una copa llena de gas recibe ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno durante 3 horas. Cada una de las copas se puede utilizar para producir este efecto una vez cada siete días.

El cofre hermético contiene siete túnicas de seda preservadas de la putrefacción, y valen 50 po cada una si se vende.

El cofre también contiene un *anillo de resistencia al veneno* y dos rollos de pergamino de *protección de la energía*.

12. POZO DE ADIVINACIÓN

Esta larga galería contiene el pozo mágico que fue la fuente de poder de Diderius. Las puertas dobles hacia el sur no tienen marcas en ellas, pero tienen el mismo riesgo que las puertas en la zona 4.

Flechas rotas, manchas de sangre y un cultista muerto están esparcidos por el suelo de la cámara. Una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 12 revela que las flechas se dispararon desde la puerta norte que conduce a la zona 13. Las flechas están talladas en piedra y sus puntas tienen la forma de colmillos, decoradas con el símbolo de una cobra con una corona encima de ella. Una prueba de Inteligencia (Religión) a CD 18 reconoce el símbolo del dios yuan-ti Merrshaulk.

Si un personaje inspecciona el cuerpo, revela que el cultista no murió por las flechas, sino de una herida de una daga. Una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 15 revela que una daga Diente de Dragón fue el arma que lo mató. Este fue el desafortunado cultista que el artero Varram sacrificó cuando usó el pozo.

El Pozo. Actualmente está vacío. Varram casi había completado el ritual de adivinación del pozo cuando fue atacado por los yuan-ti, arrastrándolo fuera. Una compuerta de piedra se extiende desde la pared sur para desembocar en el pozo. Si los personajes pueden llenar el cuenco en la zona 5 y liberar la compuerta con la suficiente rapidez, el agua se vierte en el pozo antes de que tenga la oportunidad de evaporarse. Alternativamente, el pozo se puede activar con un frasco de agua bendita, que no está sujeta a los efectos de guarida del señor momia.

Cuando el agua golpea el pozo, se extiende y se enciende con una luz de color negro. Cualquier personaje que recibió la advertencia de Ilda (o que recuerde las estatuas del área 3) se espera que declare que aparta la vista del pozo. De lo contrario, un personaje debe hacer una tirada de salvación a CD 20 contra un conjuro *sugestión*. Si se falla la tirada, el personaje mira al pozo de adivinación, a menos que otro personaje inmediatamente aleje a la víctima curiosa del pozo (y evitar continuar mirando dentro de él como estaba haciendo). Si no es apartado, un personaje que mire dentro se vuelve temporalmente loco durante 1 minuto (ver zona 3). Un personaje alejado del pozo no sufre la locura, pero está aturdido durante 1 minuto.

USANDO EL POZO

El pozo de adivinación siempre ha requerido que un usuario haga un sacrificio personal para obtener sus secretos. Sin embargo, la magia del pozo ha crecido considerablemente volviéndose más hambriento durante los largos años de su aislamiento. En respuesta a la crueldad de los yuan-ti, el uso del pozo requiere el sacrificio de toda o una parte significativa de una criatura sensible.

13. CRIPTA DE DIDERIUS

El lugar de descanso final de Diderius es una cámara de 20 pies de altura iluminada por braseros imbuidos con *Llama Continua*. Un sarcófago de piedra macizo se asienta encima de una tarima escalonada de piedra en el centro. Las paredes están decoradas con frescos de

tamaño natural mostrando los dioses perdidos de Netheril y Anauria. Si el grupo se beneficia de la gran ayuda concedida en el área 1, todos los personajes sienten que sería una falta de respeto perturbar cualquier cosa de aquí, todo debe permanecer tal como está.

Frescos. Los personajes que examinan los frescos pueden intentar una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 15 para descubrir yeso fino en cuatro de ellos. Si cualquiera de estos frescos se rompe para ser abierto, una **momia** oculta detrás ataca. Las otras tres momias ocultas, todas fueron una vez los asesores de Diderius, hacen añicos el yeso, libres para atacar a partir de entonces.

Sarcófago. Diderius, el **señor de las momias**, descansa dentro del sarcófago. Cuando los personajes se acercan a sólo unos pasos de él, una profunda voz clara emerge desde el ataúd, diciendo: "Te acercas a Diderius en reposo. Yo sé lo que buscáis."

Si los aventureros hablaron bien a las estatuas en el área 1, la voz dice, "Los yuan-ti han cogido al llamado Varram más allá de su portal en la pared norte. Estad preparados, porque voy a abrir el camino al peligro." A menos que los personajes piden a Diderius que espere, un momento después, con un sonido de campanadas, la puerta secreta se abre a la zona 14. El grupo gana un asalto de sorpresa para actuar contra los guardias de allí.

Los que no hablaron bien en el área 1 deben preguntar a Diderius sobre Varram para obtener información sobre su paradero. Si no lo hacen con respeto provoca que Diderius diga: "Dejadme reposar en paz o enfrentaos a vuestra perdición." Diderius abre el camino sólo para aquellos que son particularmente respetuosos en este intercambio.

Si los aventureros intentan abrir el sarcófago, Diderius les advierte. Si persisten, ataca. Las momias detrás de los frescos los rompen liberándose y atacando también. Ninguno de los monstruos persigue a aquellos que huyan de esta sala, que pronto vuelve a su estado original.



Diderius puede utilizar acciones legendarias como señor de las momias, pero es poco habitual porque lanza conjuros de mago. Usa su Inteligencia 18 como su capacidad de lanzamiento de conjuros (su sabiduría permanece en 18) y tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *Ilusión menor*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *Hechizar persona*, *detectar magia*, *escudo*, *onda atronadora*

Nivel 2 (3 espacios): *Nube de dagas*, *inmovilizar persona*, *ver lo invisible*

Nivel 3 (espacios): *Reanimar a los muertos*, *disipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *Escudo de fuego*, *invisibilidad mayor*

Nivel 5 (2 espacios): *Nube aniquiladora*, *muro de piedra*

Un vaso canopo en el sarcófago contiene el corazón marchito de Diderius.

Puerta Secreta. En la pared norte hay una puerta secreta (Inteligencia [Investigación] a CD 20 para encontrarla). Golpear en la pared de piedra revela un eco hueco más allá, pero el mecanismo para abrirla está en el otro lado. Un conjuro de *apertura* o de *transformar piedra* puede abrirlo, o la puerta puede ser forzada con una prueba de Fuerza a CD 20.

SS'TCK'AL

Mucho después de la muerte de Diderius, los yuan-ti descubrieron la cripta y la reclamaron como suya. Un pequeño grupo de yuan-ti vive ahora aquí, respaldados por esclavos hombres lagarto. Ellos son los guardianes del pozo de adivinación, que un yuan-ti de alto rango usa para buscar una visión mágica de sus planes a largo alcance. El yuan-ti ha evitado pasar a las cámaras originales del complejo, por temor a los no-muertos de allí. En cambio, han ampliado el complejo excavando más profundamente en la cara del acantilado.

Los yuan-ti capturan y sacrifican a aquellos que visitan la tumba de Diderius. Sin embargo, los mismos yuan-ti no están exentos de salvarse de ser usados para cerrar un pacto con el pozo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Es notablemente sensible que hace más calor aquí que en la cripta, y el aire está incómodamente húmedo en toda la zona.

Paredes. Las paredes del enclave yuan-ti son losas de piedra verde oscuro trabajadas, manchadas con fango y humedad.

Techo. Tiene 10 pies (3m) de altura a menos que se indique lo contrario.

Luz: Ninguna, a menos que se indique lo contrario.

14. PUERTA DE ENTRADA

Esta caverna natural de piedra basta, contiene el sistema de cabrestante para levantar la losa de piedra de la puerta secreta entre la zona 13 y la 14. La entrada está custodiada por 6 hombres lagarto, que atacan a la primera señal que la puerta se alza entre esta área y el área 13. Un hombre lagarto corre para advertir a los yuan-ti, mientras que los otros se mueven para posicionarse cerca de la puerta.

Si a los personajes les cuesta más de 10 asaltos abrir la puerta, 4 **hombres lagarto** más y 3 **yuan-ti híbridos** (tipo 1) vendrán para reforzar al grupo allí apostado. La puerta de esta zona se abre a continuación y las fuerzas enemigas atacan. Los híbridos se retiran si muere uno de ellos. Los hombres lagarto se retiran cuando la mitad de ellos están muertos.

Las escaleras orientales descienden 30 pies antes de llegar al puente en la zona 15.

15. PUENTE

Las empinadas escaleras de la zona 14 conducen a un puente de piedra irregular que se extiende sobre un pozo oscuro. Las laderas del puente descienden 40 pies a otro hueco que conduce hacia abajo.

La humedad gotea desde el techo alto, que hace que el puente este cubierto de musgo que cuelga sobre el borde como una cascada verde. Cualquier criatura moviéndose a lo largo del puente debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza a CD 14 o de lo contrario caer al vacío. Si se falla la tirada de salvación, una criatura puede intentar una prueba de Destreza (acrobacia) a CD 10 para aferrarse al puente en lugar de caer en la oscuridad.

El pozo sobre el que el puente se extiende tiene 120 pies de profundidad en la parte superior (al oeste) y 80 pies de profundidad a los pies del puente (al este). El área debajo del puente es una cámara de alimentación para los yuan-ti jóvenes, como serpientes (ver área 19) que se arrastran entre las dos áreas a través de agujeros en la pared. Cualquier personaje o hombre lagarto que se caiga del puente recibe el daño apropiada por caída, luego son atacados por los jóvenes yuan-ti. Escalar de nuevo hasta donde el puente se une con un grupo de escalones requiere tres pruebas de Fuerza (Atletismo) a CD 15.

Cualquier hombre lagarto que se retire de la zona 14 intentará mantener fuera de aquí al grupo. Además, hay 6 **hombres lagartos** más escondidos en el puente para reforzar la zona, con la esperanza de que los personajes, tratando de abrirse camino luchando, caigan en la oscuridad de abajo. Están apoyados por 2 **yuan-ti híbridos** (tipo 1) armados con arcos que atacan desde la escalera del este. Los híbridos también utilizan el conjuro de Sugestión para susurrarles a los personajes que un compañero del grupo se ha sustituido por un espía yuan-ti y debe ser atacado.

16. CÁMARA MEDITACIÓN

En esta gran cámara, los yuan-ti meditan en el nombre de sus oscuros dioses y discuten los esquemas de sus planes. En las paredes noreste y sudoeste de esta cámara tienen altares con estatuas a las deidades yuan-ti. Merrshaulk y Sseth. Las otras dos paredes tienen estatuas de sumos sacerdotes yuan-ti talladas en ellas, a sus pies se hallan unas armaduras de placas dispuestas como ofrendas.

Cuando los personajes llegan aquí, cientos de serpientes comienzan a deslizarse fuera de los agujeros en las estatuas y las esquinas de la habitación. A pesar de que no son una amenaza por sí mismos, las serpientes llenan las armaduras, que se alzan hasta atacar como 2 horrores acorazado y hacen un ataque con espada larga envenenada. El objetivo del ataque con éxito de la espada larga de un horror serpiente debe hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 12, recibiendo 9 (2d8) puntos de daño de veneno si se falla la tirada, o la mitad de daño si se tiene éxito. Los horrores no saldrán de esta habitación.

TESORO

Cuatro rubíes por valor de 1.000 po cada uno se hallan incrustados en los ojos de las estatuas y se pueden extraer de sus cuencas.

17. CUARTELES YUAN-TI

Una docena de pozos cilíndricos de 3 pies de ancho y 7 pies de profundidad se abren en el suelo de piedra y son utilizados por los yuan-ti menores como agujeros para dormir. Hay dos tótems aquí, ambos con la forma de áspides alzadas con la boca abierta. Estos tótems irradian magia que niega algunos de los efectos regionales de la guarida de un señor momia en esta área, lo que permite que los yuan-ti almacenen aquí alimentos y agua que no se evapora o se estropea.

Esta habitación actualmente está custodiada por 3 **hombres lagarto** y 1 **yuan-ti pura casta**, a menos que esas criaturas ya se han encontrado en la zona 18.

Trampa de Dardo. La puerta secreta en el vestíbulo principal que se abre a la zona 21 está marcada por un arco inscrito en la pared. Sin embargo, una placa de presión se halla a 10 pies antes de llegar a la arcada, esto se puede descubrir con una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 15. Cuando cualquier criatura pase por encima de la placa de presión, salen disparados dardos desde las paredes a lo largo del vestíbulo, siendo objetivos del ataque todas las criaturas de la zona: +8 para golpear, 3 (1D6) daño perforante y el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución a CD 12 o recibir 10 (3d6) puntos de daño de veneno y estar paralizado durante 1 minuto.

TESORO

Los personajes que busquen en los agujeros de dormir pueden encontrar 600 pc, 200 pp y 150 po, así como una *poción de veneno*

18. EL PASILLO LARGO

Las paredes de este largo pasillo parecen ondular, yendo y viniendo como si el pasillo se deslizara como si fuera una serpiente gigante. Esto es sólo un efecto ilusorio permanente, pero crea un efecto inquietante.

Cuando los personajes estén juntos en el pasillo, 4 **hombres lagarto** cargan provenientes del área 22, seguidos de 2 **yuan-ti híbridos** (tipo 1). Si los personajes se movieron pasando por la puerta de la zona 17 sin comprobar la habitación, 3 **hombres lagarto** y 1 **yuan-ti pura casta** aparecen cargando.

19. CRIADERO

El suelo de esta sala se encuentra a 20 pies por debajo del suelo del pasillo adyacente, al cual se puede ascender a través de unas escaleras altas. Las paredes de esta sala de incubación yuan-ti gotean limo y el suelo se retuerce, literalmente, con los ocupantes de la habitación. Los Yuan-ti producen copiosos especímenes jóvenes, que son consumidos por sus hermanos para que sólo los más fuertes sobrevivan. Una plaga de estos jóvenes (utiliza las estadísticas de **plaga de serpientes venenosas**) se arrastran a través de montones de huevos y cáscaras de huevo rotas que cubren el suelo, y están vigilado por 1 **yuan-ti abominación** y 3 **yuan-ti pura casta**.

A la primera señal de la presencia del grupo, el yuan-ti usa Sugestión, disculpándose por cualquier ataque anterior, afirmando que sus parientes no significan ningún peligro para los personajes. Como muestra de buena fe, la abominación invita a los personajes bajar las escaleras y unirse a los yuan-ti para una fiesta.

Si los personajes están completamente bajo la influencia del conjuro, los yuan-ti esperan hasta que descienden, entonces ellos y la plaga atacan.

Si los personajes huyen, los yuan-ti les persiguen. Si son atacados desde arriba, el yuan-ti asciende por las escaleras para luchar. La abominación huye de cualquier pelea si se le reduce a la mitad sus puntos de golpe o a menos.

20. GUARIDA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Esta cámara maloliente está llena hasta arriba de basura y suciedad. Los esclavos hombre lagarto de los yuan-ti están confinados aquí. La zona está actualmente vacía, con todos sus ocupantes se encuentran en otras áreas.

TESORO

Ocultas completamente entremedio la mugre de los hombres lagarto hay 22 po y 125 pp en monedas sueltas.

21. PRISIÓN

Los yuan-ti usan sacrificios de humanoides para activar la magia del pozo de adivinación. Sus desafortunadas víctimas se mantienen aquí hasta que se necesitan, pero la cárcel es actualmente vacía.

22. TEMPLO

Esto es el corazón del asentamiento yuan-ti, esta enorme cámara se caracteriza por tener serpientes gigantes de piedra a lo largo de la pared este y la del oeste, canalizando llamas verdes de sus bocas abiertas. Los líderes yuan-ti se hallan aquí, 3 **yuan-ti pura casta**, 2 **yuan-ti híbridos** (tipo 2) y 1 **yuan-ti abominación** sacerdotisa, junto con cualquier yuan-ti y hombres lagarto que se retirara en los encuentros anteriores.

Los yuan-ti y los hombres lagarto permanecen en las sombras de las parpadeantes llamas verdes, listos para atacar, pero comprendiendo que los aventureros son una amenaza grave si han llegado tan lejos ilesos. Al fondo de la sala, cerca de un altar tallado con la forma de una cobra gigante con la boca abierta, se halla en estado comatoso Varram, que ha sido atado y golpeado.

NEGOCIANDO POR EL ENANO

Si los personajes no han hecho ninguna mención sobre su búsqueda de Varram durante sus batallas anteriores con los hombres lagarto o los yuan-ti, la sacerdotisa yuan-ti abominación tiene la daga *Diente de Dragón* de Varram al cuello del enano. La sacerdotisa ha oído hablar de la misión de los personajes, aunque ella no sabe ni le importa por qué buscan al enano.

La yuan-ti no tiene idea de por qué los personajes les han atacado, la sacerdotisa sólo sabe que Varram ha estado pidiendo piedad por su vida con la promesa de la gran riqueza que le puede ofrecer a la yuan-ti si es liberado. La sacerdotisa planea negociar con los personajes, ofreciéndoles la hipotética riqueza que el enano le ha prometido.

De cualquier manera, si los personajes quieren a Varram vivo, la sacerdotisa exige que el grupo se marche del complejo sin matar a más yuan-ti. Está dispuesta a entregar al enano, pero explica que su alma ha sido temporalmente extraída de su cuerpo por la poderosa magia yuan-ti. Cuando los personajes hayan dejado el enclave, se le devolverá. (La sacerdotisa está mintiendo-Varram está en su actual estado semiconsciente por el trato brutal que ha recibido a manos de los yuan-ti).

Si los personajes rehúsan su oferta, la sacerdotisa intentará utilizar Sugestión para influir en quien ella percibe como líder del grupo. Si eso no funciona y estalla el combate, ella mata Varram (tiene sólo 3 puntos de golpe), y luego ataca con sus seguidores.

DESARROLLO

Una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 15 revela un espacio secreto y un pasadizo debajo de una de las estatuas de serpiente en el templo. Dentro del espacio está el tesoro del enclave, que comprende 800 po, 100 ppt, 2 esmeraldas nublados por valor de 500 po cada una, un collar de cuentas con 22 crisobelirios por valor de 20 cada uno, y 2 pergaminos mágicos, uno de Levitación y el otro de Llamar al relámpago. El pasadizo conduce a la salida usada por los yuan-ti para dejar el complejo sin pasar a través de la cripta. La salida está cuidadosamente oculta detrás de una pantalla de rocas, árboles y matorrales a cien yardas de distancia de la entrada a la plaza en ruinas.

CONCLUSIÓN

Varram sigue estando incoherente hasta que reciba magia curativa o termine un descanso largo. Una vez que se restablezca su salud, la susurradora de dragones caída se apresura a aceptar su condición de prisionera del grupo, aunque sólo sea porque sabe que Severin la matará si realiza cualquier intento de volver al culto. Varram puede ofrecer una idea detallada de la jerarquía y los planes de la secta, y puede revelar simpatizantes secretos y traidores dentro de las facciones del Consejo de Aguas Profundas, a discreción del DM. Capturando al enano vivo, el grupo gana el respeto significativo entre las facciones, aunque si traen la noticia de su muerte es casi tan impresionante.

Si se le pregunta por la *Máscara del Dragón Blanco*, Varram admite a regañadientes que la vio en el pozo, y que ya ha sido encontrada y reclamado por el culto, y se encuentra actualmente en el Pozo de los Dragones.

Los personajes que sobrevivan adquieren un nivel al final de este episodio.

EPISODIO 4: NERONVAIN

Con la pérdida de Castillo Skyreach al final del *Tesoro de la Reina Dragón*, los esfuerzos del Culto del Dragón para recoger el tributo de Tiamat fueron gravemente comprometidos. Para compensar este contratiempo, los cultistas lanzaron varios ataques contra los elfos del Bosque Brumoso, liderados por el intermediario del Dragón Neronvain y su compañero, el dragón verde Chuth.

Después de haber cumplido con su cuota para el culto, el intermediario del Dragón y el dragón se retiraron a lo más profundo del Bosque Brumoso, dejando los enclaves élficos en ruinas detrás de ellos. Sin embargo, los supervivientes de los ataques del culto se han sorprendido al enterarse que el intermediario del Dragón verde es Neronvain, el hijo exiliado del rey Melandrach, al que se creía que había muerto hacía muchos años.

En una de sus incursiones, Neronvain se ganó la lealtad de un elfo llamado Galin, un guardián del bosque al que prometió estar al servicio del intermediario del dragón a cambio de poner fin al ataque a su pueblo natal. Neronvain aceptó, utilizando los conocimientos de Galin del Bosque Brumoso para ayudarlo con los planes de incursión contra otros asentamientos. Hasta ahora Galin ha mantenido en secreto su juramento con Neronvain, aunque siente una tremenda culpa por sus acciones.

Bajo el mando del rey Melandrach, los elfos del Bosque Brumoso han intensificado sus defensas y los ataques del culto han cesado. Melandrach cree que la amenaza ha terminado, aunque su hijo Alagarthas no está de acuerdo. El príncipe Alagarthas utiliza al Enclave Esmeralda para buscar pistas sobre el origen de los ataques y sabe que ha sido visto un elfo con el dragón verde, que parecía dirigir a la bestia. Ambos, el príncipe Alagarthas y Delaan Winterhound del Enclave Esmeralda, creen que de forma inminente habrá más ataques y que el amo del dragón verde podría ser un intermediario del dragón del culto. Pero lo que no se han dado cuenta es que el intermediario del dragón verde es en realidad el propio hermanastro de Alagarthas, Neronvain, el segundo hijo caído en desgracia del rey Melandrach, desterrado por su pueblo y que, durante largo tiempo, se pensó que estaba muerto. Ahora buscan la ayuda de los aventureros para encontrar a este amo del dragón.

BUSCANDO AYUDA

Delaan Winterhound tratará con los aventureros durante el Consejo de Aguas Profundas o mientras están regresando a la ciudad después de completar otro episodio. Él habla de las incursiones draconianas en el Bosque Brumoso mencionadas en el Concilio, y dice que los agentes del Enclave Esmeralda han estado trabajando con el apoyo del

príncipe Alagarthas para evitar una nueva oleada de ataques. Con sus agentes dispersos por todo el Bosque Brumoso, quiere que los aventureros viajen a uno de los pocos asentamientos que quedaron en pie después del ataque del dragón, un pueblo llamado Altand. Si la creencia de Delaan de que el misterioso amo del dragón verde fue uno de los intermediarios de los dragones del culto es verdad, los supervivientes de Altand podrían conocer algo que les ayudará a encontrarlo.

EL BOSQUE BRUMOSO

Este episodio tiene lugar en El Bosque Brumoso, un vasto bosque oculto por una espesa niebla y la lluvia. Enormes abetos dominan el extremo norte del bosque donde se encuentra Altand y donde Neronvain y Chuth han establecido su bastión.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Niebla. La niebla en el bosque está omnipresente. A pesar que puede ser ignorada dentro de los edificios, todas las áreas al aire libre del bosque están ligeramente oscurecidas.

INVESTIGACIÓN EN ALTAND

Altand es principalmente un asentamiento élfico de madera, camuflado casi a la perfección con el bosque que se halla a su alrededor. Existen dos niveles en la aldea, con algunas estructuras construidas en el suelo alrededor de un monumento antiguo a un elfo guardabosques. Los edificios y el templo de la aldea se construyeron en las ramas superiores del bosque. Los elfos han extendido puentes de cuerda entre estos sitios y construyeron caminos circulares alrededor de los árboles.

Al igual que muchos otros asentamientos arrasados por el dragón, plataformas que funciona con poleas conectan los dos niveles de la aldea y proporcionan una excelente defensa contra los orcos que en ocasiones entran en el bosque, como alternativa a asaltar los asentamientos humanos a lo largo del Camino del Comercio. Sin embargo, esas defensas demostraron ser una trampa mortal contra el dragón verde volador, dejando a muchos elfos incapaces de llegar al suelo con la suficiente rapidez para escapar.

HISTORIAS DE LOS SUPERVIVIENTES

De los trescientos residentes de la aldea, más de la mitad sobrevivió al ataque, un resultado diferente que en otros asentamientos arrasados, donde el dragón cazador y mató hasta el último elfo adulto o niño. Muchos de los residentes de Altand estaban en el suelo cuando llegó el ataque. De los elfos en el nivel superior del pueblo, muchos murieron debido al aliento venenoso del dragón esperando para descender o cayendo hacia su muerte mientras los puentes y las pasarelas se derrumban bajo el peso del pánico.

La mayoría de los supervivientes huyeron y vieron poco de lo que siguió. Sin embargo, al hacer preguntas cuidadosas a varios aldeanos, los personajes pueden conocer lo siguiente:

- El dragón descendió y atacó en el suelo primero. Casi la mitad de las víctimas de la aldea murieron durante ese primer asalto.
- Los humanos con los uniformes de gala del Culto del Dragón siguieron al dragón, matando a todos los que encontraron. El clérigo de la aldea salió para liderar a otros en la lucha contra el dragón, pero la bestia se lo tragó de un bocado.
- Algunos supervivientes afirman haber visto a un cultista cabalgando sobre el dragón. La mayoría ellos se refieren al jinete del dragón como humano, como los demás miembros del culto. Sin embargo,

algunas personas informan que la figura se movía con la gracia de un elfo.

- Con el clérigo muerto, el guardián de la aldea, Galin, se ha convertido en el líder de Altand. A pesar que estaba en el fragor de la lucha, sobrevivió ileso, y ha sido una fuerza poderosa para reunir a los supervivientes
- El ataque duró poco tiempo, luego el dragón se retiró inesperadamente. Los cultistas siguieron, pero mientras huían, no se llevaron nada de valor de la aldea. Este es un marcado contraste con otras incursiones del dragón, que se centran en la captura del tesoro.

HISTORIA DEL ALCAIDE

Galin, el alcaide, es un elfo de aspecto nervioso con un oscuro secreto. La gente del pueblo describe como sufre por el peso de su nuevo papel de líder y la muerte de más de un centenar de ciudadanos, incluyendo a su propia esposa.

En respuesta a cualquier pregunta sobre Galin, se indica a los personajes su residencia en las ramas superiores de la aldea.

Al subir por una escalera a una modesta vivienda suspendida entre robustas ramas, se entra a una acogedora sala de estar. Un elfo delgado está sentado en un escritorio, levantándose para daros la bienvenida con una forzada sonrisa, como el cuervo de la cercana jaula que grazna horriblemente.

"Bienvenido a nuestro pueblo", dice el elfo. "¿Cómo puedo ayudarlos?"

Galin responde cualquier pregunta que los personajes le hagan, pero sus respuestas son sólo un eco de lo que los otros supervivientes saben. Afirma que no ha visto al jinete del dragón y no cree lo que dicen que hicieron, desestimando los informes como el resultado del miedo y el caos durante el asalto. Una prueba de Sabiduría (Averiguar Intenciones) a CD 18 revela que el alcaide elfo está reteniendo información. Si es presionado sobre esto, él admite que él vio al dragón que mató a su esposa y está atormentado por la culpa que no pudo salvarla. Una siguiente prueba de Sabiduría (Averiguar Intenciones) a CD 16 revela que incluso esto no es toda la verdad, pero Galin se sentirá ofendido si los personajes le hostigan con más preguntas.

TESTIGOS SILENCIOSOS

Cuando los testigos humanoides al ataque están limitados en su conocimiento de lo que sucedió, los personajes tienen otros recursos potenciales para conseguirla. Mediante el uso de Hablar con las Plantas, los personajes pueden recurrir a las impresiones y los recuerdos de los propios árboles. Aunque el conjuro sólo permite impresiones de los recuerdos de los sujetos las 24 horas previas a los hechos acaecidos, los árboles de Altand pueden informar que la noche anterior a una hora tardía, fueron testigos de cómo Galin a hurtadillas salía del pueblo y desapareciendo en el bosque, acompañado de su cuervo mascota. Galin ha estado haciendo estos paseos muchas noches desde el ataque, dándole a Neronvain información sobre otros asentamientos elfos, que el intermediario del dragón está utilizando para planificar su próxima oleada de ataques.

Si los personajes utilizan *hablar con los animales* para preguntar al cuervo, se enteran que Galin caminó una milla o más en el bosque y se encontró cara a cara con el dragón verde Chuth y su jinete la noche anterior. Recuerda que una inteligencia animal no es tan elocuente como un humanoide, y puede ser que se necesite una persuasión sutil para conseguir que el cuervo describa una escena que es muy probable que le asustaba.

Los personajes también pueden optar por vigilar y seguir a Galin en

una de sus excursiones nocturnas. Neronvain no aparece esa noche, pero el lugar de encuentro preestablecido del alcaide es un lugar de maleza aplastada, mostrando claramente que aquí ha aterrizado más de una vez un dragón.

ENFRENTÁNDOSE A GALIN

Si se enfrentan mediante las pruebas contra él ganadas por conjuros o mediante subterfugio, Galin acusa a los aventureros (públicamente si es necesario) de estar ligados con el culto y tratando de romper la voluntad de los supervivientes de Altand. Si los personajes tienen acceso al conjuro Zona de Verdad o a magia similar, él categóricamente se niega a participar en cualquier otro interrogatorio.

Galin no responderá a la intimidación. Sin embargo, una interpretación efectiva se puede utilizar para aprovechar su culpabilidad. Si se le ofrece compasión por la muerte de su esposa, a diferencia de acusaciones, el alcaide finalmente se derrumba. Él confiesa que después de ver a su esposa asesinada, se encontró cara a cara con Neronvain en el fragor de la batalla y suplicó por su vida, ofreciendo cualquier cosa a cambio. Neronvain aceptó la oferta del alcaide, acordando perdonar a Galin y dejar Altand intacta a cambio de información sobre otros asentamientos que se convertirían en los próximos blancos de las incursiones del Culto. Galin no conoce la identidad del intermediario del dragón verde, o la ubicación de Neronvain y de la guarida de Chuth. Sin embargo, desde el punto de encuentro, él ha visto al dragón volando en dirección sureste y ha advertido que la ropa y el pelo del intermediario del dragón están a menudo mojados.

NERONVAIN



EN EL BOSQUE

La fortaleza de Neronvain encuentra a treinta millas de Altand a través de bosque denso, lleno de niebla. Mientras buscan al intermediario del dragón y a su dragón, los personajes se encuentran un druida anciano que puede ayudar o dificultar su búsqueda, y deben hacer frente a los guardianes de araña que Chuth ha puesto fuera de su guarida.

UN RESCATE A TIEMPO

Tal como los personajes viajan a través del bosque, oyen el crujido de un gran árbol derrumbándose, seguido por una voz femenina gritando. Si investigan, ven a una mujer de edad venerable con su pierna atrapada bajo un pesado árbol caído. Ella pide ayuda cuando ve al grupo. Esta **druida** es la cuidadora de esta parte del bosque.

Tres **árboles despertados** se ocultan entre los otros árboles cercanos, uno de los cuales ha caído intencionalmente y abatiendo al druida sin causarle daño, lo que le permite fingir lesiones y conducir a los personajes hacia ella. Ella adivina correctamente que el grupo están buscando al dragón, y desea darles una bendición para ayudar en su lucha contra este flagelo de su bosque, pero quiere poner a prueba su fuerza de carácter primero. Ella no ayudará a aquellos que no ayudan a los demás.

Si los personajes ayudan al druida sin reservas, lee lo siguiente.

Se necesita todo vuestro esfuerzo para levantar el árbol, a sabiendas que ponéis en riesgo vuestras vidas si se desliza en vuestra contra. Pero cuando estáis a punto de liberar a la mujer, el árbol comienza a alzarse por sí mismo. Otros dos árboles que estaban cerca se desplazan hacia atrás tal como la elfa se alza del suelo sonriendo, que no muestra signos de lesiones.

"¡Héroes por fin!", ella dice. "¿Cuántos podrían caer en pánico al ver a un extraño en el bosque, o pensar primero en su propia seguridad antes de ayudar a otros? Yo os concedo mi bendición. Que vuestros corazones demuestren verdad donde otros temen pisar.

La mujer recoge flores de su pelo que juraríais que antes no estaban allí hace un momento, luego las toca con los dedos para tejer con ellas guirnaldas como por arte de magia. Ella pone una guirnalda alrededor de cada uno de vuestros cuellos, luego se transforma de repente en un búho. Sus árboles despertados sirvientes caminan de forma estruendosa tras ella en el bosque.

Siempre y cuando los personajes usen estas guirnaldas, serán invisibles a los animales espías de Chut (parte de la magia imbuida en el área alrededor de la guarida del dragón) cuando se acerquen a la fortaleza de Neronvain. Además, la primera vez que un personaje con una guirnalda se enfrenta a Chuth, él o ella siente un calor despertando de la guirnalda y automáticamente tiene éxito en la tirada de salvación contra la Presencia Pavorosa del dragón.

Si los personajes ignoran a la druida, ella grita en voz alta lastimosamente en busca de ayuda, mientras se alejan, ofreciendo un último lamento contra su cobardía tal como ellos desaparecen. Si los aventureros atacan a la druida, los árboles despertados atacan. Luchan hasta la muerte mientras la druida se convierte en una lechuza y se va volando.

LA GUARIDA DE LAS ARAÑAS

A un cuarto de milla de la guarida de Chuth, comienzan a verse finas hebras de tela de araña, colgando casi invisible en el aire brumoso. Las telarañas marcan la superposición entre la guarida del dragón y los cotos de caza de un nido de arañas. Las hebras se combinan con la densa niebla del bosque para que el área alrededor de la guarida sea fuertemente oscurecida y terreno difícil, hasta cuando el grupo llega al pozo (zona 1). Debido a que las telas están húmedas, no arden

fácilmente. La aplicación directa de fuego destruye las telarañas, pero el fuego no se propaga entre ellas. Un personaje con una antorcha puede utilizar una acción para despejar las telarañas a su alcance.

Mientras los personajes avanzan, las telarañas se hacen más gruesas y se puede ver pájaros y animales atrapados en su interior. Cualquier movimiento a través de la telaraña alerta a los 3 **ettercaps** y las 7 **arañas gigantes** que merodean cerca. Los ettercaps atacan con garrotes y telarañas, mientras que las arañas usan las telarañas para descender en medio del grupo. Si se matan dos ettercap o cinco arañas, el resto huyen.

LA FORTALEZA DE NERONVAIN

El Intermediario del Dragón Verde ha establecido una fortaleza para él y para Chuth dentro de un complejo de cuevas en el bosque brumoso, su entrada se oculta detrás de una cascada que cae por un acantilado. El dragón verde se ha adueñado de la caverna más grande de la fortaleza como una de sus muchas guaridas.

Neronvain es servido por un grupo de guardaespaldas cultistas, mientras Chuth ha ganado el servicio de un número de ettins para ayudarlo a proteger la fortaleza. El dragón también controla un grupo de prisioneros elfos aterrorizados que Neronvain trajo de uno de sus incursiones, que luchan por el dragón y el Intermediario del Dragón a menos que se les convenga para que huyan.

Chuth es un **dragón verde adulto**. Ver apéndice A para las características de **Neronvain**.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Puertas Secretas. Las puertas secretas dentro de la fortaleza son poco más que las grietas entre las cámaras, lo suficientemente grandes como para que las criaturas medianas puedan escurrirse a través. Están ocultas en la oscuridad detrás de las rocas sueltas u otra coberturas, y requieren de una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 14 para descubrirlas.

Luz. La fortaleza está oscura a menos que se indique lo contrario.

1 EL POZO

El pozo al pie de la cascada tiene 20 pies de profundidad en su centro, su superficie está oscurecida por una bruma esmeralda que marca este lugar como la guarida de un dragón verde.

Una fuerte pendiente desciende desde la cueva detrás de la entrada de la cascada a la zona 2, su superficie es resbaladiza debido a ondulante niebla. Un personaje debe tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacia) o una de Fuerza (Atletismo) las dos a CD 12 para escalar o arrastrarse por la pendiente. Si se falla alguna de las pruebas permitidas indica que el personaje cae 40 pies por la pendiente, recibiendo 9 (2d8) puntos de daño contundente. Los personajes que utilicen una cuerda para descender por la pendiente pueden hacerlo con seguridad.

ATAQUE DEL DRAGÓN

Si los personajes llevan las guirnaldas que les dio la druida, Chuth no tiene ni idea de su aproximación, lo que les permite pasar de forma segura a través de este área y en las cuevas.

Si los aventureros no recibieron las guirnaldas, o si se las quitaron por cualquier motivo mientras permanecen a un cuarto de milla de la guarida de Chuth, alguno de los espías animales del dragón le alertan sobre la aproximación del grupo. Él espera en la entrada de la cueva, aferrándose a la pared cercana de la entrada. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) a CD 20 advierte movimiento dentro de la cueva, pero no pueden decir lo que es (o lo grande que una criatura podría ser).



Chuth utiliza su vista ciega para detectar cuando los personajes se acercan a la entrada de la cueva. A continuación, se sumerge a través de la cascada, emergiendo delante de los personajes usando su aliento venenoso, atacando con sorpresa si nadie en el grupo se había percatado de su presencia. Personajes que no lleven las guimaldas también están expuestos a la Presencia Pavorosa del dragón. Los personajes que fallen sus tiradas de salvación contra la Presencia Pavorosa probablemente huirán hacia el bosque, donde las arañas podrían estar esperándolos. En el siguiente turno del dragón, se retira de nuevo a la zona 2 para esperar el próximo movimiento de los héroes.

2. CÁMARA DE LA ISLA

Esta gran cámara tiene un techo de 40 pies de altura decorado con enormes estalactitas y con estalagmitas más pequeños puestas a lo largo del suelo. Una poza con una pequeña isla en la esquina sureste de la caverna es alimentada por las corrientes de agua que gotean goteando a través de la roca. La cara suroeste de la caverna se trata de un risco de 25 pies de altura, el cual es parte del área 4.

La poza tiene 50 pies de profundidad, y la isla es una columna de piedra que se alza desde su parte inferior. Al sureste, a 25 pies por debajo de la superficie del lago, un pasadizo de 20 pies de ancho bajo el agua conduce a la guarida de Chuth en la zona 10.

Si los personajes no alertan a Chuth cuando se acercan, un grupo de guardias elfos (3 plebeyos y 1 noble) permanecen en la entrada

noroeste de esta área, impulsados por el miedo a servir al dragón (ver zona 4). Están esperando más cultistas que tienen que llegar a la guarida, y los personajes inteligentes podrían ser capaces de engañar con una interpretación maestra de ellos. Los elfos exigirán los nombres de los personajes y harán preguntas que creen que solamente los verdaderos cultistas sabrían las respuestas, incluyendo el conocimiento de las identidades de los líderes de la secta y la estructura de sus filas.

Incluso si son inicialmente engañados, los elfos se volverán suspicaces si los personajes comienzan a formular preguntas que los

NADIE EN CASA

Cuando los personajes se acercan a la fortaleza, podría haber una posibilidad de que Chuth haya dejado la cueva para ir a cazar, o que él y Neronvain estén explorando para futuras incursiones. Puedes determinar como mejor te parezca esto, o al azar o permitir a los personajes se escondan cuando tengan a la vista la fortaleza y simplemente esperen a que el dragón y el intermediario del dragón se vayan.

Con Chuth y Neronvain retirados de la fortaleza para una incursión inicial, permite a los personajes explorar y eliminar a los guardias sin la presión de un ataque inminente de un dragón. Este dungeon es una aventura difícil incluso para personajes alto nivel, sobre todo con las acciones legendarias que Chuth puede utilizar en su guarida. Atacar de frente si el dragón es consciente de la presencia de los aventureros es probablemente una misión suicida.

UN BUEN DÍA PARA NADAR

Si los personajes siguen a Chuth y Neronvain por el pozo, no te olvides que el dragón es anfibio. Chuth puede utilizar cualquiera de sus ataques bajo el agua, así como sus acciones de guarida.

cultistas deberían saber (incluyendo preguntas sobre Neronvain, Chuth o la fortaleza). En este caso, los elfos gritaran pidiendo ayuda y atando a la vez.

Cualquier lucha aquí atraerá a las criaturas de las zonas 3, 4 y 5, que luchan como se describe a continuación. Chuth emerge de la poza y se une a la lucha 3 asaltos más tarde.

ATAQUE DEL DRAGÓN

Si los personajes fueron atacados por Chuth en el pozo, el dragón se mantiene cerca el techo en esta área, usando su arma de aliento contra los personajes tan pronto como entren en las cuevas. Enconces, case sobre el grupo, centrándose en elfos sobre cualquier otro humanoide con sus ataques a melé. Chuth se contiene de usar su arma de aliento si con ello hiere o entorpece a sus aliados.

El rugido del dragón advierte del comienzo del combate a los sirvientes de Chuth y Neronvain que estaban al acecho de los personajes. Los elfos disparan sus arcos desde lo alto del acantilado de la zona 4, mientras que los cultistas y ettins entran al cuerpo a cuerpo al lado de su maestro. Ver las áreas 3, 4 y 5 para las estadísticas de las criaturas e información. Neronvain ataca a rango desde detrás de los cultistas, permaneciendo cerca de la entrada a las áreas 5 y 6.

Si los personajes matan o incapacitan a los sirvientes de Chuth y Neronvain, el dragón se oculta en el pozo y emerge cada vez que su arma de aliento se recargue. Mientras esté escondido en el agua, el dragón está muy oscurecido.

Si Neronvain es reducido a 54 puntos de golpe, convoca a Chuth a su lado y consume una *potión de curación*. Si Chuth es reducido a 78 puntos de golpe, también busca a Neronvain en la lucha. Los dos retroceden hacia la zona 10 a través del pozo.

3. EL CUBIL DE LOS ETTIN

Esta cámara cuenta con sólo tres enormes pilas de basura sucia apiladas contra las paredes del oeste. Este lugar es el hogar de 3 **ettins**, todos los cuales se odian. Si los aventureros han llegado tan lejos sin ser detectados, los ettins asumen que son los cultistas humanos más estúpidos haciendo cosas estúpidas humanas. Ellos ignoran a los personajes a medida que se dan la vuelta empujándose unos a otros en torno a "estas tocando mis cosas."

Con un poco de interpretación inteligente, los personajes podrían ser capaces de incitar a los ettins para que luchar entre sí. Esto hace que cada Ettin reciba 21 puntos de daño y los mantenga ocupados durante 10 minutos, mientras que luchan y gritan.

El líder de los ettins es una hembra llamada Grunda-Gurga. Ella tiene un Cinturón de Fuerza de Gigante de las Colinas, pero lo usa incorrectamente como una faja, no recibiendo ninguno de sus beneficios y no tiene conciencia de su potencial mágico.

4. CUARTEL DE LOS ELFOS

El túnel que conduce a esta zona se eleva 20 pies para terminar en una puerta de madera desvencijada, construida por los elfos para mantener algo alejado el olor de los ettin. Esta área se encuentra sobre un acantilado abierto, con sus bordes noreste con vistas sobre la zona 2.

Neronvain y Chuth trajeron a una docena de elfos de vuelta de sus incursiones en el bosque brumoso como prisioneros, 8 **plebeyos**, 3 **nobles** con los que Neronvain conversa en ocasiones, y un **caballero** y un **mag**o que son los juguetes de Chuth.

Si los personajes han entrado en las cavernas sin ser detectados, cualquier elfo que no esté de guardia (ver zona 2) está aquí. Mientras no se haya dado ninguna alarma, los elfos no se atreven a atacar a los posibles invitados de Neronvain o Chuth, pero siguen siendo sospechosos.

Los elfos están aterrorizados por Chuth, y el astuto dragón les ha convencido que van a liberarlos de aquí en un tiempo si son leales. Se necesita una interpretación convincente y una prueba de Carisma (Persuasión) a CD 17 para convencer a los elfos que huyan en lugar de esperar a que el dragón finalmente se canse de ellos y se los coma. Si los personajes recibieron las guirnaldas del druida y se las colocan a los elfos, esto automáticamente les convence para huir de forma segura.

CAPILLA OLVIDADA

Una antigua capilla se encuentra en la esquina suroeste de la caverna, mostrando una joven mujer humana que sostiene un cuenco. Una prueba con éxito de Inteligencia (Religión) a CD 15 descubre que es un santuario a Eldat, diosa de las cascadas. El agua fluye desde las grietas en el techo y sobre la cabeza de la estatua, y luego en el cuenco. Los largos años han grabado finas líneas blancas parecidas a las huellas de lágrimas en el rostro de la estatua.

La diosa Eldat todavía escucha en este santuario. Los personajes que recen pidiendo su ayuda luchando contra el dragón pueden recibir una bendición. Incluyendo Respiración Acuática, Bendecir u otro conjuro útil.

5. SALA COMÚN DE LOS CULTISTAS

Esta zona está bien iluminada por antorchas puestas en soportes tallados en la pared. En largas mesas hechas de troncos partidos es donde los miembros del culto se sientan a comer o a divertirse. En el centro de la habitación arde un fogón, el humo del cual se eleva a la caverna central y luego sale de las cuevas.

Si la alarma no ha sido dada, 5 **garras de dragón** y 1 **colmillo de dragón** cultistas (véase el apéndice A) se encuentran ociosos aquí. A no ser que los personajes vistan atuendos del culto y pueden interpretar efectivamente que lo son, los cultistas los reconocen inmediatamente como intrusos y atacaran.

6. CUARTEL DE LOS CULTISTAS

Literas bastas, sacos de dormir y mochilas llenan esta área. Si la alarma aún no ha sido dada, 5 **garras de dragón** y 1 **colmillo de dragón** cultistas (véase el apéndice A) están durmiendo aquí.

TESORO

Oculto bajo los colchones en las literas hay un total de 30 po, 120 ppt, 23 pe y 200 pc, además de una barra de comercio de plata 5 libras de Puerta de Baldur (20 po).

7. ALACENA

El culto mantiene considerables cantidades de comida y alcohol aquí. La comida y el alcohol se guardan aquí. A juzgar por el volumen de esta despensa, Neronvain está planeando una larga serie de incursiones contra los elfos del Bosque Brumoso.

TESORO

La comida es comida normal y corriente, pero el stock personal de Neronvain incluye 8 botellas de Evermead, cada una valorada en 100 po. Ya que el contacto con la isla de los elfos de Siempre Unidos es bastante raro, es fácil encontrar un comprador.

8. HABITACIÓN DE NERONVAIN

Neronvain ha creado un espacio de vida exuberante en esta caverna de paredes ásperas, decorada con el arte y la artesanía seleccionada de entre sus incursiones. Ricas alfombras y tapices cubren el suelo y las paredes de la caverna, que cuenta con una cama de madera tallada, un espejo grande y un baúl.

El túnel de entrada a esta cámara está protegido por un Glifo Guardián sintonizado con Neronvain. Se necesita una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 14 para encontrar el glifo. Se activa si cualquiera menos Neronvain pasa a 5 pies del glifo. Si se activa entra en erupción haciendo 22 (5d8) puntos de daño por ácido a todas las criaturas dentro de 20 pies del mismo.

Una puerta secreta se esconde detrás de un tapiz.

Si Neronvain está en la fortaleza, se encuentra en esta área sólo si los personajes han logrado llegar tan lejos sin enzarzarse en algún combate o causar que suene alguna alarma. De lo contrario entra en la lucha contra los personajes.

TESORO

Si los personajes pueden recoger todos los muebles, alfombras, tapices y objetos de arte de esta zona, el lote tiene un valor total de 1.500 po. Sin embargo, debe ocurrírseles a los personajes que estos bienes son propiedad legítima de los elfos que les fueron robados.

El baúl está protegido por una trampa de aguja envenenada, que puede ser detectada con una prueba de Inteligencia (Investigación) a CD 18. Si se activa la trampa, tiene un ataque: +10 para golpear, 1 punto de daño penetrante, y al personaje se le inyecta un veneno inusual y debe superar una tirada de salvación de Constitución a CD 16. Si tiene éxito, la zona afectada (por lo general la mano perforada por la aguja) se entumece en 30 minutos, y luego se vuelve transparente una hora más tarde. Tras 2 horas, la zona dolorosamente afectada vuelve a la normalidad recibiendo la víctima 27 (6d8) puntos por veneno. Si se falla la tirada de salvación, el efecto avanza tal como ocurre en el anterior caso pero la víctima recibe 54 (12d8) puntos de daño de veneno.

9. PASAJE SECRETO

Este cuarto secreto es sólo para uso personal de Neronvain. Hay una pequeña capilla a Fenmarel Mestarine, dios élfico de los parias, los culpados injustamente y la soledad, que es representado por un par de ojos blancos asomándose fuera de la pared oscura por encima de un pequeño cuenco.

También se encuentra aquí un diario que revela la relación de Neronvain con el rey Melandrach, a quien Neronvain se refiere a menudo como "mi pobre padre." El diario también revela que la Máscara del Dragón Verde ya está en el Pozo de los dragones, bajo la protección de Severin y lista para ser insertada en la Máscara de la Reina Dragón.

10. GUARIDA DE CHUTH

Nadie más que el dragón y Neronvain tienen acceso a esta zona. A lo largo de la pared este está parte del tesoro que Chuth ha saqueado a los elfos del Bosque Brumoso, aunque esto palidece en comparación con lo que ha reclamado el culto para Tiamat y lo que el dragón posee en sus otras guaridas. El techo abovedado tiene aquí 60 pies de altura.

Si Chuth está en la fortaleza, inicialmente se encuentra aquí sólo si los personajes han llegado tan lejos sin enzarzarse en algún combate o hacer sonar una alarma, o si él y Neronvain se han retirado a la guarida. Si Chuth se encuentra aquí, utiliza su arma de aliento, las acciones legendarias y las acciones de guarida indiscriminadamente. Trata de empujar a los combatientes poderosos cuerpo a cuerpo hacia

las paredes, a continuación, crea un muro de espinas para cercarlo.

Debido a que esto es sólo una pequeña parte de su tesoro total, Chuth no tiene interés en morir para protegerlo. Huye cuando es reducido a la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Neronvain luchará hasta que sea reducido de forma similar, entonces vuelve con Chuth y convence al dragón para huir de las cavernas.

TESORO

El pequeño tesoro de Chuth contiene diez barras de comercio de oro de Puerta de Baldur por valor de 50 po cada una, más un 10 ppt, 120 po, 2400 po y 8.000 pc. Siéntate libre de agregar un par de pociones o de pergaminos mágicos útiles para tesoro también.

CONCLUSIÓN

Este episodio puede terminar ya sea con uno o los dos, Chuth y Neronvain, muertos o escapando de la fortaleza. Si bien si ellos sobreviven, se retiran al Pozo de los Dragones e informan las acciones de los aventureros a Severin. (En este caso, es posible que sean Chuth o Neronvain buscando venganza los que formen parte de la fuerza que ataca a los aventureros en el episodio de "El Culto Contraataca").

En cualquier caso, la amenaza contra el Bosque Brumoso termina. El rey Elandrach escucha de las acciones del grupo y se muestra agradecido por la valentía de los héroes. Sin embargo, ha descubierto de que su hijo perdido Neronvain es un Líder del Dragón y lo llena de vergüenza y rabia.

Los personajes adquieren un nivel al final de este episodio



EPISODIO 5: EL CULTO CONTRAATACA

Durante el transcurso de esta aventura, los héroes realizan diversas acciones para frustrar las actividades del Culto del Dragón. El conocimiento del culto sobre la oposición de los personajes hacia sus objetivos comenzará incluso antes si los personajes jugaron *El Tesoro de la Reina Dragón*. De cualquier manera, no toma mucho tiempo para el culto identificar a los personajes como una amenaza que debe ser eliminada.

Al igual que el episodio "Consejo de Aguas Profundas", este episodio se juega como encuentros separados. Sin embargo, estos ataques funcionan mejor si se incorporan a otro episodio, más que jugarlo entre episodios.

Piensa en el ritmo de otros episodios y la colocación de estos encuentros para que los ataques de la secta puedan ser espaciados en el tiempo. En particular, el tercer ataque debe ser colocado para obtener la máxima eficacia.

Los ataques del culto pueden ocurrir en cualquier lugar, pero los personajes se encontrarán en mayor riesgo, mientras están en su casa. El culto quiere que sus enemigos sepan que no están seguros en cualquier lugar. Si los personajes nunca se separan para perseguir misiones que parecen ser lugares seguros, el culto es casi seguro que ataca.

MUERTE DE PERSONAJES

La muerte de los personajes siempre debe ser manejada con cuidado, pero no tengas miedo en matar a los miembros del grupo en esta aventura. Los personajes deben tener un nivel lo suficiente alto para alzar a los muertos, o buscar tal magia entre sus aliados. Especialmente si jugaron *El Tesoro de la reina del dragón*, los personajes tendrán muchas oportunidades para mostrar su valía a la Arpistas, la Orden del guantelete, y las otras facciones.

PRIMER ATAQUE

El primer ataque del Culto contra los héroes es un asalto diseñado para proporcionar una advertencia.

UBICACIÓN Y EL MOMENTO

Este ataque puede ocurrir en cualquier parte. El culto no se preocupa por los transeúntes inocentes, sino la voluntad del encuentro, será más fácil para los personajes no tratar con una multitud presa del pánico. Este encuentro de combate debe ocurrir después de otro encuentro de combate anterior haya drenado algunos de recursos de los personajes, pero antes de que puedan tener un largo descanso.

FUERZAS DEL CULTO

La Fuerza con la que los asaltantes del culto se lanzan contra los personajes debe ajustarse a la fuerza del grupo. Usar la tabla de enemigos Fuerzas del Culto para el primer ataque, prepara este primer ataque como un encuentro duro sobre las directrices descritas en la Guía del Dungeon Master.

PRIMER ATAQUE DE LAS FUERZAS DEL CULTO

Criatura	XP Valor
Garra de dragón	200
Ala de dragón	450
Colmillo de dragón	1100
Gladiador semidragón azul*	1800
Dragón azul joven	5000

* Utilizar las estadísticas de gladiadores, añadir resistencia al daño de relámpago y el arma de aliento de una cría de dragón azul.

PLAN DE ATAQUE

Los cultistas tratan de atacar por sorpresa utilizando uno de los dos diferentes planes descritos a continuación. Siéntete libre de adaptar uno de estos planes o diseñar un plan propio. Asume que los miembros del culto bien han observado a los personajes de día o bien han sido informados por espías.

Opción 1: Ataque en una posada. Si los personajes se alojan en una posada los cultistas podrían optar por un asalto directo, pasando a través de la puerta principal. O un enfoque más sutil, entrando a la posada unos pocos disfrazados de clientes, entonces, cuando tienen a los personajes rodeados y superados en número, atacan. Es poco probable que un dragón pueda entrar a la posada, puedes optar por utilizar su ataque de aliento a través de las ventanas o atacar a cualquier personaje que salga al exterior.

Opción 2: Ataque en la carretera. Como los personajes viajan, los cultistas pueden adelantarlos y preparar una emboscada. Alternativamente los cultistas podrían seguir la pista a una distancia prudente por el día, acercándose cuando los personajes se detengan a descansar por la noche. Un ataque sorpresa en la oscuridad o en la madrugada es particularmente peligroso, se puede conceder al dragón completa libertad de movimiento y darle la posibilidad de que algunos miembros del grupo estén dormidos o sin armadura.

CONCLUSIÓN

Debido a que el culto ha subestimado la fuerza de los héroes este primer asalto está condenado al fracaso. Sin embargo, trata para garantizar que al menos un miembro del culto escape para informar de lo sucedido. Si nadie sale con vida, deja evidencias de que otros cultistas estaban escapando para buscar refuerzos pero huyeron cuando la fuerza principal fue superada.

Asegúrate de que los personajes entienden lo que supone este ataque. Si tiene sentido para las circunstancias del ataque, los miembros del culto se vestirán para la ocasión, poniéndose máscaras y capas de ala de dragón. Con su último aliento, los cultistas moribundos maldecirán a los personajes y exclamarán: "¡Los dragones se alzarán! ¡No nos podéis detener!"

Los personajes ganan un nivel al final de este episodio.

SEGUNDO ATAQUE

El primer ataque determinó que los héroes son una amenaza más peligrosa que el culto creía. En este segundo encuentro, los ataques del culto para matar a los personajes serán más fuertes.

LUGAR Y TIEMPO

Ejecuta este encuentro en un momento en que los personajes no se encuentran con sus máximas capacidades o no están muy bien preparados. Espera hasta que están dispersos, sus hechizos y habilidades se encuentren gastados por la lucha anterior, o estén heridos y con pocas capacidades de curación. En particular, si el ataque se produce durante un descanso prolongado pero antes de que los personajes terminen ese reposo, o que aún no se hayan recuperado por completo sus puntos de golpe, hechizos y otros recursos. Tal ataque pone a los personajes en una gran desventaja, pero refuerza la idea de que el Culto del dragón quiere a los aventureros muertos.

Una ubicación dramática hará que este ataque funcione mejor. Los cultistas no sólo quieren eliminar una amenaza, quieren enviar un mensaje a todos aquellos que se oponen a ellos. Atacar un importante edificio público como un gran templo o un palacio, indica que en ningún lugar se está seguro del culto, mientras que un asalto en un gran mercado o un jardín real garantiza un número máximo de los testigos.

FUERZAS DEL CULTO

La segunda fuerza de ataque está formada por un equipo dirigido por un cultista **Alma de dragón** (véase el apéndice A). Se trata de un hecho aislado para luchar contra los personajes, elige adversarios que puedan crear un encuentro mortal. Si los aventureros se encuentran debilitados de encuentros anteriores, el propósito es tener un encuentro duro en este lugar.

No seas reacio a utilizar desafíos que puedan matar a uno o más personajes. La aniquilación de los héroes es el objetivo de este ataque, y si no se percibe el riesgo de la muerte, los jugadores no tomarán la amenaza del culto en serio.

SEGUNDO ATAQUE DE LAS FUERZAS DEL CULTO

Criatura	XP Valor
Ala de dragón	450
Alma de dragón	1800
Mezzoloth	1800
Nycaloth	5000
Dragón negro adulto	11500

PLAN DE ACCIÓN

Gracias a los sobrevivientes de la emboscada anterior, estos atacantes se encuentran más cerca de sus objetivos de lo que el primer grupo consiguió.

Opción 1: Ataque en interiores. Los atacantes lanzan su asalto cuando los personajes están visitando un importante lugar lleno de personas inocentes. El dragón negro comienza arrancando una sección del techo para incitar tanto terror como sea posible. Mientras que los personajes se distraen por ese asalto, nycaloths invisibles entran y atacan por sorpresa. Los mezzoloths utilizan niebla asesina para rodear los personajes, sin preocuparse de los PNJ atrapados en el ataque.

Opción 2: Ataque al aire libre. Un ataque en un mercado, jardín, o en algún otro lugar al aire libre con el dragón negro y uno o más nycaloths que aparecen por encima de las cabezas, para crear una situación de pánico. La cultistas van colgados del dragón, cayendo para entrar en combate cuerpo a cuerpo, mientras que el dragón hace círculos encima de ellos, atacando con su arma de aliento y utilizando su presencia aterradora en los asaltos que usa para recuperar su aliento. Mientras la multitud interrumpe el movimiento de los personajes, los mezzoloths, pueden teletransportarse fácilmente con rapidez a través de la gente.

DESARROLLO

No tengas miedo a introducir de alguna forma monólogos triunfantes del líder Alma de dragón. Ya sea por que los atacantes están ganando o perdiendo, cultistas luchan lanzando gritos como "¡Los dragones se alzarán!" y "¡Somos invencibles!" En algún momento, el líder da alguna información importante: "¡Las máscaras se han unido, la llamada ha sonado! ¡Pronto las Puertas de los Nueve Infernos se abrirán y Ella volverá!"

Al igual que con el primer asalto a los aventureros, trata de asegurar que si los atacantes son derrotados, al menos uno tiene escape para informa del resultado de la lucha. Lo más fácil puede ser que si la batalla se vuelve en su contra, el dragón se marche.

Los yugoloths fueron invocados por Magos rojos y pagados por el culto para matar a los aventureros pero no tienen lealtad a sus benefactores. Si un yugoloth recibe daño igual a la mitad de sus puntos de golpe o más de un único ataque, se retira del combate en su siguiente turno. Si aún no ha intentado convocar a otro yugoloth lo hace inmediatamente. Si se ve superado en combate, simplemente huye, con la intención de reagruparse posteriormente con otros sobrevivientes.

Debido a que los yugoloths son mercenarios, los personajes pueden intentar sobornarlos con una oferta mejor, no sólo tendrán que superar lo que el culto está pagando sino que debe cubrir los daños a su reputación por el cambio de bando en medio de la batalla. Un buen punto de partida que ofertar son 10.000 po, o 2.000 po por yugoloth si más de cinco de ellos están combatiendo.

Además de transeúntes heridos, este encuentro puede destruir con facilidad edificios y grandes monumentos. Este formidable asalto debe proporcionar un sentido de la destrucción que provocará disturbios si el Culto del Dragón tiene éxito en sus planes.

CONCLUSIÓN

Los atacantes podrían ganar esta pelea y matar a todos los personajes. Sin embargo, eso no significa necesariamente el fin a la aventura. Los sanadores de la Orden del guantelete, los Arpistas, y el Enclave Esmeralda pueden devolver a los personajes a la vida para que puedan seguir combatiendo junto a las fuerzas del bien. Sorprendentemente, morir en esta batalla podría proporcionar una ventaja a los personajes. ¿Cuándo los supervivientes del ataque informen a Severin que los aventureros están muertos, serán dejados de considerar como una amenaza? Si los personajes se esfuerzan en mantenerse ocultos de los espías del culto, su siguiente golpe contra el culto podría ser una absoluta sorpresa.

Los personajes adquieren un nivel al final de este evento.

TERCER ATAQUE

El segundo ataque estaba destinado a acabar con los héroes. Si un tercer ataque resulta necesario, el culto aumenta el nivel al máximo.

Sin embargo, el segundo ataque debe haber impresionado a los personajes, y no deben pensar que el primer ataque fue sólo un golpe de suerte o un evento aislado. Han puesto precio a sus cabezas. Además, la potencia del segundo ataque debe hacer que los personajes entiendan que si hay un tercer ataque será incluso más poderoso que el segundo y que no sobrevivirán. Si los jugadores no detallan que los personajes toman medidas para protegerse, un PNJ preocupado puede sugerirlo.

LUGAR Y TIEMPO

Este ataque puede ocurrir en cualquier lugar en el que los personajes se encuentren alojados. Lo ideal es utilizar una ubicación donde uno o más personajes tienen casa o familia.

Después del segundo ataque al culto permite a los personajes completar uno o dos episodios de la aventura antes que el culto intenta acabar con sus vidas por última vez. Este ataque será un asalto total, los personajes deben tener acceso completo a sus hechizos, curación y otros recursos.

FUERZAS DEL CULTO

Suficientes dragones cromáticos han respondido a la llamada del Draakhorn, una bandada compuesta por dragones rojos jóvenes podrá aparecer para hacer frente a los héroes de una vez por todas. En este asalto final, el culto refuerza a los dragones rojos con un puñado de sectarios, semidragones y Magos rojos (magos) que son miembros disidentes de la secta de Rath Modar. Los cultistas y Magos rojos llegan a lomos de los dragones rojos.

Haz de este un encuentro mortal (no solo por el número indicado en la *Guía del Dungeon Master*). Por ahora, el culto sabe cómo luchan los personajes, y ellos también. En ocasiones los jugadores pueden hacer que un grupo de personajes sea más duro de lo que sus estadísticas de juego básicas indican. Si ese es el caso de tu grupo, ten eso en cuenta a la hora de seleccionar la fuerza atacante.

TERCER ATAQUE DE LAS FUERZAS DEL CULTO

Criatura	XP Valor
Ala de dragón	450
Alma de dragón	1100
Semidragón rojo gladiador*	2300
Mago	2300
Semidragón verde asesino**	3900
Dragón rojo Joven	5900

* Utiliza las estadísticas de gladiadores y añade resistencia al daño al fuego y el arma de aliento de una cría de dragón rojo. Estos cambios aumentan el valor de desafío de los gladiadores en 1, lo que aumenta su valor XP.

** Utiliza las estadísticas de asesino, pero añade el arma de aliento de una cría de dragón verde. Este cambio no afecta al valor de desafío del asesino

PLAN DE ACCIÓN

Este encuentro debe ser un desafío para los aventureros en todos los sentidos. Los personajes deben ser rivales fáciles para las fuerzas atacantes, de tal manera que la retirada y escapar podría ser su mejor opción si quieren sobrevivir. Sin embargo, si los personajes no han realizado un plan para escapar por adelantado, los atacantes toman medidas para hacer que la retirada sea imposible. Los detalles dependen de ti, pero deberían girar en torno a las características obvias del área de encuentro. Las vías de escape estándar conocidas tales como puertas traseras y entradas al alcantarillado estarán vigiladas y las tácticas de los personajes que han usado antes serán conocidas. Sólo una ruta especial (por ejemplo, un pasadizo secreto que sólo conocen los sirvientes de más confianza de algún palacio) debe sorprender a los cultistas y magos rojos.

Asalto frontal. Debido a que el ingenio y las emboscadas han fracasado en los ataques anteriores, el tercer asalto de la secta opta por una fuerza abrumadora. Si los personajes se encuentran a cubierto, los dragones atacan desde el aire tratando de atraerlos fuera. Cuando finalmente se enfrentan contra los aventureros, los atacantes luchan hasta la muerte. Si los personajes tratan de permanecer en el interior y a cubierto, los dragones atacan a cualquier edificio donde ellos se encuentren, quemándolo entero. Semidragones, cultistas y magos, vigilan todas las salidas conocidas, incluidas las subterráneas, para prevenir la huida de los personajes.

DESARROLLO

Esta batalla será probablemente un desafío para ellos. Está diseñada para crear un punto con un mínimo de sentimiento, durante la aventura, la derrota global de las fuerzas, ofrece como resultado pensar en la posibilidad real de la victoria. La muerte temporal de los personajes, puede desanimar a algunos jugadores.

Para los jugadores, no es necesario usar esta batalla únicamente como un camino hacia la muerte. Hay que dar a los aventureros oportunidad para salvar a toda la gente posible del pueblo de ser sacrificados. Los personajes pueden apagar los edificios en llamas, haciendo uso de la magia para apagar las llamas, y defender a aquellos que no pueden defenderse sí mismos. Deja que su sacrificio durante esta lucha signifique algo.

CONCLUSIÓN

Los grandes héroes impiden ser derrotados en una batalla aun más difícil a causa de creer en ellos mismos. Gracias a los conjuros de Alzar a los muertos, la batalla es un contratiempo y no una derrota. Es una llamada de atención a todos los jugadores que asumieron que la victoria de los personajes estaba asegurada. El culto del dragón está comprometido con su causa y no se detendrá en nada para lograrlo. Los personajes deben estar aún más comprometidos.

Los personajes adquieren un nivel al final de este evento.

SECUENCIA DE EVENTOS

Dependiendo de cómo se desarrolle la aventura, no dudes en alterar las fuerzas y tácticas en el segundo y el tercer ataque tanto como creas necesario. Por ejemplo, es posible que desees retrasar el uso de los yugoloths hasta el tercer ataque, o que quieras usar a los Magos rojos en el segundo ataque en lugar del tercero.

CULTISTA DRAGÓN





EPISODIO 6: DRAGONES METÁLICOS, ALZAOS

Los seísmos resonaron al norte cuando el Culto del Dragón hizo sonar el *Cuerno del Dragón*. En respuesta, muchos dragones metálicos comenzaron a investigar el significado de aquel sonido y a recabar información sobre el culto que pudieron en las culturas humanoides cercanas.

Uno de esos dragones, una venerable serpiente dorada llamada Protanther, convocó un concilio mediante un ancestral rito dracónico, congregando embajadores de entre los dragones metálicos. Reunidos en las Montañas Nezher, el concilio determinará qué deberían hacer los dragones metálicos en vistas de la inminente amenaza de Tiamat.

El concilio incluye representantes de cada una de las cinco razas de los dragones metálicos, que serán quienes difundan la decisión del concilio a sus congéneres. Específicamente importante para las facciones en Aguas Profundas es la cuestión de si los dragones ayudarán a las razas humanoides civilizadas en su lucha contra el culto o si de lo contrario actuarán por su cuenta.

Durante el concilio, los aventureros tienen la oportunidad de conversar y debatir con algunas de las criaturas más sabias y poderosas de todo Faerûn. Deben convencer a los dragones que la causa de los humanoides de la Costa de la Espada es justa y que los dragones y no dragones necesitan apoyarse los unos a los otros en este conflicto.

Para negociar semejante alianza, los personajes podrían necesitar prometer concesiones en nombre de las diferentes facciones —tengan el permiso de estas o no—. Si tienen éxito, los aventureros podrían ganar no sólo el favor de los dragones como grupo sino también el favor específico de ciertos consejeros, incluyéndola entrega de valiosos objetos mágicos de los tesoros personales de esos dragones.

EMBAJADORES INSOLITOS

Según la tradición ancestral, el concilio dracónico incluye a embajadores de las diminutas razas humanoides. El dragón plateado Otaaryliakkarnos —bajo la apariencia de la humana Elia— llega al Concilio de Aguas Profundas para entregar una invitación del concilio dracónico, tras lo cual los delegados discuten a quienes deberían enviar como embajadores de la Costa de la Espada. Como agrupación no alineada en general con ninguna facción específica o causa, el grupo es considerado mejor opción.

VIAJE A LAS MONTAÑAS NEZHER

El viaje desde Aguas Profundas hasta las Montañas del Nezher recorre más de seiscientas millas (965 kilómetros). Otaaryliakkarnos está dispuesta a conceder el honor especial de llevar a los personajes sobre su espalda volando hasta allí en solo dos días. Sin embargo, esta oferta se otorgará solo si los aventureros viajan directamente desde el concilio, en lugar de optar primero por otros asuntos.

El viaje lleva a los personajes por áreas que han sufrido el ataque de los cultistas. Ya sea a caballo o por aire, ven las ruinas de asentamientos aislados y cortinas de humo en el horizonte. Si los personajes viajan a pie, podrían pasar por algunos de estos asentamientos en ruinas o encontrar merodeadores cultistas, bandidos, refugiados y dragones cromáticos afanados en la destrucción. Usa tu propia discreción cuando elijas cuántos encuentros de combate debería abarcar el viaje.

EL CONCILIO DE LOS DRAGONES

Cinco dragones venerables forman el concilio encargado de decidir la respuesta de sus metálicos parientes contra el culto. Aunque no son necesariamente los más sabios o los más poderosos especímenes de entre los dragones, todos son muy respetados. Cualquier decisión hecha por estos consejeros draconidos será respetada por los dragones metálicos en su conjunto.

Los dragones no tienen la necesidad de juzgar las distintas facciones de la Costa de la Espada, pues ya conocen sus acciones y su reputación. La actitud de los dragones se encuentra determinada en lo que respecta a esa materia. Sin embargo, saben que entre todas las razas humanoides, los líderes a menudo marcan el carácter de las sociedades. Aunque entienden que los aventureros no son por derecho los líderes de ninguna facción, los dragones ya saben que los actos de los héroes han determinado el curso de la batalla de las facciones contra Tiamat. Por lo tanto, si los dragones se alían con los humanoides, será como una declaración personal de fe en el grupo —y en las habilidades del grupo en unir a todas las facciones en la lucha—.

Actitudes. Cada consejero dragón de este episodio muestra una de las cuatro actitudes, desde **hostil** hasta **cauta**, **neutral** y **amistosa**. Para asegurar la cooperación de los dragones metálicos en su conjunto, el grupo debe concluir este episodio consiguiendo que al menos tres consejeros dragones mantengan una actitud amistosa y que ninguno sea hostil. Si los personajes hacen una promesa o llevan a cabo un acto hacia a un dragón específico, ganan una mejora de dos pasos en la actitud de dicho dragón (por ejemplo, de hostil a neutral, o de cauteloso a amistoso). Una concesión general otorgará una mejora de un paso a un solo dragón de tu elección.

Los dragones metálicos son sumamente sabios, pero a veces tienen dificultades en distinguir a determinados individuos humanoides de entre otros. Por ello, la actitud inicial individual de cada dragón depende de la diversidad racial del grupo - y de las interacciones y errores del pasado.

Revisa el episodio “El Concilio de Aguas Profundas” para obtener información sobre los efectos de las concesiones que puedan ofrecer los aventureros para asegurarse la cooperación de los dragones metálicos.

PROTANTHER

Dragón Dorado Masculino.

Prothanter es el líder del concilio. Venerable Rey de la Justicia —título de realeza entre los dragones de oro— no le importan en absoluto los humanoides, particularmente los humanos y los elfos. Aunque ve buenas y malas cosas entre las razas menores, piensa que su capacidad para obtener un enorme poder a pesar de sus limitaciones físicas es lo que las hace peligrosas. Para la gran capacidad que tienen, los humanoides tienen poco tiempo para aprender la sabiduría de dirigir dicha capacidad.

Este dragón de oro sabe que muchas de las criaturas más abyectas descienden de humanos que trataron con fuerzas oscuras a cambio de poder, incluyendo a los yuan-ti y a los tieflings. Considera el ciclo de todas las civilizaciones caídas de Faerûn como un signo de debilidad, un fallo en la quintaesencia de la naturaleza humana. Es más, es rápido en señalar que los humanos conforman la mayoría de archimagos malvados y liches —incluyendo a Sammaster, quien fundó el Culto del Dragón y a los Magos Rojos de Szass Tam. Incluso el líder actual del Culto del Dragón, Severin y la mayoría de los miembros del culto son humanos.

Prothanter puede al menos apreciar que los crímenes de las razas humanoides son normalmente dirigidos hacia ellas mismas. Sabe que al poseer vidas tan cortas, muchos humanoides podrían no reconocer siquiera su propia maldad. Los elfos, sin embargo, viven durante muchos años y poseen grandes conocimientos —conocimientos que han usado en detrimento de la raza dracónica en el pasado. Fueron los

elfos los que forjaron la magia del Mythal de la Furia Draconica, haciendo que los dragones de toda Faerûn se volvieran locos de ira. Convencer a Prothanter de que confíe en facciones humanoides que incluyan elfos será una tarea difícil.

Deseo. Prothanter preferiría que los dragones llevaran sus fuerzas a la batalla sin cuidado alguno sobre las facciones humanoides, golpeando inmediata y decisivamente antes de que el culto y sus aliados dragones cromáticos puedan reunir todas sus fuerzas. Si esto pone a los humanoides en peligro, que así sea.

Actitud. Neutral. Si hay humanos o tieflings en el grupo, Prothanter es en su lugar cauteloso. Si hay elfos en el grupo, es hostil.

Concesión. Prothanter quiere una disculpa formal de alguien que hable por toda la raza elfica por la abominación que resultó ser el Mythal de la Furia Draconica. Está dispuesto a confiar que los aventureros puedan traer dicha disculpa del Rey Melandrach en el Concilio.

ILEUTHRA

Dragón Cobrizo Masculino

Ileuthra es un venerable dragón de cobre que viaja a través de los planos en busca del conocimiento y de juegos aún más desafiantes. La leyenda dice que reside con Oghma, dios del conocimiento, pero el dragón se muestra reservado si se le pregunta.

Viendo bien y mal en igual medida entre las razas menores, Ileuthra reconoce que ayudar a los humanoides es un caso basado menos en decidir si son dignos de ayuda y más en decidir si estos embajadores aventureros pueden realmente considerarse aptos para liderar las facciones.

Deseo. Ileuthra no tiene ninguna idea preconcebida sobre cuál sería el mejor curso de acción y está dispuesto a escuchar ambos lados de la discusión.

Actitud. Neutral. Ileuthra ha observado a las razas menores durante largas centurias desde los planos y comprende que todo individuo humanoide posee potencial para el bien o el mal en igual medida. Realmente no está decidido y valorará todas las posibles opciones de acción contra el culto.

Concesión. Ileuthra cree que las máscaras de dragón son demasiado peligrosas para permanecer en el mundo si las razas humanoides saben dónde están escondidas. Si los personajes acceden a devolver todas las máscaras de dragón a los dragones metálicos tan pronto como sean encontradas —incluyendo cualquier máscara capturada después del enfrentamiento final— su actitud puede mejorar.

OTAARYLIKKARNOS

Dragón Plateado Femenino.

La representante de los dragones plateados cree que entre las razas menores, ni el bien ni el mal son absolutos. Los humanoides necesitan protección y guía, y debería mostrarse el justo camino de vida de Bahamut, en lugar de ser ignorados y tratados como niños. Si los dragones rehúsan contactar con los humanoides y centrarse solo en su propio progreso, los humanoides persistirán en hacer los mismos errores una y otra vez.

No obstante, la fe de Otaaryliakkarnosen en el potencial de los humanoides tiene, digamos, un punto ciego en lo referente a los enanos. Ella guarda rencor a los enanos por las Asambleas Dracónicas de antaño —grandes cacerías en las que los clanes se reunían para poner fin a la amenaza percibida de algún dragón en particular. Centurias atrás, la nieta de Otaaryliakkarnos fue asesinada en una Asamblea Dracónica y dada la larga memoria ancestral de los dragones metálicos, mantiene como responsables a todos los enanos.

Actitud. Neutral. Si el grupo incluye uno o más enanos, Otaaryliakkarnos es en su lugar hostil.

Deseo. A Otaaryliakkarnos le gustaría que los dragones metálicos

atacaran ahora como Protanther sugiere, pero no sabe si pueden triunfar en solitario. Una alianza reduciría las bajas de ambas partes, pero los dragones deben estar seguros de las intenciones de las facciones y de sus líderes.

Concesión. Otaaryliakkarnos sabe que la sangre de su familiar asesinada fue usada para fabricar la armadura del Señor enano que la asesinó. Demanda que los restos sean devueltos y que el Embajador Brawnnavil ofrezca una disculpa en nombre de todos los enanos por las muertes que causaron erróneamente las Asambleas Dracónicas.

NYMMURH

Dragón Broncíneo Masculino.

De todos los dragones del concilio, Nymmurh es el que menos está de acuerdo con Protanther. Sabe que los dragones metálicos están hechos a imagen de Bahamut y que no tienen elección en lo referente a ser buenos o malos. Por consiguiente ¿no es aún más grande y máspreciado el bien cuando es escogido libremente por los humanoides, que deben conscientemente darle la espalda a la villanía?

La fe de Nymmurh en el potencial de los humanoides está parcialmente motivada por su afecto y protección de la noble casa humana de los Silmerhelve en Aguas Profundas (incluyendo a Dala Silmerhelve; véase el episodio “El Concilio de Aguas Profundas”).

Deseo. A Nymmurhle le encantaría ayudar a las facciones, viendo a los Arpistas y a la Orden del Guantelete como los epítomes de las mejores cualidades de las aspiraciones humanoides.

Actitud. A no ser que el grupo se haya involucrado en comportamientos problemáticos en su presencia (o en algún lugar donde él haya podido escucharlos), Nymmurh es amistoso. Sabe que los personajes vienen al concilio en recomendación de aquellos que él respeta y quiere.

Concesión. Nymmurh no necesita ninguna concesión a no ser que los personajes le hayan ofendido de alguna forma. En dicho escenario, los aventureros deberán probar su valía y buenas intenciones de la manera que veas más apropiada.

TAZMIKELLA

Dragón Cobrizo Femenino.

Tazmikella es afectuosa con los humanos y ha pasado mucho tiempo viviendo entre ellos, pero tiene sus reservas acerca de apoyar a las facciones. Su guarida y tesoros han sido el objetivo de astutos ladrones y charlatanes timadores más de una vez y percibe la traición como un rasgo propiamente humanoide. Teme qué podría pasar si una o más facciones se posicionaran en contra de los dragones metálicos para demostrar su lealtad a Tiamat.

La dragona cobriza también cree que la interacción sin restricciones entre humanoides y dragones ha sido desastrosa para ambas razas. El Mythal de la Furia Draconica sirve como un doloroso recordatorio de la hostilidad que ha a menudo ha surgido entre ambas razas.

Deseo. Tazmikella está de acuerdo con Protanther en que los dragones metálicos podrían atacar a los dragones cromáticos ellos mismos. Sin embargo, no está convencida de que puedan tener éxito y estar aliados con los humanoides reduciría las bajas para ambas partes.

Actitud. Neutral. Si algún personaje es un dracónido, Tazmikella es cauta en su lugar. Si el grupo incluye algún personaje con una reputación personal de llevar negocios turbios, (particularmente un pícaro o un bardo), es hostil.

Concesión. Elige uno de los objetos mágicos pertenecientes a uno de los miembros del grupo, y que fue encontrado durante una aventura previa. Dicho objeto resulta haber pertenecido a Tazmikella y fue parte del tesoro que ella arrebató a un venerable dragón negro al que ella derrotó. (*Conocimiento de leyendas* o cualquier magia similar usada sobre el objeto confirma esta historia). El objeto guarda un valor sentimental para ella —o lo guardaba hasta que un ladrón lo robó de su tesoro. Devolver el objeto con una disculpa mejorará la actitud de Tazmikella.



¿NOS HEMOS VISTO ANTES?

Los dragones en el concilio han vivido centurias. Dado lo rápido que los humanoides construyen una prole, es posible que uno de los dragones encuentre al ancestro de algún personaje en particular y lo reconozca por el olor. Quizá el enano que asesinó al familiar de Otaaryliakkarnos fue el ya hace tiempo fallecido tío abuelo del clérigo enano del grupo. O quizá el objeto que le robaron a Tazmikella no es algo que actualmente posea alguno de los aventureros, pero reconoce al embaucador bardo que le robó hace generaciones como el ancestro de uno de los miembros del grupo. El personaje podrá reconocer el objeto como una reliquia de la familia y necesitará hacer algunos arreglos para poder devolverlo.

CONCESIONES GENERALES

El grupo puede hacer concesiones generales a los dragones para apaciguarlos como grupo, en lugar de hacer una concesión personal a los dragones individuales. Una concesión general mejorará la actitud de un único dragón a tu elección en un paso.

Fortuna. Incluso los dragones buenos aprecian los tesoros y ofrecer una parte del botín que el culto ha acumulado para Tiamat ayudaría mucho a mejorar las actitudes de los dragones del concilio. El grupo puede tratar a los dragones como otra facción que recibirá una parte equivalente del botín, otorgándole una parte del tesoro total dividido entre las once facciones. Hacerlo mejorará la actitud de un único dragón en un paso. Por cada parte adicional que se le prometa a los dragones (dos partes entre doce facciones, tres partes entre trece facciones, y así), el grupo mejorará la actitud de otro dragón en un paso.

La actitud de los dragones será mejorada por la fortuna en el siguiente orden: Tazmikella, Otaaryliakkarnos, Ileuthra, Protanther, y Nymmurh. Prometerle un tercio (cinco partes entre quince facciones) o más del tesoro mejorará la actitud de los cinco dragones.

Otras promesas. Los dragones no ofrecerán opciones al grupo, pero los personajes pueden persuadirlos potencialmente con otras ofertas. Recompensa el ingenio de los jugadores por opciones como las siguientes:

- La promesa de entregar a los dragones a Severin como prisionero si es capturado o su cuerpo si muere.
- Consagrar un monasterio mayor o un templo a Bahamut.
- Ofrecer tierras que históricamente pertenecieron a los dragones.

UNA RELIQUIA PARA LA OCASIÓN

Los dragones metálicos son conocidos por conceder excepcionalmente magia y tesoros de sus posesiones para ayudar a los héroes. Si los personajes hacen un trabajo excelente al impresionar a los dragones —por ejemplo, llevar a los cinco dragones a una actitud amistosa— o si rolearon el encuentro bien, el concilio de los dragones podría otorgar a uno o más personajes un símbolo de su estima. Este probablemente pueda ser un juego de 3 flechas de asesinar dragones o una armadura de plata de resistencia al rayo. Cualquiera de éstos se mostrará como un objeto útil contra el culto, especialmente si los personajes aún tienen que jugar el episodio de la Torre de Xonthal. Tazmikella puede incluso devolver el objeto que los personajes le dieron a ella como concesión. (Ella no codiciará el objeto si puede hacer un bien a otros, simplemente está resentida de que se lo hayan robado).

CONCLUSIÓN

Cuando los personajes lleguen a un acuerdo satisfactorio con los dragones, Otaaryliakkarnos les ofrecerá llevarlos de regreso a Aguas Profundas para hacer saber al concilio que han llegado a un acuerdo. Los detalles y términos —incluyendo las concesiones prometidas por los personajes— podrán ser discutidos durante la próxima sesión del conflicto. Si los personajes no alcanzan un acuerdo por qué no pueden o no quieren cumplir las demandas de los dragones, Otaaryliakkarnos los transportará de regreso, pero abandonará Aguas Profundas inmediatamente.



EPISODIO 7: TORRE DE XONTAL

Aunque la posición de Severin en el Culto del Dragón es fuerte, sigue habiendo elementos tradicionalistas dentro del culto, que aún se aferran a las antiguas creencias de reverenciar a los dracoliches. Muchos de estos miembros se agrupan alrededor de los estudiosos y académicos, para quienes el nuevo enfoque del culto ha hecho que sus conocimientos e investigaciones sean irrelevantes. Otros piensan que Severin está siendo engañado por demonios y que Tiamat le está engañando vilmente, una especulación que se acerca bastante a la verdad.

Dos de los principales tradicionalistas de los dracoliches, un Alma de Dragón llamado Jorgen Trinquete y su teniente de confianza Iskander, han alzado la voz demasiado en sus objeciones. A medida que el tiempo del ritual de invocación se acerca, Severin entiende que no puede correr el riesgo de perder a las tropas leales por luchas internas e insurrecciones. Ha aceptado dar a Jorgen Trinquete y a sus seguidores una máscara del dragón para examinarla, lo que les permite determinar si la comprensión de Severin del poder de las máscaras es correcta. Si Severin está equivocado, lo sabrá antes de arriesgar todo en una apuesta a vida o muerte. Si él tiene razón, los tradicionalistas ofrecerán su apoyo a los planes de Severin.

Lo que Jorgen no sabe es que Severin consultó a sus aliados Magos Rojos para crear una máscara falsa, suministrándole al erudito un duplicado de la máscara del Dragón Azul, que parece a la vez poderosa e inescrutable, aunque aguanta poco mediante la exposición a la magia real. Severin sabe que con el tiempo los eruditos descubrirán el engaño, pero espera que la falsa máscara mantenga a los tradicionalistas ocupados mientras completa sus planes.

El Culto del Dragón adquirió recientemente el control de la Torre de Xonthal, una antigua y misteriosa torre de un mago en la ladera sur del monte Hlim. Aunque no todos los miembros de la secta en la Torre de Xonthal son tradicionalistas, Jorgen Trinquete e Iskander

tienen el mando allí y han reclutado bajo su mando a muchas personas afines.

ISKANDER

Mago humano neutral malvado

El joven segundo al mando en la Torre de Xonthal destaca por su impresionante altura de 6 pies y 5 pulgadas. Iskander no es demasiado valiente, pero es observador. Un hecho que no ha escapado a su atención es el número de estrellas en ascenso en el Culto del Dragón que encuentran su fin misteriosamente antes de alcanzar su máximo potencial. La sospecha de que algunos cultistas practican "la promoción a través del asesinato" o eliminan subordinados ambiciosos para mantener sus propias posiciones, aparece con fuerza en las ideas de Iskander.

Hace catorce días, Iskander sufrió una aflicción estomacal grave que lo dejó muy débil. Durante la enfermedad, sus sospechas hicieron crecer una paranoia absoluta. Está convencido que alguien en la Torre Xonthal lo ha envenenado y ahora no confía en nadie. Para salvarse a sí mismo, Iskander ha decidido traicionar al culto y buscar seguridad en otro lugar. Después de haber escuchado las hazañas de los aventureros, ha decidido que los enemigos del culto más eficaces son su mejor apuesta como aliados y que una máscara de dragón debe ser más que suficiente para atraer su atención.

UN MENSAJE INESPERADO

El mensaje de Iskander al grupo puede llegar de cualquier manera que te parezca mejor, incluso a través de contactos en los Zhentarim. Tanto si les llega directamente a los personajes como a un PNJ en el Consejo de Aguas Profundas, el mensaje podría ser una nota

garabateada apresuradamente, una apelación elocuente entregada por un mensajero o una súplica susurrada en un pasillo oscuro.

"Vosotros no me conocéis, pero podéis ayudar a los demás inmensurablemente. Mi nombre es Iskander, y cometí un terrible error al formar parte del Culto del Dragón. Los terribles planes del culto aseguran traer la condenación a todos, pero yo puedo parar estos planes con vuestra ayuda. Libradme de las garras de la secta y os entregaré el premio de los premios: la máscara del Dragón Azul. Sin ella, Severin se enfrenta a un revés insalvable en sus esfuerzos por invocar a Tiamat de nuevo a nuestro mundo. La máscara se encuentra aquí, en la Torre de Xonthal, estudiada y vigilada por sólo un puñado de magos, incluyéndome.

"El peligro de que mi traición sea conocida crece con día que pasa y si me descubren, seguramente seré asesinado. Por favor, daos prisa, por el bien de todos y todo lo que valoráis".

Es probable que los aventureros sospechen de Iskander, intuyendo que su oferta se encuentre más motivada por la preocupación de su propia supervivencia que en la que concierne al mundo.

Si se utilizan conjuros de adivinación para evaluar la situación, ofrece a los personajes una fuerte sensación de que Iskander se encuentra en el nivel y que la *Máscara del Dragón Azul* se está en su posesión.

Si los personajes piden a los miembros del Consejo de Aguas Profundas sus opiniones, los PNJs son unánimes: el riesgo es enorme, pero la recompensa potencial es aún mayor. La pérdida de una de las cinco máscaras del dragón será un gran revés para los planes de Severin.

TORRE DE XONTAL

La Torre de Xonthal es legendaria entre los magos y los cuentos de Faerûn por sus inusuales defensas mágicas, incluyendo un laberinto de setos mágicos que la rodea. Los cultistas evitan el laberinto de setos accediendo por un portal dentro de la torre que utilizan para trasladarse al interior y al exterior.

El mago Xonthal fue una figura extraordinaria. Comenzó como un aventurero humilde, viajó atravesando Faerûn y más allá, alcanzando la distante Zakhara, Kara-Tur e incluso Maztica. Su trabajo se centró en la conjuración y la evocación elemental, por lo que a menudo mantiene elementales y genios como compañeros.

Xonthal aprecia la soledad, por lo que diseñó su torre y su laberinto de setos alrededor para disuadir a los intrusos y a los visitantes no deseados. Hace más de un siglo, el mago echo a sus aprendices fuera y selló la torre. Nadie sabe lo que Xonthal hizo en las décadas posteriores o si aún sigue vivo. Algunos piensan que debe haberse convertido en un liche, mientras que otros creen que sólo está muerto. Lo que si es cierto es que el laberinto de setos sigue siendo una barrera frustrante y los conjuros, y las salas que protegen la torre contra la entrada de intrusos siguen siendo tan poderosos como siempre.

LA ALDEA

Extendiéndose a lo largo del borde del laberinto de setos hay un pueblo, también llamado Torre de Xonthal. El asentamiento que comenzó como un lugar donde muchos aprendices de Xonthal establecieron sus propias casas. Según pasaron los años, más colonos fueron atraídos a la zona cuando se corrió la voz que el mago y sus aprendices ofrecían una excelente protección contra los merodeadores orcos y monstruos. El pueblo es ahora más pequeño que durante el apogeo de la torre, pero todavía viven allí alrededor de trescientas personas.

Los lugareños son bastante amables, pero cautelosos con los extraños que hacen demasiadas preguntas sobre la torre. Las cosas permanecieron tranquilas allí durante mucho tiempo, pero desde hace

casi un año, los habitantes del pueblo han observado luces a través de las ventanas por la noche y oído sonidos sobrenaturales. Algunos afirman haber visto a un dragón azul en lo alto del cielo. Algunos aldeanos se burlan de la idea, pero todos coinciden en que la torre se encuentra de nuevo ocupada.

Una vez que los aldeanos estén convencidos que los aventureros no han venido a poner fin a la torre (temiendo que una batalla probablemente destruya también la aldea), están interesados en hablar de otras cosas, además de lo que podría encontrarse dentro. Las teorías más populares son que Xonthal ha regresado o se ha despertado como un liche, o que uno de los genios y elementales que una vez fue encarcelado finalmente se ha liberado de sus cadenas, aunque permanece atrapado dentro de la torre.

Los aldeanos advierten a los personajes seriamente sobre el peligro que conlleva entrar en el laberinto. Pocos de los que han entrado han vuelto a salir y los que lo logran se encuentran agotados por el desgaste sufrido en el interior. Incluso los animales y las aves evitan el laberinto.

La torre y el laberinto están protegidos por deseos brillantemente elaborados conjurados por Xonthal. La torre es impermeable a todo tipo de escrutamiento y adivinación e invulnerable contra todas las formas de ataque y alteración. Acercarse a través del laberinto y superar los rompecabezas diseñados por Xonthal es la única manera de entrar.

EL LABERINTO

El laberinto de setos que rodea la torre central es una asombrosa obra de construcción mágica. En cierto aspecto, es aún más impresionante que la torre debido a las poderosas fuerzas que transformaron el lugar.

Un camino ligeramente curvo en la periferia de la aldea conduce dentro del laberinto. Los habitantes del pueblo construyeron una cerca baja a lo largo de la entrada para evitar que los niños pequeños y a los animales de se extravíen en el interior. El miedo al laberinto se encuentra muy presente en los residentes de la aldea desde el momento en que tienen la edad suficiente para apreciar sus peligros y los evitan con diligencia.

Visto desde arriba, ya sea por un personaje volando o desde los tejados cercanos, el laberinto parece ser una enmarañada y enredada maleza de más de una docena de yardas sin caminos discernibles. Se ve exactamente como lo que es: un laberinto de setos abandonado sin cuidados durante más de un siglo, convertido en una masa casi sólida de setos y espinas.

Visto desde el nivel del suelo, sin embargo, el laberinto parece ser un agradable jardín con un anillo de setos sin ningún parecido a un laberinto en absoluto. Los aldeanos se apresuran a señalar esta anomalía, mostrando a los personajes que el laberinto es algo que no debe tomarse a la ligera. La vista desde arriba revela el laberinto, tal como es en realidad. La visión que se observa desde el sendero a nivel del suelo se debe a un espacio extradimensional que Xonthal elaboró como una barrera alrededor de su casa.

La entrada de la torre sólo existe dentro de este espacio extradimensional. Entrar en el laberinto de cualquier otra forma que no sea caminando por el camino principal, conduce rápidamente al personaje hasta un matorral densamente enmarañado que es de todo menos transitable y que no condice físicamente a alguna entrada de la torre. Los personajes que se abran camino cortando los setos hasta llegar a la torre, crucen volando o escaven un túnel bajo el laberinto para llegar a la pared de piedra exterior de la torre, solamente encontrarán un muro liso e irrompible en el que no se puede abrir una brecha o ser sorteado por ningún medio. Un balcón sobresale en el nivel superior de la torre, pero se encuentra rodeado por una barrera invisible impenetrable que desvía todos los objetos y efectos. El único modo para llegar a la entrada de la torre es a través del laberinto extradimensional de Xonthal.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Debido a que el laberinto no existe en el espacio normal, no puede realizarse un plano de forma tradicional. En su lugar, se expone como un conjunto de siete nodos donde tienen lugar los encuentros. Se tarda 2D6 asaltos en moverse entre dos nodos independientemente de si los personajes caminan o corren. Los personajes experimentan ese movimiento como si estuvieran caminando por un camino de en un jardín cubierto bien cuidado. El camino tiene curvas para que los personajes no puedan ver a más de 15 pies de ellos, exactamente como si estuvieran en un jardín circular con trayectorias concéntricas. Atravesar los setos no tiene ningún efecto en el tiempo que los personajes tardan en ir de un nodo al siguiente. Los personajes que regresen para buscar un lugar previamente visitado nunca lo encontrarán.

Las paredes que lo cubren tienen 8 pies de altura, lo que permite a los aventureros ver la torre por encima de ellos desde muchas ubicaciones. Sin embargo, este punto de vista no proporciona ninguna pista para orientarse. Los personajes que han visto la torre a la izquierda durante un momento podrían después detectarla a la derecha, o detrás, o más cerca o más lejos un momento después. Al tratar de centrarse en la nueva ubicación de la torre, repentinamente los personajes no pueden recordar su antigua ubicación con claridad o comenzar a preguntarse si estaba en su lugar actual desde el principio.

Si un personaje que entró en el laberinto extradimensional, trata de volar por encima a lo largo de la ruta, una vez dentro, la torre inmediatamente desaparece de la vista y la vista se convierte en caminos cubiertos sin fin que se extienden hasta el horizonte en todas las direcciones. Alternativamente, un personaje que vuela por encima del laberinto irrumpe de nuevo en el mundo real, emergiendo por encima del enmarañado seto sin ver a sus compañeros por ninguna parte. La única manera para que pueda reincorporarse al grupo es entrar en el laberinto de nuevo y volver sobre sus pasos, enfrentándose a todos los encuentros en el camino. (Utiliza esta opción con cuidado si no estas a favor de dividir al grupo.)

Si los personajes entran en el laberinto de noche, la luz de las estrellas en un cielo claro es lo suficientemente brillante para que encuentren su camino a través de la espesura e incluso lo suficientemente brillante para el reloj de sol de la zona 1 forme una sombra. Sin embargo, cualquiera familiarizado con el cielo antes de entrar al laberinto advierte que las constelaciones le son completamente desconocidas.

La zona 1 es el corazón del laberinto y los personajes volverán allí muchas veces ya que buscan la entrada de la Torre. Si se hacen las cosas correctamente, no tendrán que hacer frente de ninguno de los peligros del laberinto. Sin embargo, eso es poco probable. Aunque es endiabladamente difícil de conseguir pasar a través del laberinto, es fácil salir. Todo lo que los personajes tienen que hacer es expresar su deseo de salir del laberinto mientras se encuentran en el área 1, y sea cual sea la ruta siguiente que tomen les lleva de nuevo a la entrada y al camino en la periferia de la aldea. Pueden dar la vuelta y regresar de nuevo y terminarán en la zona 1, al inicio del laberinto.

MISIÓN DE RESCATE

A no ser que los personajes tomen medidas extremas para ocultar su acercamiento al laberinto, serán vistos por los cultistas en la torre. (Los cultistas ven el pueblo de cerca, y reconocer de inmediato cualquier anomalía causada por la llegada de los aventureros.) Los cultistas no conocen los planes de los aventureros, pero con la *Máscara del Dragón Azul* en sus manos, no tienen la intención de correr riesgos. Sus preparaciones alertan a Iskander, que ve reducir su oportunidad para escapar. Presa del pánico, coge la *Máscara del Dragón Azul* y corre a la terraza de la torre.

A medida que los personajes se preparan para entrar en el laberinto por primera vez o si emplean demasiado tiempo en el pueblo, lee o parafrasea lo siguiente.

Mientras os preparáis para entrar en el sendero del jardín, notáis movimiento en lo alto de la torre. Un humano vestido con túnicas negras se encuentra en el balcón, agitando algo por encima de su cabeza. Es difícil distinguir los detalles a esa distancia, pero podría ser una máscara azul.

"Héroes", grita la figura, "¿habéis sido descubiertos en el pueblo! ¡He cogido la máscara, pero se darán cuenta que le falta en cuestión de minutos! Buscadme bajo la torre, porque es el único lugar que tengo una oportunidad de ocultarme. Esta es la llave que os permitirá teletransportaros dentro del dungeon. "Mientras habla, la figura sostiene en alto un segundo objeto, algún tipo de reloj de arena de un blanco resplandeciente." Voy a dejarlo atrás después de usarlo, pero otros pueden encontrarlo antes yo lo haga".

El orador mira sobre su hombro mientras otra figura repentinamente corre al balcón. El destello de hojas y conjuros de fuego estallan. Entonces la figura que habló lanza a su atacante sobre la barandilla antes de salir corriendo hacia el interior.

1. EL RELOJ DE SOL

Después de caminar por el sendero de la entrada en el laberinto, esta es la primera zona donde los personajes llegan, entrando a lo largo de la vía E.

Has entrado en una intersección donde ocho caminos convergen simétricamente. Delante podéis ver la torre de Xonthal por encima de la pared cubierta, pero la forma curvada de los caminos no muestra cual de ellos podría llevar hasta ella.

Un reloj de sol se encuentra en el centro de la intersección, con la sombra de su gnomon apuntando directamente hacia la Torre, lo cual es muy extraño, porque el sol no se encuentra detrás de vosotros. Vuestras sombras apuntan en la dirección correcta. Sólo la sombra del reloj de sol señala hacia delante.

El reloj de sol está anclado al suelo y no puede ser movido o desplazado. Los ocho caminos que conducen fuera de esta área son idénticos. Si los personajes tratan de hacer cualquier identificación dejando marcas en el suelo o dejando objetos en esta zona, las marcas y los objetos no estarán la próxima vez que lleguen aquí. Los aventureros no deben saber si están regresando al mismo lugar cada vez o si más de una intersección con un reloj de sol idéntico existe en el laberinto.

La sombra del reloj de sol indica el camino correcto. Si los personajes siguen uno de los caminos no indicado por el reloj de sol, les lleva a una de las otras áreas del laberinto (a su elección).

No hay salida de un camino equivocado. Una vez que el último personaje ha perdido de vista el reloj de sol (15 pies a lo largo de la trayectoria curva), si retroceden dará como resultado que todos los personajes llegarán a la misma zona que habrían alcanzado si se hubieran mantenido caminando hacia delante.

Si los personajes toman el camino correcto, regresan a la zona 1 después de 2d6 asaltos. Cada vez que regresan, la sombra del reloj de sol apunta hacia un camino diferente en el orden que se presenta a continuación. Sin embargo, cada vez que los personajes entran en esta área después de la primera vez, el gnomon proyecta más de una sombra. Los aventureros deben deducir la ruta correcta de entre varias sombras, pero las soluciones no son evidentes o incluso justas. Xonthal estaba tratando de mantener a los enemigos y a los curiosos fuera, no justamente para presentarles un desafío mental agradable.



SOMBRA DEL RELOJ DE SOL

Reloj de Sol	Marca de Sombra	Camino Correcto
1	A	A
2	A, C	B
3	A, D, F	E
4	B, D, F, H	Reloj de Sol
5	A -H	Borde de Cobertura

Los **tres primeros relojes de sol** son sencillos, aunque las soluciones no siempre son evidentes

El **cuarto reloj de sol** arroja cuatro sombras en una forma de "X". Cuando los personajes lo examinan, las sombras comienzan a girar lentamente alrededor de la cara del reloj de sol, girando más rápido y cada vez acortándose más hasta que se encogen en el gnomon y el reloj de sol no muestra ninguna sombra en él. La ruta correcta en este caso es el propio reloj de sol. Un personaje que salte o se suba al reloj de sol es atraído a su superficie de piedra, luego cae repentinamente desde el cielo a tierra alrededor del reloj de sol número 5 sin sufrir daño.

El **quinto reloj de sol** arroja ocho sombras que apuntan a cada camino posible. Ningún camino es el correcto. Hay que dividir de forma correcta las sombras, los personajes se deben moverse entre los caminos, directamente al final de cualquier seto. En cuanto un personaje escale, corra o meta de cabeza en un seto, emerge de forma segura a los pies de la torre.

Cada vez que los personajes eligen un camino equivocado, emergen en una de las otras áreas del laberinto descritas a continuación, que se puede utilizar en cualquier orden que desee. Si los personajes eligen equivocadamente más de seis veces, puedes reutilizar áreas, crear otras nuevas o dejar que los personajes deambulen por un camino mucho más largo de lo habitual, antes de encontrarse con el reloj de sol de nuevo.

Los personajes siempre vuelven al mismo rompecabezas del reloj de sol del que se marcharon más recientemente (reloj de sol del 1 al 5), por lo que no tienen que volver sobre sus pasos desde el principio después de cada giro equivocado. Sin embargo, no tienen forma de saber si han regresado al mismo reloj solar específico, como se señaló anteriormente.

COMPLETANDO EL LABERINTO

Cuando los personajes completan el laberinto introduciéndose con éxito dentro del seto en el quinto reloj de sol, surgen teniendo a la vista un círculo de teletransporte al pie de la torre. El cuerpo de un cultista muerto yace tendido en el suelo (el que Iskander tiró por el balcón antes). Detrás de ellos, los personajes ven un camino recto que conduce directamente a la intersección del reloj de sol. Otro camino se extiende a lo largo de treinta yardas más allá del reloj de sol, que termina en la salida a la aldea.

Unos segundos después que el primer ponga un pie en el círculo, todas las criaturas en el círculo son teletransportadas a la zona 8 de la torre. Alternativamente, los personajes pueden caminar fuera del jardín desde los pies de la torre sin ningún desvío o dificultades. Sin embargo, cualquier gema recogida en el laberinto (ver a continuación) desaparecerán misteriosamente.

2. EL POZO DEL CHUUL

Llenando el centro de este patio de ochenta pies cuadrados se halla un pozo de agua circular de sesenta pies de ancho. El agua es oscura y turbia, reduciendo la visibilidad a cerca de un pie en el centro. Una piedra preciosa granate se cierne un pie por encima del centro del pozo. Otra ruta sale de la zona a través de la pared cubierta en el lado opuesto, justo enfrente de donde entraste.

Cuatro **chuuls** habitan en estas aguas oscuras. Permanecen ocultos siempre y cuando los personajes permanezcan en el patio, pero atacarán a cualquier criatura que entre en el pozo o toque la gema. Los

DIVISIÓN DEL GRUPO

Algunos grupos van a intentar dividirse con la espera de burlar el laberinto. Sin embargo, no importa cómo traten los personajes de hacerlo, siempre terminarán de nuevo juntos. Si los grupos toman caminos separados, se encontrarán que llegan al mismo destino. Si un personaje se queda en el reloj de sol, mientras que otros eligen un camino, ese camino lleva de vuelta al reloj de sol en el que el personaje está esperando. Por otra parte, ese personaje jura que los demás se han ido durante 1D6 horas, el tiempo suficiente para obtener el beneficio de un descanso corto (realizar un descanso largo es imposible dentro del laberinto). Como de costumbre, cualquier marca identificadora hecha en la zona desaparecen durante esas horas sin que nadie lo note.

Chuuls atacantes tratan de paralizar a los personajes, y a continuación, arrastrarlos o echarlos dentro del pozo de 50 pies de profundidad para ahogarlos. Sin embargo están fascinados por la magia, y si cualquier artículo mágico se cae en el pozo, los chuuls se distraen durante 5 asaltos. No atacarán durante ese tiempo y si ya estaban atacando, se detienen y bucean hasta el fondo para inspeccionar su nuevo tesoro.

Si los personajes tratan de salir de la zona sin recuperar el granate, ambos caminos se curvan y llevándolos de vuelta aquí después de un corto paseo. Si los personajes dejan marcas, objetos o compañeros atrás en esta zona, todas las mismas condiciones se aplican aquí como en el área 1.

Si el granate es transportado fuera de esta zona, el camino conduce a los personajes de vuelta al reloj de sol.

TESORO

En el fondo del pozo hay un tesoro que diversos visitantes han dejado caer: seis pociones de curación, una poción de crecimiento, una poción de aliento de fuego, una varita de miedo (3 cargas), tres dagas +1, Esfera de luz y una gema elemental (zafiro claro/elemental de aire).

3. EL PASTO DE LOS CÍCLOPES

Salís del camino a un área mucho más grande que cualquier área abierta que esperabais encontrar en el jardín laberinto. Este espacio rectangular debe tener noventa pies de ancho, con su lado más extremo a casi 150 pies de distancia. Parece un pasto de cantos rodados con un gran estanque en un lado, y un huerto vallado y una casa de campo de gran tamaño en el otro. Las ovejas pacen en el pasto, atendidas por un par de cíclopes, pero ninguno de ellos se está moviendo. Todos ellos parecen congelados en el tiempo.

Tan pronto como cualquier personaje avance por la zona, las criaturas de aquí vuelven a la vida, con las ovejas pastoreando y los cíclopes charlando ociosamente entre sí. Cuando los cíclopes notan la presencia de los personajes, intercambian unas palabras inaudibles, entonces juegan algún tipo de juego similar piedra / papel / tijera. Uno pierde y los dos cíclopes se acercan a los personajes. No parecen llevar armas.

Cuando los cíclopes están a 20 pies de los personajes, el que perdió el juego recoge una pequeña roca del suelo y hace gestos hacia al grupo. Luego mira campo abajo y lanzan la roca a 100 pies, donde rebota y rueda otros 20 pies. Ambos cíclopes luego se giran y miran a los personajes expectantes.

Los cantos rodados en este extremo del campo tienen todos al menos 2 pies de diámetro y pesan 500 libras o más.

Los cíclopes sólo hablan gigante. Si cualquier personaje se dirige a ellos en ese idioma, hacen caso omiso de las preguntas, pero explican las reglas de su juego: la piedra de los personajes debe volar más lejos que la de los cíclopes. Cómo los personajes logren esto no es

importante para los cíclopes, pero la roca no puede ser arrastrada o transportada, debe volar al menos parte de la distancia.

Los personajes pueden vencer este desafío de varias formas. La solución más sencilla es reducir la roca con el conjuro Agrandar/Reducir, después utilizar el mismo conjuro para agrandar un personaje fuerte para lanzarla. Otras soluciones podrían involucrar lanzar Levitar sobre la roca y dándole un empujón, excavar una zanja para que la roca a ruede a lo largo del campo o impulsándola con magia de alguna otra manera. Los cíclopes aceptarán cualquier solución que los personajes intenten, siempre que impulsen la piedra más lejos de lo que lo hicieron los cíclopes.

Cada **cíclope** se defiende si es atacado, y matarlos no cambia nada. Los personajes todavía necesitan lanzar una piedra más lejos de lo que lo hicieron los cíclopes para volver al reloj de sol.

Cuando los personajes consiguen superar el desafío, la piedra que los cíclopes arrojaron se divide por la mitad, dejando al descubierto un topacio en el interior. Si el topacio se transporta fuera de esta zona, ambos caminos conduce a los personajes de vuelta al reloj de sol.

Si los personajes tratan de salir de la zona sin ganar el concurso, ambos caminos se curvan a lo lejos y regresan aquí después de un corto paseo. Si los personajes dejan marcas, objetos o compañeros atrás en esta zona, se aplican las mismas condiciones aquí que en el área 1.

4. JARDÍN CARNÍVORO

Frente a vosotros se ve una fuente burbujeante en medio del camino. Grandes flores brillantes crecen en los setos a ambos lados de la fuente, cada una de las flores resplandece con la luz. El aire huele particularmente fresco y dulce aquí.

Una gran flor crece en cada lado norte y sur de cada cuadrado en el mapa, excepto en la plaza con la fuente. A medida que los personajes se acercan, pueden ver que la brillantez de las flores proviene de una gran perla colocada en cada una. Sin embargo, si alguna de estas flores carnívoras es atacada o si un personaje intenta quitar una perla de una flor, las doce flores atacarán a cualquier enemigo que puedan alcanzar. Utiliza las estadísticas de un **otyugh** para representar cada flor, exceptuando que tienen velocidad 0 y se consideran tipo planta.

Una vez que se mata una flor, su perla se puede quitar. Si una perla se transporta fuera de esta zona, el camino conduce a los personajes de vuelta por un camino recto al reloj de sol.

Si los personajes tratan de salir de la zona sin una perla, el camino se curva a lo lejos y regresará aquí después de un corto paseo. Si los personajes dejan marcas, objetos o compañeros atrás en esta zona, se aplican las mismas condiciones aquí que en el área 1.

5 PAGODA

Un plácido estanque llena el centro de este espacio abierto. Una robusta pagoda se alza en una enorme roca que se encuentra en el agua como si fuera una isla. Un puente arqueado cruza el agua hacia la pagoda, cuyo techo rojo se encuentra sostenido por seis robustos pilares y cubiertas con tallas de peces. Un hombre vestido con túnicas de seda amarillas con bordados de peces rojos y dorados se encuentra en la pagoda. Se oye música exótica que se está tocando con un instrumento de cuerda.

Cuando los personajes llegan, la figura con túnica se inclina ante ellos, se encamina dentro de la pagoda, y se sienta en el suelo que sobresale del suelo de la pagoda. Espera pacientemente para que el grupo se le una. Alrededor de la piedra, el suelo de la pagoda no es de madera, sino más bien es un jardín de rocas de piedras decorativas y arena rastrillada. Un foso con carbón arde junto a la piedra canto rodado en la que el hombre se sienta.

El maestro de la pagoda no habla y espera el tiempo que les toma a los aventureros que le siguen. Cuando entran en la pagoda, esboza una fugaz sonrisa y ofrece cojines de seda. A continuación, hace sonar sus manos y una tetera de hierro se eleva desde debajo de las brasas. La caldera se parece a un rostro ceñudo con aspecto grueso, y un personaje que lo examine puede reconocerlo como un Dao con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Arcana) CD 12. El hombre vierte el agua clara de una jarra de arcilla en la tetera y agrega hojas de té. Se inclina ante el recipiente y muestra gran reverencia, luego baja la cabeza en meditación. En poco tiempo el vapor surge desde la tetera.

El escanciador de té es un **dao** mágicamente disfrazado de humano y la tetera no vierte té sino un veneno mortal gaseoso. La tetera de té es también la jarra mágica del dao (descrito abajo).

Con una prueba exitosa de Inteligencia (Arcana) CD 15, un personaje se da cuenta que una habilidad innata levantó la tetera de las brasas (mover la tierra que actúa sobre una columna pequeña de arcilla). Los personajes que se fijen en las hojas que pone en la tetera pueden intentar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o Sabiduría (Medicina) CD 13. El éxito indica que el personaje reconoce la drakeswort, una hierba potencialmente letal.

Si los personajes no hacen nada, la drakeswort en remojo llena la pagoda con vapores venenosos y el dao cierra la pagoda con un muro de piedra (incluyendo el techo), atrapando el veneno y a los personajes dentro. Usa Deslizamiento terrestre para hundirse en la roca. Con su cuerpo seguro debajo de la tierra, su alma salta dentro de la tetera y él supervisa los intentos de fuga de los personajes y disfruta viendo su sufrimiento. Durante los siguientes 3 minutos (30 asaltos), las criaturas dentro de la pagoda (excepto el dao en su jarra mágica) deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13 contra veneno al comienzo de cada uno de sus turnos. Si fallan la tirada de salvación, una criatura recibe 14 (4d6) de daño de veneno o la mitad de daño si se tiene éxito. Si se tiene éxito en tres tiradas de salvación consecutivas confiere inmunidad al veneno.

Los Personajes atrapados tienen varias opciones para escapar:

- Las paredes de piedra tienen CA 5, 6 pulgadas de espesor y tienen 15 puntos de golpe por pulgada de espesor (90 PG en total). Personajes motivados pueden crear agujeros de aire en las paredes.
- Lanzar la tetera en el fuego reduce el daño a 7 (2d6) puntos de daño de veneno si fallan la tirada de salvación o la mitad de daño si se tiene éxito. El humo procedente de la combustión de la drakeswort es menos peligroso que el de sus vapores.
- Tapar el pitorro de la tetera o extinguir el fuego reduce la CD a 8 de la tirada de salvación.
- Dañar la tetera obliga al dao a volver a la pagoda. Cuando el alma del dao habita la tetera, la cara se anima un poco. Cualquier persona que toca la tetera nota los ojos mirando alrededor de la pagoda. La tetera tiene CA 5 y 20 puntos de golpe. Si recibe más de 10 puntos de daño, el dao regresa a su cuerpo, emergiendo de la piedra, lanza un conjuro de Muro de piedra (porque no puede respirar el veneno tampoco) y ataca.

Si los personajes atacan al dao antes que saltara su trampa, él se defiende, haciendo pleno uso de la invisibilidad, mover tierra y sus otras habilidades. Él cambia las probabilidades a su favor para matar a los personajes más débiles primero. El dao lucha hasta que tenga 45 puntos de golpe o menos, entonces se refugia en la tierra.

Un jade se encuentra dentro de la tetera. Si se lleva fuera de esta área, el camino lleva de nuevo a los personajes al reloj de sol.

Si los personajes dejan la zona sin el jade, el camino se curva a lo lejos trayendo de regreso aquí después de un paseo corto. Si los personajes dejan marcas, objetos o compañeros atrás en esta zona, se aplican las mismas condiciones aquí que en el área 1.

6. GALERÍA DE ESTATUAS

Seis armaduras de placas y mallas ornamentadas se hallan en esta área, como si estuvieran en guardia. Ante ellos piezas golpeadas y maltratadas de armas y armaduras se encuentran dispersas por el suelo alfombrado. Musgo y líquenes cubren las armaduras, aunque siguen estando limpias de óxido. Otra vía se abre en el extremo de esta zona.

Cuando los personajes comienzan a explorar la zona, dos **armaduras animadas** se mueven y atacan. Cada vez que una armadura es destruida, dos más se activan. Cuando no haya más armaduras para activar las armaduras se volverán a recomponer con los componentes que se hallan dispersos en el suelo, siempre y cuando cualquier personaje permanezca en esta área.

Cada vez que una armadura es destruida, tira 1d6. Si el resultado es un 6, una gran piedra de sangre rueda fuera de la armadura cuando el resto de sus piezas caen al suelo. Si la piedra de sangre se lleva fuera de esta zona, el camino conduce a los personajes de vuelta al reloj de sol.

Si los personajes dejan la zona sin una piedra de sangre, ambos caminos se curvan a lo lejos y los regresan de vuelta aquí después de un paseo corto. Si los personajes dejan marcas, objetos o compañeros atrás en esta zona, se aplican las mismas condiciones aquí que en el área 1.

7. EL LABERINTO DE LA GORGONA

A medida que siguen el camino, los personajes se hallan en un laberinto en el interior del laberinto del jardín mágico.

El camino curvilíneo que seguís se tuerce de repente para revelar cerca un laberinto de setos recortados que lo rodean. Momentos después, el golpeteo de unos cascos resuenan y una gorgona carga hacia vosotros saliendo fuera de la vegetación.

Esta zona está rodeada por muros de setos irrompibles que hace imposible escapar. Los personajes no sabrán esto hasta que exploren completamente el área y no van a tener tiempo para hacer eso con una **gorgona** suelta.

El laberinto permite a la gorgona moverse libremente a través de los setos cuando utiliza su ataque de Pisotón. Cuando galope tras los aventureros, ataca con su Aliento Petrificador tan a menudo como puede. Cada vez que lo hace, un diamante se cristaliza a partir de su aliento y cae al suelo. Un personaje puede detectar la gema con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Un personaje puede recoger el diamante antes del inicio del próximo turno de la Gorgona, pero si no es recogido, se disipa en niebla.

Cuando un personaje coge el diamante, una vía se abre en el centro de cada uno de los cuatro lados de esta área, cualquiera de los cuales llevan los personajes de nuevo al reloj de sol.

La gorgona no seguirá a los personajes fuera del laberinto. Si la gorgona es derrotada, otra gorgona se materializa 1 minuto después en algún lugar de la zona.

LA TORRE

Después de recorrer el camino a través de los peligros del laberinto de setos, los aventureros pueden entrar en la Torre de Xonthal. Una vez dentro, descubrirán que los seguidores cultistas de Iskander han descubierto su traición y están tratando de matarlo. Los personajes deben encontrar el sistema de teletransporte mágico de la torre y luego derrotar tanto a los cultistas como superar algunas de las defensas originales de Xonthal, para rescatar a Iskander y reclamar la máscara del dragón que les había prometido. Sin embargo, antes que los personajes puedan marcharse, tienen que lidiar con el dragón azul convocado para proteger la máscara.

Aunque la torre parece cuadrada desde el exterior, sus habitaciones y paredes son circulares cuando se observa desde el interior. Esta extraña incongruencia es otra muestra de la capacidad de Xonthal para manipular el espacio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Techos. Las habitaciones en la torre tienen techos de 10 pies de altura.

Luz. Las áreas 8 a 13 están iluminadas por estrechas ventanas y lámparas mágicas.

Sonido. La estructura de la torre amortigua el sonido entre los niveles. Sólo los gritos o ruidos muy fuertes pueden ser oídos en un nivel adyacente, y nada menos que una explosión o un conjuro de Onda Atronadora se puede escuchar a más de un nivel de distancia.

Círculos de teletransporte. Los niveles de la Torre de Xonthal no contienen escaleras. La única manera de pasar de un nivel a otro es mediante el uso de los círculos de teletransporte integrados en la torre (marcado "T" en el mapa). Debido a que no están subiendo hacia arriba o hacia abajo, los personajes no tienen forma de saber en qué nivel están después de teletransportarse excepto al mirar por la ventana. Las altas ventanas de la torre son demasiado estrechas para que cualquier criatura de poco más de unas pulgadas de ancho pueda pasar a través.

En la pared detrás de cada círculo de teletransporte hay un panel de metal inscrito con símbolos. Tocar un símbolo hace que brille suavemente. Unos segundos más tarde, todas las criaturas de pie en el círculo de teletransporte son transportadas al área seleccionada por el símbolo.

SÍMBOLOS DE TELETRANSPORTE

Símbolo	Destino
Silla	Sala de audiencias(área 8)
Dos sillas*	Balcones sala de audiencia
"L" Al revés	Habitaciones cerradas (zona 9)
Rectángulo	Santuario (área 10)
Llama	Salón (área 11)
Estrella	Observatorio (área 12)
Cuadrado	Dormitorio (zona 13)
Reloj de arena	Dungeon Teletransportador (área 14 bloqueado)
Triángulo rectángulo	Zona del reloj de sol del laberinto de setos (área 1, no es accesible desde el dungeon)

*Solamente aparece en la sala de audiencias (zona 8). El balcón específico se determina según que silla se toca.

Los personajes que toquen el Triángulo Rectángulo retornan al reloj de sol visto desde el pie de la torre, lo que les permite regresar a la torre a lo largo del camino recto o para salir del laberinto hacia el pueblo (ver "Cómo completar el laberinto", más arriba).

Para teletransportarse hasta el nivel del dungeon, el símbolo debe ser tocado por la llave con forma de reloj de arena que Iskander agitó desde el balcón. Xonthal realizó muchos experimentos peligrosos en el dungeon, y no quería que nadie entrara en ese nivel o saliera de él sin su aprobación.

La llave es una representación de un reloj de arena hecho de marfil y cristal. Iskander utilizó la llave para escapar hacia el dungeon desde el observatorio, pero tiró la llave y la dejó en la habitación después de usarla, por lo que los aventureros podrán seguirlo abajo. Jorgen Pawl encontró la llave y la tiene ahora. Los personajes deben conseguir llave de para alcanzar el nivel del dungeon.

8. SALA DE AUDIENCIAS

Las paredes de esta habitación tienen diseños geométricos exóticos que representan plumas, águilas y serpientes, todos representados en un estilo que nunca habéis visto con anterioridad. A un lado de la sala, una humana está tumbada boca abajo en un charco de sangre. Ella está vestida como un miembro de alto rango del Culto del Dragón.

La cultista muerta fue asesinada por Iskander. Ellos lucharon, y la cultista ahora muerta regresó para entrar en el círculo de teletransporte, e Iskander la apuñaló antes de que volviera por el teletransportador.

Un personaje que inspeccione el cuerpo y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 puede decir que la cultista fue asesinada por una daga Diente de Dragón.

Los balcones se hallan a 8 pies sobre el suelo y se puede acceder fácilmente a escalando. El suelo de cada balcón es un círculo de teletransporte similares a los encontrados en toda la torre. Los controles están situados junto a la barandilla del balcón, y se pueden encontrar con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 8. Estos controles solamente pueden llevar a los personajes de vuelta al círculo principal en esta área.

La decoración de la habitación es una reminiscencia de un estilo de arquitectura maztica. Xonthal estudió la cultura de Maztica extensamente y ha incorporado muchos motivos mazticos en su hogar.

9. HABITACIONES CERRADAS

Qué uso hacia Xonthal de estas habitaciones es desconocido. Vacías cuando llegaron los cultistas, fueron rápidamente reutilizadas como cuarteles. Petates esparcidos por el suelo muestran que de entre cuatro a seis sectarios utilizan cada habitación.

El teletransportador de este nivel se encuentra dentro de una habitación circular con una puerta cerrada. La puerta y las paredes de la habitación son de acero fino, sin pulir. La puerta se abre hacia el exterior y sólo tiene echado un simple pestillo.

Cuando los personajes llegan, un **cultista fanático** y cuatro **cultistas** están buscando el nivel donde se encuentra Iskander. Los cultistas rápidamente se dan cuenta que no pueden derrotar a los aventureros, y corren en dirección a la sala de teletransporte. Tratarán de escapar al salón (área 11), donde esperan encontrar refuerzos.

10. SANTUARIO

Cuando Xonthal vivió en la torre, este santuario fue dedicado a Oghma. Los tradicionalistas del culto convirtieron esta habitación en un laboratorio para sus estudios.

Reproducciones pintadas de dracoliches se alinean en las paredes de esta habitación, y un altar de piedra en el centro de la zona cuenta con las extremidades esqueléticas y las garras de un dragón. Media docena de cultistas miran con sorpresa vuestra aparición.

Los anteriores miembros del esqueleto de un dragón negro han sido montados en el altar y encantados con un conjuro permanente de animar objeto. Cuando los personajes entran, no será evidente que las extremidades están conectadas al altar o que pueden ser animadas. Cada miembro tiene CA 10 y 50 puntos de golpe y pueden hacer un ataque cuerpo a cuerpo por asalto a una criatura que se halle a 5 pies de ella: +4 para golpear; 6 (1D10+1) puntos de daño perforante.

La habitación está ocupada por dos **magos** y cinco **cultistas fanáticos** que atacan a la primera señal de intrusos. Como acción, uno de los magos grita la palabra de mando para activar las extremidades

esqueléticas del dragón. Si el cultista que activa las extremidades muere, los miembros animados dejan de atacar, pero ambos magos conocen la palabra de mando. Todos los cultistas lucharán hasta la muerte. Esta sala contiene muchas notas y pergaminos sobre dracoliches pero nada de valor.

11. SALÓN

Esta habitación era una combinación que Xonthal usaba como salón, oficina y estudio, donde estudiar, relajarse y escribir. Cuando se hicieron cargo de la torre, los cultistas convirtieron esta habitación en otro laboratorio dracoliche.

Una gran chimenea en el centro de la habitación mantiene esta habitación cálida y acogedora, su humo es aireado mágicamente afuera. Alrededor de las dos terceras partes del esqueleto de un dragón adulto se encuentra colocado en el suelo, acurrucado alrededor de la chimenea. Sin embargo, antes que tengáis tiempo para investigar detenidamente, media docena de figuras de negro con capas se mueven para atacar.

Los seis **cultistas fanáticos** de esta sala se moverán tan pronto como cualquier persona aparezca en el teletransportador. Si pueden, los cultistas tratan de llegar al círculo de teletransporte y activarlo mientras uno o más personajes están todavía en él. El círculo de teletransporte tarda sólo unos segundos para activar, por lo que los personajes de pie en el círculo no podrán alejarse a menos que tengan la capacidad de moverse como una reacción. Los cultistas seleccionaran el nivel del santuario como destino de los aventureros.

Cuando los personajes tengan tiempo para examinar el esqueleto (un dragón negro), pueden ver que los huesos están desconectados y colocados de forma aproximada, y que las patas delanteras de la criatura han desaparecido. También ven signos de que los cultistas cocinaban aquí, encontrando un juego sencillo de vajilla apilada a lo largo de la pared norte, junto con sacos que contienen las patatas, nabos, cecina y harina.

Aparte del cuidadosamente limpiado esqueleto y notas que a un erudito le podría resultar interesante, este nivel no tiene nada de valor.

12. OBSERVATORIO

Jorgen Pawl (**magos**) y 3 **cultistas fanáticos** se encuentran fuera de esta habitación en el balcón cuando los personajes se teletransportan. Los cuatro esperan para emboscar al primer personaje que pase por el balcón. Si los personajes exploran el observatorio antes de investigar el balcón, los cultistas se abalanzarán dentro de la habitación, con la esperanza de atacar por sorpresa.

Esta habitación es claramente el lugar de trabajo de un mago. Un par de voluminosos tomos de astronomía y astrología se encuentran abiertos sobre una mesa. Un inmenso telescopio de latón, cristal, y caoba pulida descansa sobre un intrincado soporte en el centro de la habitación. Una escalera se apoya contra una pared, y una lente de cristal inmensa está incrustada en el techo.

Xonthal utilizaba esta habitación para realizar observaciones del cielo estrellado. Las escaleras sirven para llegar a la lente montada en el techo, que esta dirigida hacia la parte alta de la torre. Poco se puede ver a través de ella durante el día, pero por la noche, la lente del telescopio ofrece una vista de todo el cielo de horizonte a horizonte.

Jorgen Pawl tiene la llave con forma de reloj de arena que permite el acceso al nivel del dungeon de la torre. Tocando con la llave el símbolo del reloj de arena en panel de control de cualquier círculo de teletransporte activa el círculo llevándolos al círculo de teletransporte en la zona 14.

13. DORMITORIO

Jorgen Pawl e Iskander comparten esta habitación actualmente vacía, que debía haber sido lujosa antes de ser sometida a los estragos del tiempo. Una mesa montada a partir de tablones puestos a encima de barriles se encuentra cubierta de notas y pergaminos, todos pertenecientes a dracoliches y que no tienen que ver con la crisis actual.

DUNGEON

Aunque los miembros del culto han reclamado los niveles superiores de la Torre de Xonthal, no tienen control sobre el dungeon debajo de ella. Los secretos y antiguos guardianes de esta zona siguen siendo un misterio para ellos. Xonthal realizó la mayor parte de sus experimentos aquí, y el dungeon una vez incluyó numerosos espacios extradimensionales accesibles desde el pasillo principal (área 17).

Cuando los dos primeros grupos de cultistas fueron enviados aquí a explorar murieron a manos de los elementales en la zona 15, Jorgen Pawl declaró rápidamente el dungeon fuera de los límites. Iskander entiende los riesgos de huir aquí, pero él conocía que era el único lugar donde los fanáticos seguidores de Jorgen serían reacios a perseguirlo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Techos. Los Habitaciones en el dungeon tienen techos de 10 pies de altura a menos que se indique lo contrario.

Luz. A menos que se indique lo contrario en la descripción del área, las zonas 14 a 23 están a oscuras hasta que una criatura entra en la habitación. Entonces se activan lámparas mágicas y proporcionan luz brillante.

Sonido. El sonido se transmite bien a través de estas habitaciones y pasillos. El sonido de los combates u otros ruidos fuertes en un área puede ser escuchado a través de una puerta cerrada en un área adyacente.

14. TELETRANSPORTADOR DEL DUNGEON

Los cuerpos de tres cultistas muertos yacen en el suelo aquí. Una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 13 determina que dos de ellos murieron a causa de proyectiles de fuerza mágica (obra de Iskander). No es necesaria ninguna prueba para ver que el tercero murió a causa de varias puñaladas. Un rastro de sangre llega a esta habitación desde la zona 15.

Iskander estaba esperando en esta habitación a que aparecieran los perseguidores. Mató a dos inmediatamente pero el tercero lo persiguió hasta la zona 15 donde los elementales los atacaron a los dos.

Desde el teletransportador de aquí se puede viajar a cualquier círculo teleportación en la torre, pero sus controles no permiten a los personajes volver al reloj de sol.

15. PUESTO DE CONTROL ELEMENTAL

Vetas de sangre recorren el suelo, incluyendo el rastro diseminado que conduce de nuevo a la habitación de teletransporte y un segundo rastro de huellas de botas sangrientas que van por el pasillo hacia el norte. De pie en medio de la sangre hay tres figuras humanoides, que dos de ellas parecen estatuas deformes de arcilla y piedra y uno parece un humanoide hecho de llama.

Las criaturas son 2 **elementales de tierra** y un **elemental de fuego** que Xonthal invocó para guardar sus talleres. A falta de nuevas ordenes, los elementales siguen eternamente la última orden de Xonthal de matar a los intrusos. Cuando cualquier personaje entra en la habitación, los

elementales atacan. Luchan hasta ser destruidos o hasta que el grupo huye de vuelta a la zona 14 o se mueve más allá en el dungeon. Los elementales no les persiguen fuera de esta área a menos que se les ataque a distancia.

Una gran mesa redonda con cuatro sillas está colocada en una esquina de la sala, con estantes y bancos de trabajo organizados a lo largo de las paredes. Libros y documentos se encuentran dispersos en la mesa, junto con un cofre de madera cerrado del tamaño de una caja de zapatos. Para abrir la cerradura se necesitan herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 15. Un fallo en la prueba pone en marcha una trampa mágica de *klifo custodio* que desencadena un conjuro de *ralentizar* que afecta a todas las criaturas en la zona excepto a los elementales. Las criaturas afectadas por el conjuro pueden repetir de nuevo la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. De lo contrario, el efecto termina después de 1 minuto.

El cofre contiene tres pergaminos: dos de protección contra elementales de fuego y uno de protección contra elementales de tierra. Los personajes que reclamen estos pergaminos pueden utilizarlos para moverse con seguridad y pasar entre los elementales, si permanecen juntos para mantenerse todos dentro del radio de cinco pies centrado en el lanzador. Con sólo un pergamino de protección contra elementales de tierra, los personajes probablemente se verán obligados a hacer frente a ellos al menos una vez.

Los pergaminos y libros en la sala se han vuelto ilegibles, y el papel es tan frágil debido al calor de los elementales de fuego "que se desmorona al tocarlo.



16. LABORATORIO

Es obvio a simple vista que esta área fue una vez el taller de un mago. Las mesas de trabajo se encuentran cubiertas con notas, frascos alquímicos, vasos, braseros y otros aparatos arcanos. Más sorprendente es el torbellino que ocupa el centro de la habitación. Tiene diez pies de ancho y se extiende desde el suelo hasta el techo, arremolinándose interminablemente, dejando al descubierto una serie de brillantes joyas en su interior.

El torbellino no es una criatura, pero sí un experimento de Xonthal. Las piedras preciosas que se arremolinan en su interior son gemas elementales. Si se introduce la mano o cualquier objeto en el torbellino, interrumpe el perfecto equilibrio del flujo de aire, causando que una joya elemental salga despedida y se rompa contra el suelo, convocando a un enojado **elemental**. Puedes elegir la clase de elemental o determinarlo al azar. El torbellino contiene ocho gemas, dos de cada tipo de elemental. Cada vez que el torbellino se altera, otra de las joyas expulsada y se rompe.

El equipo de la habitación es ahora inservible, y cualquier reactivo o componente hace mucho tiempo que se secó, se descompuso o perdió su potencia. Un personaje que emplee un día estudiando detenidamente las notas, puede realizar una prueba de Inteligencia (Arcano) a CD 20, para comprender que Xonthal estuvo involucrado en un compleja investigación para crear elementales que fusionaran los mejores rasgos de la tierra, aire, fuego y agua.

17. PASILLO CÓSMICO

Las escaleras descienden a un pasillo que parece extenderse a lo largo del espacio infinito. Miles de estrellas brillan en constelaciones desconocidas y continuas estelas de meteoros atraviesan la inmensidad por encima y por debajo del camino. Justo después de la base de la escalera, una puerta enmarcada por la nada surge en el camino. Cincuenta pies más allá, el camino cuenta con un cruce con otra puerta hacia el frente.

Este corredor es una reliquia de la experimentación de Xonthal con espacios extradimensionales. El camino está formado por el suelo del corredor, que es perfectamente sólido y seguro a pesar de parecer que se extiende en el vacío. Alcanzar el borde del pasillo confirma la ausencia de paredes o techo. El ambiente es ligero y frío, pero no inconfortable.

En el momento oportuno, cuando uno o más personajes se mueven a lo largo del camino, un enjambre de pequeños meteoros impacta al pasar, amenazando con sacarlos fuera del camino. Todas las criaturas en el camino deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza a CD 10 para esquivar los meteoros. Una criatura es golpeada si falla la tirada de salvación, recibiendo 9 (2d8) puntos de daño contundente y es derribado del camino.

Una criatura derribada en el camino parece caer al espacio infinito. A menos que la criatura pueda volar o teletransportarse de nuevo al camino, se desvanece rápidamente de la vista.

Lanza 1D4 + 17; el número total es el número de la habitación donde el personaje se materializa y se estrella contra el suelo en el siguiente asalto, recibiendo 14 (4d6) puntos de daño contundente en la caída.

A pesar de que para un personaje caerse del camino es peligroso (y potencialmente emocionante), hace menos probable que los aventureros puedan ser engañados por el efecto de la zona 22.

18. ESTUDIO

Esta sala circular es, obviamente, una biblioteca o estudio, sus paredes cubiertas de estanterías que se extienden desde el suelo hasta el techo en forma de delicada cúpula a veinte pies de altura. Una escalera de ruedas está conectada a un carril que corre alrededor de la pared curva, permitiendo el acceso a los estantes superiores. Una delicado escritorio adornado se sitúa en el centro de la sala, rodeado de pilas de papel en blanco. Un mapa grande se extiende en el escritorio, sus esquinas sujetadas con piedras.

Las dos puertas secretas en esta área se ocultan detrás estanterías pivotantes, y cada una puede ser encontrada con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. La puerta del estudio de libro de conjuros (área 20) se abre cambiando un libro a nivel del suelo. La puerta de la sala de observación (área 19) se encuentra a 10 pies por encima del suelo. Se abre mediante la colocación de la escalera rodante en frente de la puerta y empujando en el estante a 15 pies por encima del suelo.

Si alguien que no sea Xonthal abre alguna puerta secreta, los papeles apilados en toda la habitación comienzan a erizarse como si una brisa soplara a través de la zona. Entonces miles de hojas de papel grueso vuelan en el aire en un gran torbellino, cortando a cualquier criatura en la zona. Se forma una tormenta de papel alrededor de cada personaje en el primer asalto afectando a cada uno de forma individual. Cada asalto después de eso, se forma dos ciclones más, hasta un máximo de tres por personaje.

Trata estos torbellinos de papel como **bandada de cuervos**, pero son constructos en lugar de bestias, y tienen vulnerabilidad al fuego. Cuando se forman los enjambres de papel, permanecen en guardia en el estudio durante 30 minutos, a continuación, se colapsan en montones de papeles una vez más. No van a perseguir a los personajes en el pasillo, pero les perseguirán a las dos habitaciones contiguas.

TESORO

El contenido de la biblioteca de Xonthal es tan valioso como voluminoso. La colección del mago incluye cerca de cinco mil libros, folletos, folios, cuartetas, pergaminos, y tabletas con un peso combinado de más de una tonelada. La colección completa tendría un valor de 50.000 po si pudiera ser movida. Alternativamente, los personajes pueden recoger algunos volúmenes especialmente valiosos.

Un personaje entrenado en una de las siguientes habilidades puede hacer una prueba para buscar en la biblioteca una obra sobre estos temas: Manejo de Animales, Atletismo, Arcanos, Historia, Interpretar, Juego de manos, Medicina, Naturaleza, Persuasión o Religión. Multiplica el total de la prueba por 10 para obtener el valor en po del único libro más valioso que un personaje puede encontrar sobre el tema. Cada prueba de habilidad tarda 10 minutos, pero varios personajes pueden buscar al mismo tiempo. Los personajes que buscan más libros tienen una penalización de -10 acumulativa para los controles posteriores.

El mapa muestra la región del plano elemental del fuego que rodea la legendaria ciudad de Brass. El mapa no puede ser dañado por el fuego, y vale 500 po para un estudioso de los planos o para un explorador.

19. SALA DE OBSERVACIÓN

El suelo de esta sala es 10 pies más alto que el suelo del área 18.

Un panel circular de cristal de diez pies de diámetro cuelga verticalmente en esta habitación, anclado con cadenas al techo, a las paredes y al suelo. Una escena de fuego arremolinándose puede distinguirse dentro del cristal. En frente, un adornado cetro se encuentra fijado en el suelo.

El cristal de adivinación permitió a Xonthal observar en el interior de otros planos y se encuentra actualmente activado para ver el Plano Elemental de Fuego. La visión se puede controlar con el cetro fijado en el suelo y moviéndolo desplaza la escena. Sin embargo, hacerlo correctamente es difícil. Un personaje puede intentar una prueba de Destreza (Juego de manos) CD 20 para mover el cetro. Un éxito indica que el cristal muestra una fugaz visión de una impresionante panorámica cercana de la Ciudad de Brass. Un fallo indica que el cristal muestra sólo llamas.

20. ESTUDIO DE LIBRO DE CONJUROS

Un amplio escritorio sencillo con diversos tinteros, plumas y una única silla ocupa el centro de esta habitación vacía.

Xonthal utilizaba este espacio para escribir sus libros de conjuros, los cuales se llevó con él cuando desapareció. Los tinteros se han secado, pero cualquier personaje entrenado en Arcana los reconocerá como el tipo de tinta específico que se utiliza en la escritura mágica. Las plumas han sido fabricadas exquisitamente bellas y todavía se pueden utilizar.

21. ALMACÉN CERRADO

Esta zona está llena de estantes que soportan cientos de componentes reactivos mundanos y exóticos, usados por Xonthal en sus experimentos. La mayor parte de los suministros se han evaporado, congelado o corrompido a lo largo de los años, pero cualquier personaje lanzador de conjuros pueden encontrar suficiente materiales utilizables aquí para reponer sus componentes materiales si es necesario.

22. TARAZ EL JUSTO

Cuando el pasillo gira hacia el noreste, una vez más adquiere la apariencia de un pasillo de piedra.

La luz resplandece delante como si el corredor se abriera en una habitación decorada con muebles de gran tamaño y de aspecto cómodo. En el centro de la sala, una criatura de piel roja con que porta una armadura de fuego, bronce y piedra volcánica se sienta con las piernas cruzadas en el suelo, estudiando un tablero de ajedrez.

La criatura es un **efreeti** llamado Taraz el Justo. Sin embargo el nombre no tiene nada que ver con su sentido de la justicia o jugar limpio, sino que se refiere a los tonos de luz de su ardiente cabello¹. Xonthal atrapó a Taraz y estaba tratando de doblegar o engañar al efreeti para que entrara a su servicio cuando desapareció. La criatura atrapada ha tenido más de un siglo de soledad para lamentar su suerte.

Taraz está encadenado en esta área por una delgada línea de sal mágica. Imbuida con potentes protecciones por Xonthal, la sal enmarca las bases de las cuatro paredes y se extiende a lo largo de la puerta en las juntas entre adoquines. Los personajes con una percepción pasiva de 18 o más alta se dan cuenta de la sal de forma automática. De lo contrario, un personaje que observe cuidadosamente puede descubrir la sal con una prueba de Inteligencia (Arcana o investigación) a CD 12.

Taraz saluda a los aventureros con una sonrisa ardiente. Él asume

correctamente que la llegada de los personajes después de la aparición de Iskander no es casualidad y él usa al mago desaparecido como fuerza para la negociación. La única preocupación de Taraz es escapar y hará lo que sea para ganarse su libertad.

La conversación de Taraz con los aventureros cubre los siguientes puntos, muchos de los cuales son mentiras diseñadas para ayudar a ganar la confianza de los personajes:

- Xonthal despojó a Taraz del poder conceder deseos cuando atrapó el efreeti aquí para evitar que se escapara. Recuperará su poder sólo cuando sea liberado. (Ambas falsas)
- Xonthal protegió la habitación para evitar que el efreeti hiciera daño a nadie, por lo que el mago y el genio solían jugar al ajedrez. Xonthal prometió liberarlo si alguna vez le ganaba una partida. (Todo falso. Xonthal nunca entró en esta área, porque Taraz puede dañar a las criaturas que se encuentren en el interior de la habitación.)
- Los personajes están perfectamente seguros en el pasillo. (Es cierto, siempre y cuando Taraz este confinado en la zona 22)
- Taraz no tiene ningún deseo de dañar a los personajes y no podría aunque quisiera, gracias a la magia protectora de Xonthal. (Falso. Las protecciones de Xonthal confinan al efreeti y a su magia a la zona 22, pero no protegen a otras criaturas en esa área.)
- Taraz vio un ser humano (Iskander) por el pasillo por delante de los aventureros. Llevaba una máscara que se parecía a la cara de un dragón y parecía mal herido. (Todo esto es cierto.)
- Iskander tropezó y se cayó del camino con la máscara en el espacio infinito más adelante, donde sin duda, sigue cayendo. Para rescatarlo y recuperar la máscara, los personajes necesitarán la ayuda de Taraz, la única manera de conseguir la máscara de vuelta desde el pozo cósmico de alrededor del camino es con un deseo. El efreeti concederá esta poderosa magia al grupo a cambio de su libertad. (Todo falso, incluyendo la capacidad del efreeti de conceder un deseo)
- Liberar Taraz es tan simple como romper la línea de sal a lo largo de la puerta de entrada. (Cierto)

Al final, Taraz estará desesperado escapar del dungeon y prometerá casi cualquier cosa (servirlos durante un corto periodo), para ganar su libertad. Sin embargo, a menos que los términos del acuerdo se formulen de forma incuestionable, el efreeti buscará una manera de librarse de cualquier cláusula de la negociación una vez que sea libre y atacará a los personajes por pura malicia. Debido a que puede volar, Taraz no tiene miedo de caerse del camino y empujará a los personajes fuera.

23. HABITACIÓN DEL TIEMPO

Dos enormes relojes de arena ocupan esta habitación de forma irregular. Sus globos de cristal tienen casi quince pies de ancho, cada reloj de arena se alza casi a treinta pies por encima de la cabeza. Cada uno se encuentra suspendido por cadenas, poleas y engranajes de tal manera que pueden ser girados sobre sí mismos para poner su arena en movimiento.

Desplomado contra la pared en el otro lado de la habitación, se encuentra el cultista que llamó a los personajes desde el balcón de la torre. Sus túnicas oscuras están carbonizadas y arrancadas y una máscara de dragón azul en sus agarrotadas manos manchadas de rojo.

Además de su dominio de la magia espacial, Xonthal se interesó también en la manipulación del tiempo. Estos relojes de arena eran parte de su intento de controlar el flujo del tiempo, aunque abandonó esa investigación. Los relojes de arena se pueden girar tirando de sus

¹ N.d.T.: En el texto original el nombre del efreeti es **Taraz the Fair**, cuyo apodo hace referencia al color de su fuego pero que podría ser también tomado como un sinónimo de honorable o justo. En español este juego de palabras se pierde, pero dejo la referencia de justo que es lo que da sentido a que los jugadores se puedan fiar de este personaje

cadenas, pero el único efecto es escuchar un horrible chirrido. La arena se mueve, pero la magia de los relojes de arena hace mucho tiempo que se disipó.

Lanzar un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica débil de transmutación dentro de la arena de cada reloj de arena. Un reloj de arena tiene CA 5, 25 puntos de golpe, y vulnerabilidad a daño contundente y sónico. Un reloj de arena que sea reducido a 0 puntos de golpe se rompe, derramando su arena por el suelo a cualquier nivel de la torre (zonas 8 a 13). Removiendo entre el montón revela 1D4 + 2 pequeños diamantes entre los granos de arena. Cada diamante aparenta tener un valor de 100 po y un personaje en posesión de un diamante puede utilizar una acción bonificada para teletransportarse a un espacio que se puede ver hasta 30 pies de distancia, tras lo cual, el diamante desaparece.

Iskander muere poco después de la llegada de los personajes aquí, debido a las heridas infligidas por los elementales. La (falsa) *Máscara del Dragón Azul* está sangrentada, pero en buen estado.

SALIENDO DE LA TORRE DE XONTHAL

El círculo de teletransporte en la zona 14 puede llevar a los personajes de nuevo a cualquier nivel de la torre (áreas de 8 a 13). Los círculos de teleportación de esas áreas pueden llevarlos de vuelta al reloj de sol, desde donde pueden salir del laberinto Sin embargo. Los personajes aún no están libres, todavía.

Por mucho que Jorgen Pawl se oponga a Severin, permanece leal al Culto del Dragón. Tan pronto como comprenda que el traidor Iskander estaba de alguna manera aliado con los aventureros, envía un *mensaje (conjuro)* a un **dragón azul adulto** con una guarida cercana, informándole del robo de la máscara de dragón a manos de Iskander.

Cuando los personajes se teletransporten al reloj de sol, son recibidos por el terrible sonido de aldeanos gritando, un dragón rugiendo y rayos relampagueantes astillando casas. Cuando llegan al borde del jardín, verán al dragón sobrevolando el pueblo y aterrorizados a los aldeanos que huyen en todas direcciones. Un personaje con Percepción con pasiva 14 o superior reconocen este dragón como Lennithon, el dragón azul adulto al que el grupo se enfrentó en el Tesoro de la Reina Dragón.

Al igual que cualquier enemigo inteligente, Lennithon trata de luchar de forma en que las condiciones le sean favorables y no para el enemigo. Se mantiene en el aire y utiliza su arma de aliento con efecto máximo. Si los personajes se niegan a hacerle frente, Lennithon se complace destruyendo la aldea y asesinando a inocentes en un esfuerzo por intentar que los héroes se revelen.

Cuando los personajes se enfrenten al dragón, lee o Parafrasea lo siguiente.

"¡La máscara, tontos! La máscara es lo que he venido a buscar. Dádmela mí, y dejare a estas hormigas con sus miserables vidas. ¡La Reina está regresando! ¿Quién sois vosotros para tener la esperanza de detenerla? ¡Dadme la máscara! "

Este dragón es leal al culto, pero no tiene ninguna intención de perder la vida antes del retorno glorioso de Tiamat. Lucha hasta que se reduce a 75 puntos de golpe, y luego se va volando para recuperarse.

CONCLUSIÓN

Si dejaron con vida a alguno de los miembros del culto en la torre para interrogarlo o si los personajes utilizan hablar con los muertos para conversar con Jorgen Pawl o Iskander, no explican nada nuevo de los planes de Severin. Los cultistas aquí están motivados principalmente por el interés propio.

El hecho que la máscara del Dragón Azul es una falsificación, es descubierto rápidamente por los expertos en Aguas Profundas. Se convierte en un motivo de mucha preocupación entre los miembros del consejo, algunos de los cuales lo ven como una señal que el culto podría haber colocado espías dentro del consejo. Hablar con los muertos se utilizará para ponerse en contacto o con Iskander o con Jorgen Pawl para que puedan arrojar algo de luz sobre por qué una máscara falsa podría haber sido entregada a los cultistas de la Torre de Xonthal, de lo contrario la falsa máscara podría seguir siendo un misterio inquietante.

Los personajes adquieren un nivel al final de este episodio.



EPISODIO 8: MISIÓN A THAY

A l principio, durante su ascenso al poder, Severin consiguió la ayuda de un grupo de exiliados Thayanos en su plan para devolver a Tiamat al mundo. Necesita la experiencia de los Magos Rojos en los rituales que abrirán el portal entre el hogar de Tiamat en el Averno y el Pozo de los Dragones. Sin los Magos Rojos, el plan de Severin no puede prosperar.

Los Magos Rojos alistados por Severin están entre los muchos thayanos exiliados que han huido del gobierno de Szass Tam, el señor liche de Thay, y su concilio de zulkirs no-muertos. Tan grande es la ira del señor liche que todos esos exiliados están bajo una sentencia de muerte. El líder de los Magos Rojos exiliados aliado con Severin es Rath Modar, un ilusionista humano.

A pesar que no tiene un vínculo particular con los dragones, Rath Modar cree que cuando Tiamat regrese, ella estará dispuesta a hacer favores a aquellos que la apoyaron. En comparación con los débiles miembros del Culto del Dragón que ofrecen devoción a Tiamat, pero poco más, los Magos Rojos abrieron la puerta para que ella pueda tener un gran poder mágico en su nombre. Todo lo que Modar planea pedir a cambio es la ayuda de la Reina Dragón en el derrocamiento del odiado Szass Tam y la restauración de Thay a su antigua gloria. Rath Modar y su secta disidente se refieren a su movimiento como "la Resurrección de Thay".

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

Al comienzo de este episodio, los personajes son convocados a una reunión secreta por alguien de su confianza en el Concilio de Aguas Profundas. En la reunión, conocerán que el Concilio ha recibido la visita de un Mago Rojo de Thay llamado Nyh Ilmichh. Ilmichh ha presentado una propuesta al concilio para que envíe un emisario a Thay, para negociar la forma en la que Thay y la Costa de la Espada

pueden ayudarse mutuamente durante la actual crisis. Los aventureros han sido propuestos específicamente para representar a la Costa de la Espada en esa reunión, después de lo cual los personajes podrán regresar a Aguas Profundas sin ningún daño.

La visita de la embajada durará solamente unos pocos días, pero la ubicación de la reunión no es negociable. Los deberes del tharchion (un gobernador de Thay) los personajes se opondrán a que abandone su puesto. Los contactos de los personajes en el concilio les informan que Ilmichh ha sido cuidadosamente interrogado y sometido a una zona de verdad, y que todo lo que dijo se ha confirmado.

Los personajes deben entender que sin los Magos Rojos, los planes de Severin están gravemente comprometidos. Por otra parte, es de conocimiento común que Szass Tam quiere que todos los Magos Rojos exiliados mueran de la peor forma posible. A pesar de las dudas de algunos en el concilio, la mayoría cree que, dado que las facciones y Szass Tam tienen un objetivo común, vale la pena aceptar la invitación.

Por supuesto, la decisión final corresponde a los personajes. Nadie los obligará a viajar hasta Thay. Pero en opinión del concilio, el potencial de retrasar e incluso deshacer los planes de Severin de un solo golpe es demasiado trascendental como para dejarla pasar.

UNA TIERRA OSCURA Y PROHIBIDA

Thay es una meseta aislada y árida barrida por el viento, situada a unas dos mil quinientas millas al este de Aguas Profundas, con el cielo constantemente cubierto por oscuras nubes debido a la ceniza volcánica. Esta tierra se encuentra definida por la prevalencia de los no-muertos dentro de sus fronteras. El líder supremo de Thay es el liche Szass Tam, cuyo concilio de asesores, los zulkirs, los cuales también son poderosos liches. Por lo que resulta que todo el mundo en

Thay es un lanzador de conjuros y los nigromantes son comunes allí. Sirvientes no muertos son hallados por todas partes, y muchos de los comandantes de los ejércitos de Thay son soldados muertos vivientes con inteligencia propia (utilizar las estadísticas del **tumulario**).

Los viajeros de esta tierra deben tener cuidado con su oscura política de desenfadada paranoia, una mentalidad de estado policial y nigromantes gobernando en lo más alto del orden social, como las amenazas de los no-muertos y los Magos Rojos que habitan aquí. Thay es un lugar lleno de peligros increíbles.

PREPARACIONES Y SALIDA

Los Arpistas mantienen una estrecha vigilancia sobre los acontecimientos de Thay y son el mejor recurso de los personajes para tener información actualizada sobre ese país. Si los personajes no buscan el concilio de los Arpistas, Leosin Erlanthar se acercará a ellos.

Además de proporcionar a los personajes la anterior información sobre Thay, Erlanthar se ocupa que reciban órdenes selladas que indican que están actuando en nombre de los Señores de Aguas Profundas y la Alianza de los Señores. El grupo se encuentra bajo la protección de ambos grupos, aunque tales órdenes no son garantía de seguridad en Thay. Erlanthar aconseja a los personajes dirigirse a cualquier persona de importancia con deferencia y por su título, nunca solamente por su nombre. Además, los personajes que conocen algo de magia nigromántica deberían sentirse libres de demostrarlo.

Cuando los aventureros están listos para partir, Nyh Ilmichh se teletransporta con ellos hasta la fortaleza Nethwatch en el Tharch de Lapendrar, justo en el interior de la frontera de Thay.

RECEPCIÓN Y AUDIENCIA

La fortaleza Nethwatch se encuentra bajo el mando del Tharchion Eseldra Yeth. Ella ha sido tharchion de Lapendrar durante casi un siglo, el tiempo suficiente para tener recuerdos de primera mano de la pasada rebelión.

En la fortaleza, a los personajes se les asignan habitaciones individuales de lujo, aunque las puertas no tienen cerraduras. Nyh Ilmichh le explica a cualquier persona que pregunte sobre eso, que están totalmente seguros en la fortaleza de la tharchion. Los aventureros no ven ningún otro ser vivo hasta su audiencia con Eseldra Yeth. Todos los criados y el personal son muertos vivientes, pero la comida y las comodidades de la fortaleza son de excelente calidad y totalmente seguras.

Tharchion Eseldra Yeth es una **vampira** humana lanzadora de conjuros. En la sala de audiencias, donde se celebra la reunión, se encuentra acompañada de 10 Magos Rojos (usa estadísticas de **magos** si fuera necesario) y 5 **tumularios**. Eseldra Yeth revisa las órdenes de los personajes brevemente y luego pronuncia un mensaje preparado.

"Nos encontramos unidos en una causa común contra enemigos comunes. Aquellos que buscaron destruirnos en épocas pasadas ahora pretenden destruirnos. Nuestra sed de la venganza es fuerte, al igual que vuestra sed de continuar con vida.

"Nuestros enemigos se ha convertido en vuestros enemigos. Sabemos sus debilidades y las formas de destruirlos para siempre, sin destruir su utilidad. Tenéis la oportunidad de descubrir sus escondites en vuestra lucha contra sus aliados cultistas. Juntos, podemos eliminarlos como amenaza para ambos.

"Nuestro agente, Nyh Ilmichh, volverá con vosotros a vuestra ciudad de Aguas Profundas, para allí servir como nuestro enlace con vuestro concilio. Aquello que descubráis del enemigo nos será comunicado por nuestros propios medios. Solo hay que encontrar al enemigo. Nosotros nos ocuparemos de ellos, como es nuestra costumbre.

"Estoy autorizada por nuestro eterno señor, Szass Tam, para explicaros estas cosas, porque actuó en su nombre".

El tharchion espera a la respuesta de los personajes y participa en una discusión de lo que conocen del complot para liberar a Tiamat y la ayuda de los Magos Rojos en ese complot. Sus preguntas son sencillas e inteligentes, y ofrece pocas oportunidades para respuestas astutas o perspicaces. Si un personaje no ha dicho la verdad, Eseldra Yeth tanteará la información. Ella dirige cada pregunta a un personaje específico, nunca al grupo en general. Si detecta una mentira (ver más abajo), nunca se volverá a dirigir a ese personaje de nuevo.

Al final de la audiencia, cada personaje debe hacer una prueba de Carisma (persuasión) a CD 20. (Para conservar un aura amenazante, pide la prueba en el momento sin revelar la CD.) Se aplican los siguientes modificadores a la prueba:

- Los lanzadores de conjuros arcanos ganan un bono de +6.
- Los personajes que abiertamente adoran a una deidad asociada con la muerte ganar un bono de +4.
- Los clérigos y paladines de las deidades de alineamiento bueno tienen un penalizador de -6.
- Otros personajes llevando signos visibles de adoración a alguna deidad de alineamiento bueno recibirá un penalizador de -4.
- Un personaje sufre un penalizador -4 cada vez que se dirige a Eseldra Yeth sin utilizar su título de tharchion.
- Cualquier personaje que mienta a Eseldra Yeth recibe un penalizador de -8, a menos que tenga éxito en una prueba de Carisma (engaño) a CD 18 en cada mentira. (No reveles la CD de esta prueba.)

Siéntase libre para introducir modificadores adicionales basados en argumentos específicos de los personajes presentes y su comportamiento general. Elogios sincero (o al menos convincente) para la nigromancia y la retorcida orden social de Thay podría hacer ganar un bono de +2 a +4. Alabanzas no sinceras, obvias adulaciones huecas u hostilidad abierta debería proporcionar penalizadores.

Toma nota de que personajes tienen éxito en la tirada de salvación y quienes fallaron. El resultado determina que les sucede esa noche.

Al final de la audiencia, los personajes son despedidos. Antes de ser devueltos a sus habitaciones y comer una suntuosa cena, Nyh Ilmichh les dice que se reunirá con ellos de nuevo por la mañana.

SUEÑOS Y PESADILLAS

Esa noche, cada uno de los aventureros es objetivo de una versión personalizada del conjuro sueño, conjurado y creado por Magos Rojos ilusionistas. Cada personaje se enfrenta a una visión de un pálido Mago Rojo que dice: "Tenemos más preguntas para ti." los elfos y otras criaturas que no duermen, no están sujetos a este efecto.

Cada personaje debe hacer una tirada de salvación de sabiduría a CD 18 con desventaja. Con una prueba con éxito, un personaje recuerda de forma vaga sueños perturbadores por la mañana, pero no sufre otros efectos.

Cada personaje que falle la tirada de salvación experimenta una pesadilla similar. Él o ella se encuentran paralizados y sujetos mágicamente dentro de un caldero místico entre cadenas animadas y tentáculos. Una docena de Magos Rojos le observan plácidamente mientras otros tres Magos Rojos someten al indefenso personaje a torturas agonizantes. A los personajes se les realiza preguntas sobre por qué el grupo ha venido a Thay, sobre los planes de Severin, sobre Rath Modar, sobre él o su propio pasado y la vida de los otros aventureros, acerca de la actitud del grupo hacia Szass Tam y otras cosas que quieras preguntar.

Por cada respuesta del personaje debe realizar una prueba de Carisma (persuasión) a CD 15 si el personaje responde a la verdad, o de una prueba de Carisma (engaño) a CD 15 si la respuesta es parcialmente falsa. Un personaje que tenga éxito en las pruebas de

Carisma (persuasión) durante la audiencia, tiene ventaja en cada uno de estas pruebas. Por cada fallo, el personaje sufre un dolor insoportable, como si el Mago Rojo gritara la enumeración de las respuestas erróneas del personaje. Negarse a contestar se trata de la misma manera que si se hubiera fallado la prueba.

Un personaje que lucha contra las ataduras o que trata de lanzar un conjuro o usar alguna otra habilidad no obstaculizada por las ataduras físicas, es golpeado por un dolor tan severo que se encuentra incapacitado brevemente. La próxima prueba de carisma que realiza el personaje dentro del sueño sufre un penalizador -2.

La pesadilla termina cuando un personaje responde cinco preguntas con éxito u ocho preguntas en total. Si la última pregunta fue respondida con éxito, el personaje duerme a ratos el resto de la noche. Si la última pregunta fue respondida sin éxito, el personaje se despierta gritando y empapado en sudor. La sangre mancha las sabanas de la cama, aunque el personaje no tiene heridas visibles. Los personajes también reciben 10 (3d6) de daño psíquico y no gana el beneficio de un descanso largo por la noche de sueño.

Por la mañana, cualquier personaje al que sometieron a este interrogatorio tiene una palidez mortal y oscuros ojos demacrados. La apariencia del personaje vuelve a la normalidad cuando terminan un descanso largo.

RESULTADO

Por la mañana, después de otra deliciosa comida, los personajes son conducidos de nuevo a la sala de audiencias. Eseldra Yeth no está allí. En cambio, son recibidos por Nyh Ilmichh y uno de los Magos Rojos presentes en la audiencia del día anterior. Solamente habla Nth Ilmichh.

Lo que ella dice se encuentra determinado por el número de personajes que contestaron cinco preguntas con éxito durante el sueño. Si ese número representa más de la mitad del grupo no élficos (es decir, los elfos no cuentan para el total del grupo, porque no pueden ser afectados por el conjuro de Sueño de los Magos Rojos), Nyh Ilmichh informa a los personajes que los Magos Rojos han acordado ayudar a las facciones de la Costa de la Espada y que les acompañará como embajadora de Thay al concilio. Cuando los personajes han reunido sus pertenencias, el Mago Rojo se teletransporta con ellos de regreso a Aguas Profundas.

Si el resultado es la mitad del número de personajes que no son elfos en el grupo o menos, Nyh Ilmichh les dice que Tharchion Yeth les agradece su información, pero que la atención de Thay está involucrada en cuestiones internas dentro de sus propias fronteras y los Magos Rojos no puede ayudar. Antes que los personajes puedan reaccionar, el otro Mago Rojo mueve sus manos y un círculo mágico invisible previamente hecho en el suelo cobra vida, activándose alrededor de los personajes. Un momento después, los aventureros se encuentran de pie en el interior de una casa de campo abandonada y en ruinas a una milla al norte de Aguas Profundas. Las apenas visibles líneas de un círculo de teletransporte thayana se desvanecen alrededor de ellos y sus pertenencias prolijamente embaladas.

CONCLUSIÓN

Si la misión de Thay fue un éxito, se benefician de la facción durante el episodio "El retorno de Tiamat". Además, escondido en una mochila o en el bolsillo, cada personaje encuentra un hueso de un dedo humano atado en un trozo de tripa seca. Cada hueso actúa como un pergamino de protección (muertos vivos) que se activa y se usa rompiéndolo por la mitad.

Si lo deseas, los personajes adquieren un nivel al final de este episodio. Consulta "Avance" en la sección de introducción.



EPISODIO 9: EL RETORNO DE TIAMAT

Tiranía de los Dragones: El alzamiento de Tiamat concluye en el Pozo de los Dragones, donde dragones, gigantes, lanzadores de conjuros y ejércitos chocan espectacularmente alrededor del Templo levantado de Tiamat. Mientras eso ocurre, los aventureros asumen la tarea crucial de infiltrarse en el templo y combatir por última vez contra los siervos de la Reina Dragón y su oscura diosa.

El final culminante del *Alzamiento de Tiamat*, únicamente se debe jugar después de que todos los episodios anteriores de la aventura se hayan completado y los personajes han alcanzado el nivel 14 o 15. En los episodios previos a éste, tanto los Arpistas como los Zhentarim tienen espías entre el Culto del Dragón. Por lo cual, ambas organizaciones pueden informar que los preparativos de la secta están a punto de concluir. Esa misma información también podría provenir directamente de los prisioneros interrogados por los personajes durante cualquiera de los incidentes de "El Culto Contraataca".

Sin embargo, sucede que, desde el momento en que este episodio comienza, los eventos transcurren rápidamente. No hay vuelta atrás desde ese punto en adelante y los personajes que duden tienen el riesgo de perderlo todo.

LA BATALLA FINAL

La batalla entre las facciones de la Costa de la Espada y el Culto del Dragón sucede como un gran choque entre ejércitos y fuerzas monstruosas. La manera en que esa batalla transcurre depende del resultado del episodio "El Consejo de Aguas Profundas" y el éxito que los héroes hayan tenido reuniendo a las distintas facciones. Consulta "Enemigos y Aliados", más adelante en esta sección, para obtener más información.

Antes o durante la batalla final, los aventureros tienen la oportunidad de inspeccionar el Pozo de los Dragones y emprender una

infiltración mediante el sigilo al reducto del culto y al templo de Tiamat.

EL CUERNO DEL DRAGÓN

Desde que comenzó a sonar, el lúgubre sonido del Cuerno del Dragón ha sido un recordatorio permanentemente presente de la amenaza creciente en la Costa de la Espada. Cuando el plan de Severin marche a su etapa final, la llamada del Cuerno del Dragón pasará de ser apenas perceptible a ser un sonido claro y distante que da la sensación de muerte inminente a todos los que lo escuchan.

Ver área 8 en "El Pozo de los Dragones" para obtener más información sobre el Cuerno del Dragón.

EL TRIUNFO DE SEVERIN

El plan de Severin de traer a Tiamat de regreso al mundo ha sido planeado en cinco etapas distintas:

- Reunir un tesoro digno de Tiamat.
- Reunir un ejército de dragones y otras criaturas malignas para defender el Pozo de los Dragones contra las posibles interferencias.
- La captura de cientos de prisioneros cuyas almas alimentarán la magia que atraerá a Tiamat hasta Faerûn.
- Llevar a cabo el ritual que Templo levantado de Tiamat en el cráter del Pozo de los Dragones.
- Sacrificar a los prisioneros mientras se realiza el ritual que guía a Tiamat desde los Nueve Infiernos al mundo.

Las tres primeras etapas del plan de Severin están completas. La etapa 4 se completará en el momento en que los personajes lleguen al

Pozo de los Dragones. La Etapa 5 comienza poco después de que los héroes y sus aliados de las facciones lleguen, y se convierte en el principal punto de atención de esta batalla final contra el culto.

DETENER A SEVERIN

El objetivo de los héroes es frustrar los planes de Severin e impedir que Tiamat cruce desde los Nueve Infernos hasta Faerûn. Los logros de los personajes hasta este punto han frustrado a Severin y ralentizado sus planes. Pero la única cosa que realmente puede detenerlo ahora, es hacer que fracase el ritual que se desarrolla en el interior del Templo de Tiamat, realizado por los Magos Rojos aliados del culto.

ACERCÁNDOSE AL POZO

Cuando los personajes y las fuerzas dirigidas por las facciones del Consejo de Aguas Profundas se acercan al Pozo de los Dragones, no deben tener ninguna duda que están moviéndose al interior del territorio del enemigo. El paisaje en cien millas en todas las direcciones es un presagio sombrío de lo que significaría el dominio de Tiamat para el mundo.

Poco queda en el territorio que rodea al Pozo de los dragones y el zumbido constante del Cuerno del Dragón ha obligado a los animales de la zona a huir o los han enloquecido. Un puñado de pueblos de la zona son pueblos fantasmas ensangrentados y cada granja es una ruina carbonizada. Los pocos supervivientes que se encuentren, se dirigen en dirección opuesta, todos ellos vigilando el cielo en busca de la delatora forma de un dragón en el aire.

Los dragones cromáticos patrullan la zona de día y de noche. Puedes pedir una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o Sabiduría (Supervivencia) a CD 12 para determinar si los personajes encuentran refugio o pueden camuflarse a tiempo para evitar a los dragones que pasen. Alternativamente, simplemente puedes preguntar qué precauciones toman los personajes para evitar ser avistados y juzga si eso los mantendrá a salvo. Meterse en zonas boscosas, seguir el trazado de los barrancos, pasar el menor tiempo posible en campo abierto e incluso vestirse como cultistas son todos trucos útiles.

Ir volando hacia el Pozo de los Dragones es problemático. Ya sea que lo hagan sobre dragones metálicos o volando por sus propios medios, los personajes serán atacados por dragones cromáticos mucho antes de que lleguen a su destino.

EL POZO DE LOS DRAGONES

El pozo de los Dragones es el cráter de un volcán extinto en el extremo norte de las Montañas del Ocaso. Por razones que ningún mortal entiende, muchos dragones que llegan al final de sus vidas se dirigen al Pozo de los dragones a morir y lo han estado haciendo durante miles de años.

El cráter de un volcán hace tiempo extinto se alza frente a una llanura cenicienta. A lo largo de los lados inclinados del cono de ceniza, miles de criaturas se arremolinan o se alinean en ordenadas filas de infantería. Por encima, en el aire, docenas de dragones cromáticos sobrevuelan y chillan como una inmensa bandada de cuervos, esperando el derramamiento de sangre de la batalla por venir.

El Culto del Dragón descubrió el Pozo de los Dragones hace mucho tiempo. Los conductos de lava que serpentean por debajo del volcán, ahora inactivo, forman corredores naturales que conectan cavernas que el culto agrandó para su propio uso. Dentro del cráter central, levantaron un espacio ritual para crear dracoliches de dragones demacrados que se hallaban aquí sabiendo que pronto iban a morir.

Bajo el liderazgo de Severin, el cráter y las catacumbas debajo de ella han sido reutilizados como el lugar donde se alzará el gran templo de Tiamat y comenzará el nuevo reinado de la Reina Dragón. El suelo del cráter está cubierto con los huesos de dragones, amontonados en inmensos montones revueltos.

El cráter del Pozo de los Dragones es más o menos ovalado, con paredes altas y empinadas. Los dragones vuelan por encima no están explorando para encontrar infiltrados, por suerte, pero se pelean y pavonean entre ellos antes de la batalla.

En el pasado, el número de miembros del culto en el Pozo del Dragones rara vez superaban el centenar. Ahora, con la victoria final cerca, su número ha aumentado. Solamente los cultistas viven y trabajan en las cuevas de debajo de el cráter. Los miles de mercenarios, gigantes, demonios y monstruos que sirven el culto están acampados principalmente a lo largo de las laderas norte y este.

EL TEMPLO DE TIAMAT

El mapa del cráter muestra el contorno por donde aparecerá el Templo de Tiamat cuando se eleve por la magia de los Magos Rojos. Ese trabajo se terminará en el momento en que los personajes y sus aliados lleguen a la batalla contra el culto.

El cráter ese encuentra cubierto por los huesos de cientos de dragones muertos, pero eso no es su característica más llamativa. Una estructura adormecida se ha elevado desde abajo, alzando los huesos revueltos por encima del volcán extinto. Hecho a partir de ceniza volcánica fusionada parcialmente con huesos de dragón, y en parte de piedra imbuidos de la magia oscura de los Nueve Infernos, el Templo de Tiamat está construido con ángulos caóticos y contrafuertes que sobresalen. Dentro de esa maraña de cornisas y ángulos alzándose hay cinco torres asimétricas coronadas por agujas retorcidas.

LOS CONDUCTOS DE LAVA Y EL LABERINTO

Los conductos de lava forman vías naturales debajo del cráter del volcán extinto. Durante las décadas que el Culto del Dragón reclamó el Pozo de los Dragones, los cultistas ampliaron las cavernas naturales conectadas por los conductos de lava y excavaron nuevas cavernas.

La mayor parte de las entradas de los conductos de lava se encuentran marcadas por caminos visibles a lo largo de las laderas del volcán. La Entrada 2A tiene indicios de ser poco utilizada, por lo que los personajes probablemente las pasen por alto si no realizan una búsqueda cuidadosa. La Entrada 3 no se utiliza; el culto cree que este túnel está bloqueado después de colapsarse hace sesenta años.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Corredores. El tamaño de los conductos de lava es de 15 a 25 pies en diámetro. Son lo suficientemente grandes para que dracoliches y dragones puedan moverse con facilidad.

Luz. Los corredores de tuneles de lava se encuentran tenuemente iluminados por lámparas o antorchas colgadas en las paredes, a intervalos amplios. Las cámaras en el Pozo de los dragones están iluminadas por lámparas a menos que se indique lo contrario.

Sonido. El gemido del Cuerno del Dragón se haya siempre presente en el Pozo de los Dragones, originario de la zona 8. En combinación con la actividad del culto y por encima de las cavernas, crea una vibración constante de ruido de fondo transmitido a través de la piedra. Los sonidos de combate pasan desapercibidos si una pelea termina en 3 asaltos o menos o si el combate se produce a más de 200 pies de distancia de las criaturas que puedan oírlo. Ruidos especialmente fuertes, como un conjuro de Onda Atronadra, se escuchan fácilmente.



EN EL POZO DE LOS DRAGONES

A medida que el tiempo para que se realice el ritual se acerca, el Pozo de los Dragones se llena de cultistas y de sus aliados. Ya sea utilizando el sigilo o disfrazándose como cultistas, los personajes pueden inspeccionar fácilmente las entradas de los tuneles de lava o ver el templo alzado desde el borde de el cráter. Sin embargo, una vez que los aventureros entran en el Pozo de los Dragones, los disfraces resultan ineficaces. Los cultistas que trabajan y patrullan las cavernas están en alerta máxima, y usan un complejo sistema de controles y contraseñas como pruebas contra espías y agentes enemigos.

El avanzado estado del ritual, significa que a todos los miembros del culto se les ha ordenado patrullar o prepararse para la batalla. Si los personajes se demoran demasiado tiempo en un mismo lugar o deambulan por el Pozo de los Dragones sin un propósito, agrega patrullas adicionales de guardia basadas en encuentros existentes.

1A, 1B, 1C. ENTRADAS NORTE.

La entrada 1A, es aquella en la que se observa un uso más constante de todas las entradas a los túneles a lo largo del lado norte del cráter. Todo el tesoro traído al Pozo de los Dragones fue transportado a través de este camino en dirección a la zona 6 o el área 7. Cada una de estas entradas está custodiado por 3 **alas de dragón**, 3 **garras de dragón** y 2 **dracos guardianes** (véase el apéndice A para estas criaturas).

Las entradas 1B y 1C están a la vista una de otra, pero la 1A está oculta de las otras dos por la curva de la ladera de la montaña.

2A, 2B, 2C. ENTRADAS ESTE

De las entradas del túnel en el lado este del cráter, solamente la 2C es muy utilizada. Todos los presos recluidos en las cuevas son llevados a través de ese túnel en su camino hacia las zonas 16, 17 o 18. La entrada 2A se utiliza raramente. La entrada 2B es utilizada por los miembros del culto que viven en las zonas 12 y 13, pero por nadie más.

Las entradas 2A y 2B están custodiadas por 1 **ala de dragón** y 3 **garras de dragón** cada uno. La entrada 2C se encuentra custodiada por 1 **colmillo de dragón**, 3 **ala de dragón**, 5 **garras de dragón** y 3 **dracos guardianes**. Véase el apéndice A para estas criaturas.

3. ENTRADA OLVIDADA

Ningún cultista ha utilizado esta entrada desde el túnel se derrumbó en la intersección de tres vías hace sesenta años, lo que hace el pasaje inútil. Recientemente, una mole sombría excavó por accidente en los túneles, reabriendo el paso en las tres direcciones. Como resultado, este túnel ofrece una entrada sin vigilancia en el cráter y a las cuevas.

Un personaje que explore la montaña antes de la carga descubrirá esta entrada con una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Percepción) CD 12. Cualquier exploración de la entrada revela que es utilizada por los murciélagos, pero no muestra signos de actividad del culto.

Una delgada pared de escombros se mantiene en pie al este de la intersección de las tres vías, que hace que los miembros del culto crean que el pasaje permanece completamente bloqueado. Sin embargo, la pared puede ser cuidadosamente desmontada para permitir el movimiento en esa dirección. Los personajes que se encuentren en la intersección de las tres vías pueden sentir el aire en movimiento a lo largo de la parte norte del túnel, sugiriendo espacio abierto más allá.

4. HABITACIÓN DE NUNERGOOTH BLADELORD

Antes que Severin asumiera el control sobre el Culto del Dragón, el Pozo de los Dragones se utilizó para transformar a dragones moribundos en dracoliches. **Naergoth Bladelord** (véase el apéndice A) es un tumulario que dirigió este sitio durante siglos en el nombre del Culto del Dragón. Después haber dedicado muchas vidas de servicio desinteresado al culto, fue apartado en favor del nuevo orden. Aunque su lealtad permanece inquebrantable, Naergoth teme que Severin tenga éxito en sus planes y que Tiamat destruya el culto que la liberó.

Como tumulario, Naergoth tiene poca utilidad para los cuarteles, pero la presencia de objetos que le pertenecieron en vida hace de este un lugar agradable para él. La habitación se parece a la casa de un caballero noble que fue abandonada hace siglos, su contenido ahora está cubierto de polvo, con telarañas colgando y patetismo.

Los intrusos que merodeen por las cuevas pueden encontrarse en cualquier lugar con Naergoth. Úsalo como un encuentro de interpretación o añádelo a un combate que vaya bien para el grupo en cualquier momento a tu elección.

5. HABITACIÓN SIN USAR

Sea cual sea el propósito para qué servía esta cámara vacía durante los años de los dracoliches, hace mucho tiempo que se ha olvidado.

6. CÁMARA PRINCIPAL DEL TESORO

La entrada es muy transitada a esta cámara. Está vigilado por 1 **diente de dragón** (véase el apéndice A), que está al mando de 2 **golems de carne**.

El tesoro que el culto ha robado a través de la Costa de la Espada para crear un tesoro para la Reina Dragón está almacenado en esta cámara, creando un espectáculo más allá de los sueños de los personajes más codiciosos.

Veis montañas de oro. Y joyas. . . y perlas. . . vajillas de plata y espejos dorados. . . espadas enjoradas y armaduras dignas de reyes. . . cofres, y cajas y barriles llenos a rebosar con el tesoro de la Costa de la Espada, ¡amontonado en una cueva del tamaño de una catedral y apilado hasta la altura de un gigante! Serpenteantes senderos se abren paso a través de una reluciente masa cuya luz reflejada deslumbra los ojos, como un millón de estrellas titilantes lo suficientemente cerca como para tocarlas.

Merodeando por los estrechos caminos entre los tesoros amontonados hay 4 **dracos guardianes** (véase el apéndice A). Están usando las bóvedas desocupadas (no se permite la presencia de tropas cultistas aquí), y atacan a los intrusos o se mueven para unirse a la lucha de la entrada.

Esta caverna tiene un tesoro más allá de poder ser contabilizado. Si los personajes buscan un objeto en particular y tienen horas para emplear buscando, probablemente lo pueden encontrar aquí. El conjuro de detectar magia se encuentra bloqueado por el metal de las monedas, por lo que sólo se pueden encontrar fácilmente objetos en la superficie. Coloca cualquier objeto mágico común o infrecuente que deseen en la superficie, pero encontrar algo raro debe tener una larga y ruidosa búsqueda.

7. CÁMARA SECUNDARIA DEL TESORO

Objetos de arte, libros valiosos, paños de lino, cristalería y sobre todo objetos mágicos frágiles se almacenan aquí menos al azar que en la zona 6, apilados cuidadosamente en estantes y mesas.

8. EL CUERNO DE DRAGÓN

Cuando los personajes avancen por el túnel de lava hacia la cámara este, el sonido del Cuerno de Dragón se vuelve notablemente más fuerte. A menos de 50 pies de la entrada a la zona 8, el aire comienza a brillar por el sonido. Cualquier personaje a 20 pies de la puerta debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 12 para seguir avanzando contra la presión del sonido. Un fallo indica que el personaje no puede avanzar más lejos de la zona 8.

Para cualquier personaje que entre en el área 8, el sonido se desvanece encontrando la zona en silencio, porque cualquier criatura que entra en la cámara se queda temporalmente sorda y debe hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 12. Un éxito indica que la sordera termina 2 minutos después de que el Cuerno del Dragón deja de sonar. Si no se tiene éxito, indica que el personaje queda sordo durante 1 hora después de que el Cuerpo del Dragón deja de sonar.

Después del estruendo del túnel, esta cámara parece preternaturalmente silenciosa hasta que te das cuenta que estás completamente sordo en presencia del temible Cuerno del Dragón. Tallado en el enorme cuerno de un dragón rojo anciano, cuelga suspendido por cadenas en el techo de esta cámara, endurecido con fuego hasta darle un color de ébano oscuro y sujeto por gruesas bandas de bronce. Runas Dracónicas grabadas en su superficie resplandecen con un fuego sobrenatural púrpura.

Un **elemental de aire** sopla el cuerno con su interminable respiración, custodiado por un **golem de piedra**. Si los personajes interfieren con el cuerno o el elemental de aire para silenciar el cuerno, el golem y el elemental atacan.

El *Cuerno del Dragón* cuelga en la mitad norte de la habitación y apunta hacia la esquina suroeste. Mientras el cuerno suena, una criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución a CD 15 la primera vez que al girar una curva entre en el cono a 150 pies enfrente del cuerno o comience su turno allí. Si falla la tirada, la criatura recibe 27 (6d8) puntos de daño sónico y permanece tumbada. Si la tirada tiene éxito, la criatura recibe la mitad de daño y no queda tumbada. El cuerno no se puede girar o dirigir a un objetivo específico.

Si el sonido del Cuerno deja de sonar durante más de 1 minuto, 1 **alma de dragón**, 1 **colmillo de dragón** y 4 **alas de dragón** vendrán a investigar. Véase el apéndice A para estos cultistas.

9. SALA DE PLANIFICACIÓN

En esta cámara vacía, Severin se reúne con su círculo de confianza y otros líderes del culto para hacer planes y emitir órdenes. Una larga mesa se encuentra rodeada por varios bancos y sillas, con algunas pequeñas mesas de escritura a lo largo de las paredes para que los escribas tomen nota.

10. CUARTELES DE LOS LÍDERES

Estos dormitorios se encuentran muy bien equipados, alberga la mayor parte de los más importantes Portadores del Púrpura que se alojen en el Pozo de los Dragones. Filas de camas se alinean en las paredes norte y este, con vestuarios tipo armarios sosteniendo ropa mundana a lo largo de la pared oeste. A medida que la actividad en el Pozo de los Dragones alcanza su cumbre, esta cámara se encontrará vacía.

11. CUARTELES DE SEVERIN

Esta cámara es la habitación personal de Severin y contiene una cama, un baúl donde guarda pertenencias personales mundanas, un armario para trajes y galas, un gran escritorio y un expositor de madera y hierro de pie para las máscaras del dragón. La disposición del soporte permite

que las máscaras sean mostradas por separado o combinadas en la única Máscara de la Reina Dragón. La máscara combinada está en la actualidad en manos de Severin.

12. 13. HABITACIONES DE CULTISTAS DE ALTO RANGO

Los cultistas de rango alma de dragón y colmillo de dragón apostados dentro de las cuevas utilizar estos cuarteles. Las habitaciones están dispuestas como cuarteles, con catres para dormir y baúles para guardar los objetos personales. Con tantos extraños en la actualidad dentro y en los alrededores del Pozo de los Dragones, los miembros del culto que utilizan estas habitaciones han colocado 4 **dracos guardianes** (ver apéndice A) para vigilar la zona.

14. EFECTOS DE LOS PRISIONEROS

Artículos personales arrebatados de los prisioneros se han arrojado en esta habitación. No se encuentra nada de valor en una búsqueda minuciosa, pero las dagas, dardos y espadas cortas de aquí pueden ser utilizados para equipar a los presos que sigan siendo capaces de luchar.

15. HABITACIÓN DE CULTISTAS DE BAJO RANGO

Los cultistas que hacen guardia sobre los prisioneros en las zonas 16 a 18 duermen aquí. La habitación contiene sólo colchones de paja repartidos en el suelo, unas pocas mesas de tablas de madera colocadas sobre barriles y bancos de factura basta. Cuando los personajes entran, la habitación contiene 3 **alas de dragón** y 9 **garras de dragón** devorando un refrigerio rápido antes de la batalla. Véase el apéndice A para estos cultistas.

16. 17, 18. CELDAS DE LOS PRISIONEROS

Los prisioneros capturados por el culto se han mantienen en estas cámaras oscuras llenas de inmundicia en espera del día del ritual y su eventual sacrificio. Dos grupos de guardias patrullan estas zonas mientras que los presos permanecen aquí, cada uno consiste en 1 **ala de dragón**, 2 **garras de dragón** y 1 **draco guardián**. Véase el apéndice A para estas criaturas.

Si los personajes pasan por este camino, mientras los sacrificios están teniendo lugar, la zona 16 está vacía a excepción de una docena de cadáveres de prisioneros que murieron de inanición. Sin embargo, un humano medio muerto de hambre de quince años de edad, de nombre Stirleng se esconde debajo de la pila de cadáveres. Stirleng puede decir a los personajes que los cultistas empezaron a llevarse a los prisioneros hacia el cráter hace unas horas, pero sabe poco más.

Con el área 16 vacía, una escolta de prisioneros que consiste en 5 **alas de dragón** ha comenzado a mover prisioneros de la zona 17 hasta el templo. Además, un **colmillo de dragón**, 5 **garras de dragón** y 2 **dracos guardianes** moviéndose cerca llegarán dentro de 2 asaltos si estalla un disturbio (Véase apéndice A para estas criaturas.) Los prisioneros no están encadenados o atados juntos, pero la mayoría de ellos se encuentran débiles por la inanición. Diez **plebeyos** humanos pueden luchar junto a los personajes si pueden conseguir armas.

Los personajes son libres de hacer uso de estos aliados de cualquier forma que estimen conveniente, pero ten en cuenta que si se les envía a combatir, perecerán rápidamente.

19. GUARIDA DE LOS DRACOS

Los dracos que patrullan los túneles de lava son confinados en esta cámara, que apesta a sangre y a carne podrida. Cuando los personajes

investigan esta cámara, 4 **dracos guardianes** se encuentran presentes (véase el apéndice A), peleando por unos trozos de carne que es mejor dejar sin identificar. Huesos roídos humanoides se encuentran dispersos por toda la habitación, junto con hebillas de cinturones, botas hechas jirones y retazos de ropa empapada de sangre.

20, 21. CUARTEL DE LOS MAGOS ROJOS

Los Magos Rojos cuya magia alza el Templo de Tiamat en el cráter y que llevarán a cabo el ritual que sacará a la Reina Dragón de los Nueve Infiernos al mundo, están alojados en estas dos cavernas. Ambas áreas están lujosamente amuebladas, pero los Magos Rojos mantienen sus pertenencias empaquetadas en baúles listos para teletransportarse lejos en cualquier momento. La más grande y con aún más estilo es la zona 20, la residencia de Rath Modar. Todos los Magos Rojos están actualmente en el Templo de Tiamat.

22. SIMA

Esta parte de el cráter se derrumbó creando una cavidad subterránea hace se haya formado una gran sima. El único miembro actual del Culto del Dragón, que es consciente que una rama de un túnel de lava sale por esta sima es el tumulario Naergoth Bladelord (zona 4), y cree que el túnel todavía sigue bloqueado.

El hundimiento tiene 30 pies de profundidad. Los lados son empinados, pero compuestos de roca volcánica en bruto que es fácil de escalar. Huesos de dragón cubren el fondo del pozo con una profundidad de 5 pies, por lo que el suelo del hoyo es terreno difícil. Los Cultistas nunca vienen a la sima; las únicas criaturas que pueden detectar a los infiltrados en esta área son dragones volando.

23. SALIDA NORTE

Los huesos de dragón que cubren el cráter han sido empujados lejos de esas salidas para crear una desolada plaza abierta que conecta ambas salidas del túnel a la entrada del templo. Este espacio se extiende 250 pies de este a oeste y 100 pies hacia el norte desde la puerta del templo, y es el escenario de la horrenda masacre durante el sacrificio ritual. Los prisioneros son conducidos desde el templo a la plaza, donde cinco dragones esperan (uno de cada color, y de cualquier categoría de edad que tu elijas) para desgarrarlos con dientes y garras.

Aunque estas salidas no son normalmente custodiadas durante el sacrificio de prisioneros, cada túnel está bloqueado por 2 **demonios barbados** y 4 **dracos guardianes** (véase el apéndice A). Sin embargo, la atención de los demonios está dirigida hacia la plaza, no a los túneles o en lo que los dracos guardianes hacen. Los dracos guardianes pueden notar que se acercan los personajes antes que los demonios lo hagan

pero atacan sólo si los demonios dan la orden. Por lo tanto, el grupo podría conseguir caer sobre los guardianes.

Para los personajes que se muevan más allá de la plaza despejada o que se acerquen a esta zona desde la sima, los montones de huesos son terreno difícil.

24. SALIDAS DEL TEMPLO

El túnel de lava principal al sur de las Cuevas sale dentro de la capilla negra (zona 5) del templo de Tiamat. Los prisioneros destinados al sacrificio son enviados hasta la capilla negra, llevados a la entrada del templo y forzados a salir a la plaza donde los dragones esperan el festín. Esta salida no está vigilada.

TEMPLO DE TIAMAT

El templo en el cráter del Pozo de los Dragones es el mismo templo que marca el centro del reino de Tiamat en el Averno. El ritual de los Magos Rojos lo han traído aquí para actuar como una punta de lanza y faro para la Reina Dragón, fundiéndolo con el suelo del cráter en el proceso.

La puerta principal hacia la zona 1 (la capilla azul) es la única entrada aparente, pero un túnel de lava desde la cuevas subterráneas del culto conduce a la zona 5 (la capilla negra).

Cuando comienza el ritual, el templo es el centro de la actividad del culto, con los Magos Rojos aliados de Severin (usa estadísticas de **mago**) en el centro de la acción. Las almas de los prisioneros sacrificados son enviadas al Averno para proporcionar el poder mágico que abrirá un camino entre los Nueve Infiernos y el plano material. Luego, los Magos Rojos guiarán a Tiamat como la Reina de los Dragones arañando su camino de regreso al reino de los mortales.

DISEÑO DEL TEMPLO

El interior del templo es una sola extensión abierta. Aunque dividida en áreas distintas, el interior de la catedral no está dividida por muros o pisos superiores. Hay cinco capillas alrededor de un ábside central dedicadas a cada uno de los cinco aspectos de Tiamat, que concuerdan con la división de los dragones cromáticos. El ábside y las cinco capillas se elevan en agujas separadas, culminando en el santuario en el pináculo de la torre central. El nivel 2, tal como se muestra en el mapa, es una zona a 50 pies sobre el nivel del suelo; el nivel 3 es una zona a 100 pies por encima del nivel del suelo, ambos de los cuales puede ser alcanzado solamente volando.



Una vez que vuestros ojos se acostumbran al impresionante caos del Templo de Tiamat, se descubre que el interior es un único espacio, como una catedral, que se eleva hacia las alturas por encima de la cabeza. Cinco bóvedas distintas se ramifican desde la galería central. Aunque el color del lugar es de un pálido sobrecogedor, gris ceniciento, cada una de las bóvedas laterales reluce con un tenue azul, verde, rojo, blanco o negro, los colores de los dragones malvados y su reina dominadora.

Los Magos Rojos permanecen en cada una de las cinco bóvedas, realizando los cánticos y canalizando la fuerza mágica en el ábside central. Allí, una espiral caleidoscópica de energía arcana se eleva por encima del suelo ennegrecido, que se extiende hacia arriba en los retorcidos recovecos de la aguja central del templo.

Las áreas numeradas en el mapa están identificadas en la tabla de abajo, que también identifica PNJ claves durante el ritual que traerá a Tiamat al Pozo de los Dragones.

CLAVE DEL TEMPLO DE TIAMAT

#	Nombre	Ocupante y Actividad durante el Ritual
1	Entrada / capilla Azul	Mago Rojo realizando ritual
2	Ábside menor	
3	Capilla Blanca	Mago Rojo realizando ritual
4	Capilla Verde Mago	Rojo realizando ritual
5	Capilla Negro Mago	Rojo realizando ritual; También la salida de las cuevas
6	Capilla Roja	Rath Modar realizando ritual
7	Gran ábside	Portal a través del cual Tiamat emerge del Averno
8	Torre azul	Mago Rojo (volando) realizando ritual
9	Torre blanca	Mago Rojo (volando) realizando ritual
10	Torre verde	Mago Rojo (volando) realizando ritual
11	Torre Negra	Mago Rojo (volando) realizando ritual
12	Torre Roja	Mago Rojo (volando) realizando ritual
13	Santuario	Severin (levitando) equipado con la Máscara de la Reina Dragón

Cualquier Señor del Dragón libre con el que los personajes han interactuado previamente puede estar presente en sus respectivas capillas en el templo si lo desean, pero su presencia no es requerida. Los Señores del Dragón no se encuentran aquí, sino fuera liderando las defensas del Pozo de los Dragones.

REALIZANDO EL RITUAL

Para traer con éxito a Tiamat desde los Nueve Infiernos al mundo, los Magos Rojos deben concentrarse con éxito en el ritual de invocación durante 10 asaltos después de que los aventureros entren en el Templo de Tiamat. Cada asalto, por lo menos cinco Magos Rojos deben utilizar una acción para realizar el ritual, para que se concentren con éxito ese asalto ayudando a guiar a Tiamat a través de los planos.

Al final del turno de los Magos Rojos, si hay menos de cinco Magos Rojos utilizando una acción para realizar el ritual, el portal flotando en el gran ábside (zona 7) ondula y no se avanza en el ritual. Si menos de cinco Magos Roja realizan el ritual durante 2 asaltos seguidos, se colapsa el portal y la cuenta de asaltos con éxito del ritual se pone a 0.

La *Máscara de la Reina Dragón* es esencial para el ritual y Severin no pueden salir del santuario. Su conjuro de Levitar durará mientras dure el ritual y lo mantiene flotando en el santuario aunque sea incapacitado o muerto. Severin puede atacar y defenderse mientras lleva la máscara

de la Reina Dragón. Ni siquiera tiene que estar vivo para que el ritual continúe, mientras que su cuerpo lleve la máscara y permanezca en el santuario.

ENEMIGOS Y ALIADOS

Al consultar la tabla de puntuación completada durante las cuatro sesiones del Consejo de Aguas Profundas (véase el apéndice C), se puede evaluar la fuerza de las fuerzas traídas contra el Culto del Dragón. Las alianzas forjadas por los personajes durante la aventura son esenciales para detener el culto.

La tabla de Activos de la Batalla Final enumera las criaturas y fuerzas luchando en ambos lados. "Activos de las facciones" cubre las principales posibilidades de alianzas creadas durante la aventura, pero puedes modificar la lista según sea necesario en función de los acontecimientos en su campaña.

ASIGNANDO RECURSOS

Cuando hayas anotado que facciones están luchando contra el culto, es el momento de decidir cómo atacan las fuerzas del bien. Los personajes son figuras clave de las fuerzas aliadas marchando hacia el Pozo de los dragones y sus ordenes tienen un tremendo peso. Por ello, asegurate que los jugadores saben que tienen un papel crucial que desempeñar en la planificación de la batalla.

La estrategia más simple es un duelo "uno a uno", con recursos del bien específicos anulando recursos del culto. Da a los jugadores rienda suelta para combinar recursos, pero si lo crees necesario decide si un plan específico tiene es adecuado. Por ejemplo, los jugadores pueden decidir que los asesinos proporcionados por los Zhentarim deben contrarrestar el sacrificio de los presos infiltrándose en el complejo del culto y escoltar a los presos a la libertad. En ese caso, es posible recordar a los jugadores que los expertos asesinos de la Red Negra se pueden ser más útiles enviándolos contra los líderes del culto del círculo cercano de Severin, mientras que los agentes Arpistas o fuerzas de la Alianza de los Señores ayudan en los túneles bajo el cráter.

Algunos enfrentamientos son obvios. Los dragones metálicos son enemigos instintivos de los dragones cromáticos y de esas dos fuerzas se puede esperar que se mantengan mutuamente ocupadas durante la batalla. Más importante aún, los dragones metálicos mantendrán a los dragones cromáticos ocupados sin interferir con los planes de los aventureros.

RECURSOS BATALLA FINAL

Recursos del Culto	Recursos de las Facciones
Severin	Orden del Guantelete
Rath Modar	Enclave Esmeralda
Líderes del Culto*	Asesinos Zhentarim
Tropas Cultist agentes	Arpistas
Dragones cromáticos	Dragones metálicos
Diablos	Diablos
Gigantes	Gigantes
Mercenarios malvados	Ejército de los señores de la alianza
Templo de Tiamat	Castillo Skyreach**
Magos Rojos	Hermanidad Arcana
<i>Máscara de la Reina Dragón</i>	

*Incluyendo cualquier Señor del Dragón con el que los aventureros han interactuado.

**Si sobrevivió a la aventura anterior y permanece bajo el control del personaje jugador o fue devuelto a los gigantes.

RECURSOS DEL CULTO

Severin. El jefe de la secta permanece en el templo santuario (área 13), usando la Máscara de la Reina Dragón mientras los Magos Rojos tejen su magia. Puede luchar a la defensiva u ofensiva, según sea necesario y las tropas cultistas lucharán hasta la muerte, siempre y



cuando ellos sepan que Severin está vivo. Véase el Apéndice A para las estadísticas de Severin.

Rath Modar. Rath Modar lleva la guía del ritual, pero cualquier Mago Rojo puede asumir ese papel. Cuando el templo es atacado, él delega su parte en el ritual y lidera el ataque contra los aventureros. Ver apéndice A para estadísticas de Rath Modar.

Los Líderes del Culto. Los Portadores del Púrpura son líderes venerados entre los miembros del culto y la mayoría de ellos son combatientes poderosos por propio derecho.

Tropas Cultistas. El Culto del Dragón tiene miles de combatientes en el Pozo de los Dragones, todos armados y consagrados a la gloria de la Reina Dragón.

Dragones Cromáticos. El número exacto de dragones cromáticos presentes en el Pozo de los Dragones depende de ti, podría variar desde unas pocas docenas a cien o más.

Diablos. Diablos que luchan por el Culto han sido convocados por los Magos Rojos y sirven a los diabólicos amos dedicados a ver a Tiamat abandonando el Averno.

Gigantes. Los pocos gigantes que luchan por el culto creen que el regreso de Tiamat es inevitable, pero son hoscos y poco cooperativos. Luchan cuando ven una fácil victoria, pero se retiran cuando sienten la derrota.

Mercenarios malvados. Compañías de mercenarios forman la columna vertebral del ejército del culto. Mejor entrenados que los cultistas, estos mercenarios son capaces de mantener el tipo contra los mejores guerreros en Faerûn.

Templo de Tiamat. El templo es necesario ya que es el lugar del ritual. Dañarlo puede ayudar a debilitar a Tiamat si el ritual es un éxito.

Magos Rojos. Los Magos Rojos que no realizan el ritual son integrados con unidades de mercenarios y tropas cultistas armadas

para proporcionar potencia de fuego adicional.

Máscara de la Reina Dragón. La magia de la máscara es fundamental para el éxito del ritual. Si es reclamada o destruido, el ritual falla, pero Severin utiliza todo el poder de la máscara para mantenerlo en su posesión.

RECURSOS DE LAS FACCIÓNES

Orden del Guantelete. Las tropas de la Orden del Guantelete se encuentran entre las más duras, los más disciplinados soldados de la Costa de la Espada. Además de servir en sus propias unidades, su liderazgo refuerza otras tropas.

Enclave Esmeralda. Druidas y exploradores del Enclave Esmeralda responden a la llamada a las armas trayendo sus ents, y sus aliados grifos de los bosques y montañas de la Costa de la Espada.

Asesinos Zhentárim. Estos asesinos silenciosos acechan y matan a los líderes enemigos y mensajeros. Aunque sólo un puñado de asesinos Zhentárim se han unido a la lucha, pueden paralizar a una unidad enemiga en un momento decisivo o prevenir que una orden fundamental alcance su destino.

Agentes Arpistas. Interceptar los servicios de espionaje durante la batalla es una especialidad de arpista y los agentes Arpistas pueden proporcionar información clave acerca de los planes del culto y sus despliegues. De igual forma, los arqueros Arpistas, su infantería y sus lanzadores de conjuros pueden tener un enorme impacto en la batalla.

Dragones Metálicos. Los dragones metálicos serán superados en número por sus primos cromáticos. Sin embargo, cooperan con sus aliados mejor que lo hacen los dragones malvados, ejerciendo un mayor impacto en el campo de batalla.

Diablos. Algunos poderosos demonios no desean ver a Tiamat liberada en Faerûn, sabiendo que su propio poder sería reducido en un mundo en el que los humanoides ya no existen. Los agentes de los Nueve Infernos son feroces combatientes, pero su presencia en la batalla pone a muchos otros soldados inquietos.

Gigantes. Si las facciones de Aguas Profundas aseguraron la lealtad de los gigantes, se deleitan enfrentándose contra los dragones cromáticos. Sin embargo, podrían surgir problemas entre los gigantes y los dragones metálicos, si a los dos contingentes no se les da asignaciones de igual importancia y se les mantuvo aparte.

Ejército de la Alianza de los Señores. Las fuerzas concentradas de los miembros separados de la Alianza de los Señores son sólo segundos a la Orden del Guantelete en poder de combate y mucho más numerosas. Estos forman la columna vertebral de la fuerza atacante.

Castillo Skyreach. Si está disponible, el castillo volador podría ser una gran ayuda en la batalla. Skyreach será asaltado por dragones cromáticos en el momento en que aparece por encima del Pozo de los Dragones, atrayendo a los poderosos combatientes lejos de la defensa del cráter.

Hermanidad Arcana. Los miembros de la Hermanidad Arcana están a la altura de los Magos Rojos combatiendo para el culto. Sin embargo, los lanzadores de conjuros e la Hermanidad Arcana no reciben órdenes de nadie, excepto de otros lanzadores de conjuros poderosos, que casi seguro significa otro miembro de la Hermanidad Arcana.

FRUSTRANDO A LA REINA DRAGÓN

El proceso de traer de vuelta a Tiamat implica cuatro componentes claves, el tesoro acumulado por el culto, la Máscara de la Reina Dragón, el sacrificio de los prisioneros y el ritual que es la culminación de todos los locos planes de Severin. Estrellar o capturar el Castillo Skyreach ya ha retrasado al culto en su objetivo de recoger tesoros adecuado para la Reina Dragón, haciendo que las otras tres etapas del proceso sean mucho más importantes.

La máscara, los sacrificios y el ritual pueden ser todos el blanco de los personajes. Si lo hacen de manera efectiva en realidad podrían

finalizar el ritual y prevenir la aparición de Tiamat. Sin embargo, incluso si los héroes no pueden llegar a acabar con la amenaza antes que comience, la interrupción de cualquier parte del proceso del ritual debilita a la Reina Dragón.

ENFRENTÁNDOSE A TIAMAT

Cuando las fuerzas del bien se despliegan y haya comenzado la batalla, los personajes se enfrentarán al objetivo más importante de asaltar el Templo de Tiamat. Recorrer el camino a través de las cavernas bajo el cráter ofrece una serie de opciones para llegar al templo.

Si los personajes luchan con Tiamat directamente o evitan que el ritual de invocación sea completado depende de sus acciones durante la batalla final. Pero cuando los personajes ven las cabezas de Tiamat forzando su camino a través del portal de los Magos Rojos, les hará entender que este no es un mero monstruo al que se enfrentan. Como debe quedar claro de sus estadísticas en el Apéndice A, **Tiamat** es un dios. Si ella se manifiesta a través del portal con toda su fuerza, puede derrotar a varios grupos de nivel 15 con facilidad. Una gran batalla contra Tiamat, mientras que su templo se derrumba entre cenizas y huesos es una manera memorable de concluir una campaña, pero los personajes podrían no sobrevivir más que algo más que como recuerdos.

Durante la batalla en el templo, lee el siguiente texto en voz alta después de que 5 Magos rojos o más hayan tenido éxito concentrándose durante 10 asaltos en el ritual de invocación.

La vorágine mágica que llena el ábside central del templo se divide repentinamente abriéndose con un trueno. Las cabezas colosales de cinco dragones comienzan a rasgarla y el crujir de su salida de la fosa forrada de runas de fuego que se ha creado allí. Tiamat, la Reina Dragón, está a punto de irrumpir corporalmente de su confinamiento en los Nueve Infiernos y entrar en el mundo.

ASPECTO DE TIAMAT

Las cabezas de Tiamat entran en la batalla a partir del segundo asalto tras completarse el ritual, en el siguiente orden: blanco, negro, verde, azul y rojo. Su cabeza roja anuncia la apariencia completa de la Reina Dragón en el sexto asalto tras completarse el ritual. Hasta ese asalto, Tiamat puede hacer uso exclusivo de sus ataques de mordisco y armas de aliento. Esto le da a los personajes una última oportunidad para tratar de debilitar a la Reina Dragón antes de que ella aparezca.

Una vez que Tiamat aparece en su totalidad, pasa la mayor cantidad de asaltos como sean necesarios para devorar entre risas a sus cinco siervos desventurados a la vez, Rath Modar, cualquier número de Magos Rojos restante, a continuación, Severin (o su cadáver, mientras lleve la Máscara de la Reina Dragón)). En el siguiente asalto, ella vuelve su ira sobre los aventureros.

DEBILITANDO LA REINA DRAGÓN

Las acciones de los héroes en la batalla y antes de esta batalla final puede reducir el poder de Tiamat antes que ella aparezca. Indica si se realiza cualquiera de los siguientes eventos:

- La cuenta de los asaltos del ritual es reducida a 0 cuando el ritual es interrumpido durante dos asaltos seguidos.
- La Máscara de la Reina Dragón se destruye, o es sustraída del cuerpo de Severin y retirada del templo santuario (área 13).
- Los personajes tienen alguna de las máscaras de dragón, o pueden impedir de otro modo que una o más máscaras se utilicen en el ritual. (La Máscara del Dragón Negro podría haber sido reclamada por los personajes en la aventura anterior.)

- El Templo de Tiamat es dañado severamente, como por ejemplo con el conjuro Terremoto.
- El sacrificio de prisioneros delante del templo es detenido. Esto podría haber sido realizado con anterioridad atacando a los dragones o cortando el flujo de presos a la zona.

Cuando se realiza cualquiera de los eventos anteriores, las siguientes penalizaciones se aplican a Tiamat, en este orden:

- El daño de los ataques y las armas de aliento de Tiamat se reduce en 15, y sus puntos de golpe bajan en 75.
- Tiamat pierde su característica de regeneración, sus puntos de golpe máximo se reducen en 75 y su inmunidad al daño contundente, penetrante y cortante causado por las armas no mágicas se convierte en resistencia en su lugar.
- Tiamat pierde su Inmunidad Mágica y sus puntos de golpe máximos se reducen en 75.
- Tiamat sufre un modificador de -5 a las tiradas de ataque, tirada de salvación y a su CA, y sus puntos de golpe máximo se reducen en 75.
- Tiamat puede realizar sólo tres acciones legendarias y sus puntos de golpe máximo se reducen en 75.

Si todas las desventajas anteriores se aplican con éxito, Tiamat reduce su nivel de desafío efectivo a 18, pero sigue siendo una lucha mortal para cuatro personajes de niveles 15. Sin las cinco reducciones, los personajes tienen pocas posibilidades de sobrevivir a una batalla contra la Reina Dragón, mucho menos ganarla.

Desterrar a Tiamat. Si los personajes reducen a Tiamat a 0 puntos de golpe, su rasgo Discorporación entra en acción. El portal se colapsa con sus chillidos mientras se desintegra la Reina Dragón y es arrastrada de nuevo al Averno. Ella permanecerá atrapada allí hasta que alguien más puede reunir las condiciones del ritual y vuelva a intentar liberarla.

Interpretación Despiadada y Gran Desafío. Excepto como se indica anteriormente, Tiamat no debería debilitarse arbitrariamente en interés de una lucha justa. La presentación de la Reina Dragón como algo menos que una deidad socava el conjunto de aventuras. Los personajes involucrados en un combate contra Tiamat están obligados a saber que luchan por sus vidas.

No importa la supervivencia de ningún individuo frente al objetivo de impedir el retorno de la Reina Dragón, y los héroes a veces mueren por un bien mayor. Evidentemente, los personajes caídos pueden ser devueltos a la vida si Tiamat es derrotada. Y si ella no es derrotada, morir podría no ser la peor opción.

VICTORIA O DERROTA

El destino del mundo pende en esta batalla final. Si los héroes y sus aliados ganan o pierden, dejarán sentir las consecuencias en todo Faerûn.

EL HORROR DE LA DERROTA

Una victoria del Culto del Dragón es una posibilidad real en esta aventura, y sería catastrófico para Faerûn. Con Tiamat ascendida, la edad de los mortales llega a su fin y la edad de los dragones comienza. Naciones y reinos son destruidos, la civilización se derrumba en una guerra sangrienta y reina el caos supremo.

Ninguno de los agentes mortales de la Reina Dragón recibe las recompensas que esperaban. Los Magos Rojos que la han liberado son devorados, expulsados o cazados por las fuerzas de Szass Tam. Los cultistas que planificaron el retorno de Tiamat acaban un poco mejor, sin que a la Reina Dragón le importe que sus súbditos draconianos den caza a los mortales, los consuman y esclavicen. El reinado glorioso de

los dragones que Severin esperaba dar comienzo y gobernar se convierte en un brutal mundo donde los dragones malvados dominan todo.

Sin embargo, tales tiempos oscuros no tienen por qué significar el final de su campaña. Los personajes han perdido una importante batalla, pero podrían sobrevivir para continuar la guerra. Su nueva meta es encontrar una manera de desterrar o destruir Tiamat para bien, traer la paz al mundo una vez más.

SECUELAS DE LA VICTORIA

La amenaza de Tiamat termina si se la envía de nuevo a los Nueve Infiernos, pero las secuelas de la victoria puede crear retos que los aventureros deben tratar. Esto incluye ayudar a los cientos de prisioneros que permanecen en el Pozo de los Dragones. La caída de Severin también deja cientos de cultistas sueltos en el mundo sin un líder, hambrientos de poder y de venganza a la luz de su reciente fracaso.

Además, gran parte de la riqueza de la Costa de la Espada está reunida en el Pozo de los Dragones. Junto con los tratos con los cultistas vengativos, los personajes pueden tomar un papel principal en conseguir que el tesoro sea devuelto a sus dueños originales o sus familiares, tratando con estafadores, ladrones y buscadores de tesoros buscando explotar lo que se ha convertido de repente en el dungeon más rico de Faerûn.

Entre los antiguos aliados del culto, los vengativos dragones cromáticos se dispersan a sus guaridas, pero sólo después de que muchos de ellos traten de reclamar piezas escogidas de tesoro o abultados barriles con oro y gemas del tesoro de la secta. Furiosos por haber vencido su reina, los dragones cromáticos pueden participar en orgías de destrucción nunca vistas en Faerûn desde hace siglos.

Incluso con la victoria, los ejércitos de buena voluntad han pagado un alto coste en la lucha contra Tiamat. Además de los soldados, los líderes que representan la nobleza gobernante de innumerables regiones y casas han caído en la lucha. La situación no es del todo sombría, sin embargo. Casos de emotiva generosidad y cooperación destacan en medio de la oscuridad, y nada de eso será mayor que la leyenda de los aventureros. Durante generaciones, la gente admirará las hazañas y sacrificios de los héroes en busca de inspiración mientras reconstruyen y ponen sus ojos en días mejores

APÉNDICE A: MONSTRUOS

ALA DE DRAGÓN

Humanoide mediano (humano), neutral malvado

Clase de armadura 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe 33 (6d8 + 6)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	16 (+3)	13 (1)	11 (0)	11 (0)	13 (+1)

Tiradas de salvación SAB +2

Habilidades engañar +3, sigilo +5

Resistencia a uno de los siguientes tipos de Impacto: ácido, frío, fuego, electricidad o veneno

Sentidos percepción pasiva 10

Idiomas común, dracónico

Desafío 2 (450 PX)

Fanático del dragón. El Ala de dragón tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser encantado o asustado. Mientras que el Ala de dragón pueda ver a un dragón o a un miembro de mayor alcance del Culto del dragón aliado, ignora los efectos para ser encantado o asustado.

Ventaja del fanático. Una vez por turno, si el ala de dragón hace un ataque con armas con ventaja en la tirada de ataque e impacta, el objetivo sufre 7 (2d6) puntos de daño extra.

Vuelo limitado. El ala de dragón puede utilizar una acción adicional para ganar velocidad de vuelo de 30 pies (10m) hasta el final de su turno.

Tácticas de manada. El ala de dragón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del ala de dragón se encuentra a 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ala de dragón ataca dos veces con su cimitarra. Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 6 (1D6 + 3) puntos de daño cortante más 3 (1D6) puntos de daño del tipo al que el ala de dragón tiene resistencia

ALMA DE DRAGÓN

Humanoide mediano (humano), neutral malvado

Clase de armadura 16 (cuero tachonado)

Puntos de golpe 110 (17d8 + 34)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación SAB +4

Habilidades engañar +6, sigilo +7

Resistencia a uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, electricidad o veneno

Sentidos percepción pasiva 11

Idiomas común, dracónico, infernal

Desafío 7 (2900 XP)

Fanático del dragón. El Alma de dragón tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser encantado o asustado. Mientras que el alma de dragón pueda ver a un dragón o un miembro de mayor alcance del Culto del dragón aliado, el alma de dragón ignora los efectos para ser encantado o asustado.

Ventaja del fanático. Una vez por turno, si el ala de dragón hace un ataque con armas con ventaja en la tirada de ataque e impacta, el objetivo sufre 7 (2d6) puntos de daño extra.

Vuelo limitado. El ala de dragón puede utilizar una acción adicional para ganar velocidad de vuelo de 30 pies (10m) hasta el final de su turno.

Tácticas de manada. El ala de dragón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del ala de dragón se encuentra a 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El alma de dragón ataca dos veces con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 6 (1D6 + 3) puntos de daño perforante más 10 (3d6) puntos de daño del tipo al que el Alma de dragón tiene resistencia.

Orbe de aliento de dragón (3 / día). Ataque de conjuro a distancia: +7 para golpear, alcance 90 pies (30m), un objetivo. Impacto: 27 (6d8) puntos de daño del tipo al que el Alma de dragón tiene resistencia

COLMILLO DE DRAGÓN

Humanoide mediano (humano), neutral malvado

Clase de armadura 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe 78 (12d8 + 24)

Velocidad 30 pies (10m)

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

Tiradas de salvación SAB +3

Habilidades engañar +4, sigilo +5

Resistencia a uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, eléctrico o veneno

Sentidos percepción pasiva 11

Idiomas común, dracónico, infernal

Desafío 5 (1800 XP)

Fanático del dragón. El Alma de dragón tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser encantado o asustado. Mientras que el alma de dragón pueda ver a un dragón o un miembro de mayor alcance del Culto del dragón aliado, el alma de dragón ignora los efectos para ser encantado o asustado.

Ventaja del fanático. Una vez por turno, si el ala de dragón hace un ataque con armas con ventaja en la tirada de ataque e impacta, el objetivo sufre 7 (2d6) puntos de daño extra.

Vuelo limitado. El ala de dragón puede utilizar una acción adicional para ganar velocidad de vuelo de 30 pies (10m) hasta el final de su turno.

Tácticas de manada. El ala de dragón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del ala de dragón se encuentra a 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El colmillo de dragón ataca dos veces con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 5 pies (1,5), un objetivo. Impacto: 6 (1D6 + 3) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño del tipo al que el dragón tiene resistencia.

Orbe de aliento de dragón (2 / día). Ataque de conjuro a distancia: +5 para golpear, alcance 90 pies (30m), un objetivo. Impacto: 22 (5d8) puntos de daño del tipo al que el colmillo dragón tiene resistencia.

DRACO GUARDIÁN

Dragón mediano, sin alineamiento

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 52 (7d8 + 21)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (0)	7 (-2)

Habilidades percepción 2

Resistencia al daño eléctrico

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 12

Idiomas entiende dracónico pero no pueden hablarlo

Desafío 2 (450 XP)

ACCIONES

Ataque múltiple. El draco hace dos ataques: uno con su mordisco y uno con la cola.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 7 (1D8 + 3) puntos de daño perforante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 6 (1D6 + 3) puntos de daño contundente.

GARRA DE DRAGÓN

Humanoide mediano (humano), neutral malvado

Clase de armadura 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe 16 (3d8 + 3)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (0)	10 (0)	12 (+1)

Tiradas de salvación SAB +2

Habilidades engañar +3, sigilo +5

Sentidos percepción pasiva 10

Idiomas común, dracónico

Desafío 1 (200 XP)

Fanático del dragón. El garra de dragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado o asustado. Mientras que el ala de dragón puede ver a un dragón o un miembro de mayor alcance del Culto del dragón amistoso, el ala de dragón ignora los efectos de ser encantado o asustado.

Ventaja del Fanático. Una vez por turno, si el ala de dragón hace un ataque con armas con ventaja en la tirada de ataque e impacta, el objetivo sufre 7 (2d6) puntos de daño extra.

Tácticas de manada. El garra de dragón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del ala de dragón está dentro de los 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El garra de dragón ataca dos veces con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 6 (1D6 + 3) puntos de daño cortante.

NAERGOOTH BLADELORD

No muerto mediano, neutral malvado

Clase de armadura 18 (placas)

Puntos de golpe 135 (18d8 + 54)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación DES +5, SAB +6

Habilidades percepción +6, sigilo +5

Resistencia al daño necrótico; contundente, perforante y cortante a de armas no mágicas que no sean de plata

Inmunidad al daño veneno

Inmunidad a condiciones agotamiento, envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 16

Idiomas común, dracónico

Desafío 11 (7200 XP)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras que se halle bajo la luz del sol, Naergoth tiene desventaja en sus tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (percepción) relacionadas con la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. Naergoth hace tres ataques, ya sea con su espada o su arco largo. Puede usar Drenar vida en lugar de uno de los ataques con su espada larga.

Drenar Vida. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), una criatura. Impacto: 20 (5d6 + 3) puntos de daño necrótico. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución a CD 15 o sus puntos de golpe máximos se reducirán

en una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termina un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Un humanoide muerto por este ataque se alza 24 horas más tarde como un zombi bajo el control de Naergoth, a menos que el humanoide sea restaurado a la vida o su cuerpo es destruido. Naergoth no puede tener a más de doce zombis bajo su control a la vez.

Espada Larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 9 (1D8 + 5) puntos de daño cortante o 10 (1D10 + 5) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos, además de 10 (3d6) puntos de daño necrótico.

Arco Largo. Arma a distancia Ataque: +5 para golpear, alcance 150/600 pies (50/200m), un objetivo. Impacto: 5 (1D8 + 1) puntos de daño perforante más 10 (3d6) puntos de daño necrótico.

NERONVAIN

Humanoide mediano (elfo), neutral malvado

Clase de armadura 17

Puntos de golpe 117 (18d8 + 36)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación CON +6, SAB +5

Habilidades arcana +7, percepción +5

Inmunidad a daño veneno

Inmunidad a condiciones encantado, asustado, envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 15

Idiomas común, dracónico, élfico, infernal

Desafío 9 (5000 PX)

Majestuosidad Dracónica. Neronvain añade su bonificador de Carisma a su CA (ya incluida).

Linaje Feérico. Neronvain no es afectado por los efectos mágicos de dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. Neronvain hace dos ataques, ya sea con su espada corta o su Flecha Eldritch.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 6 (1D6 + 3) puntos de daño perforante más 13 (3d8) puntos de daño por veneno.

Flecha Eldritch. Conjuro a distancia, Ataque: +7 para golpear, alcance 120 pies (40m), un objetivo. Impacto: 11 (2D10) puntos de daño por fuerza más 9 (2d8) puntos de daño por veneno.

Nube Venenosa (2 / día). Una esfera de gas venenoso llena 20 pies de radio centrada en un punto que Neronvain puede ver a 50 pies de él. El gas se extiende alrededor de las esquinas y se mantiene hasta que el comienzo del siguiente turno de Neronvain. Cada criatura que comience su turno en el gas debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución a CD 16 o ser envenenado durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus asaltos, terminando el efecto con un éxito.

RATH MODAR

Humanoide mediano (humana), legal malvado

Clase de armadura 13 (16 con armadura de mago)

Puntos de golpe 71 (11d8 + 22)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (0)

Tiradas de salvación INT +7, SAB +5

Habilidades arcana +7, engañar +3, averiguar INTenciones +5, sigilo +6

Sentidos percepción pasiva 12

Idiomas común, dracónico, infernal, Primordial, Thaino

Desafío 6 (2300 XP)

Equipamiento especial. Rath tiene una vara de fuego y tres pergaminos de conjuros: puerta dimensional, caída de pluma y bola de fuego.

Lanzamiento de conjuros. Rath es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su atributo para el lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (Salvación contra conjuros a CD 15, +7 para golpear con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparado:

Trucos (a voluntad): Contacto electrificante, Ilusión menor, Prestidigitación, Virote de fuego

Nivel 1 (4 espacios): *Armadura de mago, Orbe cromático, Proyectil mágico, Rociada de color*

Nivel 2 (3 espacios): *Detectar pensamientos, Fuerza fantasmal, Imagen múltiple*

Nivel 3 (3 espacios): *Bola de fuego, Contra conjuro, Imagen mayor*

Nivel 4 (3 espacios): *Confusión, Invisibilidad mayor*

Nivel 5 (2 espacios): *Doble engañoso, Escudriñamiento*

Nivel 6 (1 espacio): *Globo de invulnerabilidad*

ACCIONES

Bestón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 5 pies (1,5m). Un objetivo. Impacto: 3 (1D6) puntos de daño contundente, o 4 (1D8) puntos de daño contundente cuando se utiliza con las dos manos.

REACCIONES

Yo ilusorio (recarga después de un descanso corto o prolongado). Cuando una criatura que Rath puede ver hace una tirada de ataque contra él puede interponer un duplicado ilusorio entre el atacante y él. El ataque falla automáticamente contra Rath, entonces la ilusión se disipa.

SAPO DEL HIELO

Monstruosidad mediana, neutral

Clase de armadura 12 (armadura natural)

Puntos de golpe 32 (5d8 + 10)

Velocidad de 30 pies (10m), nadar 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (0)	6 (-2)

Habilidades percepción +2

Inmunidad al daño frío

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 12

Idiomas sapo de hielo

Desafío 1 (200 XP)

Anfibio. El sapo puede respirar aire y agua.

Aura Fría. Cualquier criatura que comience su turno dentro de los 5 pies del sapo recibe 3 (1D6) puntos de daño por frío.

Salto en Parada. El salto de longitud del sapo es de hasta 20 pies y su salto de altura es de hasta 10 pies, con o sin carrerilla.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. Impacto: 5 (1D8 + 1) puntos de daño perforante más 4 (1D8) puntos de daño por frío. Si el objetivo es una criatura mediana o pequeña, es apresada (escapar a CD 11). Hasta que no finalice esa presa, el sapo no puede morder a otro objetivo.

APÉNDICE B: OBJETOS MÁGICOS

EL CUERNO DEL DRAGÓN

Objeto maravilloso, único

El Cuerno del Dragón fue un regalo de Tiamat en la guerra entre los dragones y los gigantes. Una vez fue el cuerno de su antiguo consorte dragón rojo, Ephelomon, que ella dio a los dragones para ayudarles en su guerra contra los gigantes.

El Cuerno del dragón es un dispositivo de señalización, y es tan grande que requiere dos criaturas medianas para sostenerlo (o una grande o mayor), mientras que un tercer ser lo hace sonar haciendo que la tierra resuene con su llamada. El cuerno se ha endurecido con fuego dándole un tono de ébano oscuro y está envuelto en bandas de bronce con runas draconianas que brillan con sobrenatural fuego púrpura.

El apagado, gimiente zumbido del Cuerno del dragón desconcierta a los animales normales a unas pocas millas y alerta a todos los dragones a doscientas millas a alzarse y ser cautelosos, de que un gran peligro se encuentra cerca. Tonos codificados fueron usados para señalar mensajes específicos. El conocimiento de los códigos se ha perdido en el tiempo. Las personas con conocimiento de la historia del Cuerno del dragón saben que fue construido para indicar peligro para los dragones cromáticos, el Culto del dragón ha corrompido a propósito el cuerno para llamar a los dragones cromáticos de todo el Norte hasta el Pozo de los dragones.

Ver capítulo 8, "El Cuerno del dragón" para los efectos en el juego.

DAGA DE DIENTE DE DRAGÓN

Arma, rara

Una daga fabricada a partir del diente de un dragón. Mientras que la hoja es, obviamente, un colmillo o un diente de depredador, el mango es de cuero envuelto alrededor de la raíz del diente, y no hay guarda. Ganas un +1 a las tiradas de ataque y daño que se hacen con esta arma. Con un impacto con éxito con esta arma, el objetivo sufre 1D6 puntos de daño por ácido extra.

Potencia draconida. Contra enemigos del Culto del dragón, el bonificador de la daga para las tiradas de atacar y las tiradas de daño aumentan a +2, y el daño adicional por ácido aumenta a 2d6.

MÁSCARA DE LA REINA DRAGÓN

Objeto maravilloso, único, requiere sintonizar

Individualmente, las cinco máscaras de dragón se parecen a los dragones que les dan nombre. Sin embargo, Cuando dos o más máscaras de dragón se ensamblan, se transforman mágicamente en la *Máscara de la Reina Dragón*. Cada máscara se reduce para convertirse en la cabeza modelada de un dragón cromático, pareciendo que ruge su devoción a Tiamat. Debajo de las cinco máscaras, una nueva máscara se forma a sí misma, concediendo al portador un rostro draconico que cubre el rostro, el cuello y los hombros.

Mientras estés sintonizado a la máscara y la lleves puesta, puedes tener las propiedades de cualquiera de las cinco máscaras de dragón, y ganas cinco usos de la propiedad Resistencia Legendaria.

El bloque de estadísticas de Severin incorpora las propiedades de la Máscara del Dragón Rojo. Puedes encontrar las estadísticas de las cinco máscaras de dragón en el suplemento online disponible en DungeonandDragons.com.



MÁSCARA DE LA
REINA DRAGÓN



DAGA DE DIENTE DE DRAGÓN

APÉNDICE C: TABLA DE PUNTUACIÓN DEL CONCILIO

	Arpistas	Orden del Guantelete	Enclave Esmeralda	Lady Lareal Silverhand	Dagult Neverembet	Connerad Brawnnavil	Rey Melandrach	Ulder Ravengard	Taern Hornblade	Sir Isteval	
Primer concilio (El Tesoro de la Reina Dragón)	+/+	+/+	+	+	+/+	+	+	+/+	+	+	Capturar el Castillo Inalcanzable
	+	+	+	+	+	-/-	+	+	+	+	Devolver el Castillo Inalcanzable a los gigantes
		+				+		+		+	Onthar Frume apoya a los personajes*
	+			+					+	+	Leosin Erlanthar apoya a los personajes*
	-	+	-		-	+	+	+		+	Destruir el criadero de dragones*
	+	-	+	+	+	-	-	-		-	Dejar el criadero de dragones intacto
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Matar a Rezmir
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Capturar a Rezmir
	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Matar a Rath Modar
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Capturar a Rath Modar
											Subtotal tras el Primer Concilio
Segundo Concilio	-	+	+	+	+	-	+	+	-	+	Matar a Varram
	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	Capturar a Varram
	+	-	+	+	+		+	+	+	+	La Hermandad Arcana se une a la alianza
	+	+	+	+	+	+/+	+	+	+	+	Matar a Arauthator o expulsarlo de su guarida
											Subtotal tras el Segundo Concilio
Tercer Concilio	-	+	+	+	+	+	-/-	+	-	+	Matar a Neronvain
	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	Capturar a Neronvain
	+	+	+	+	+	+/+	+/+	+	+	+	Matar a Chuth o expulsarlo de su guarida
	+	+/+	+/+	+	+	+/+	+/+	+	+	+	Reunir a los dragones metálicos
	-	-		-	-	-/-	-/-	-	-		Hacer concesiones a los dragones metálicos
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Los dragones metálicos ayudan en los territorios de la facción
											Subtotal tras el Tercer Concilio
Cuarto Concilio	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Derrotar a los cultistas en la Torre de Xonthal
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Donar la Torre de Xonthal a la facción
	-	-/-	-	-	-	-	-	-	-	-	Vender la Torre de Xonthal a los Zhentarim
	+	-/-	-		+	-	+	-	+	-	Introducir a Thay en el tablero
			-	-	-		-	-	-		No se obtuvo ayuda draconiana en el Segundo Concilio
	+	+	+	+	+	+	+	+	+		Apoyados por Isteval
	+	+	+		+	+	+	+	+	+	Apoyados por Lareal Silverhand
											Subtotal Tras el Cuarto Concilio
											Total
	5	7	5	7	5	7	6	7	6	6	Puntuación Necesaria para Apoyo



¿QUÉ OCURRE DESPUÉS?

VIVO O MUERTO, AHORA TIENES TU PROPIA HISTORIA. ¿Listo para empezar otra? Desenmaraña los secretos del Culto del Dragón en el nuevo módulo Tiranía de Dragones para el MMORPG gratuito *Neverwinter*.

Observa lo que los devotos draconianos de Tiamat han reservado para Puerta de Baldur en la serie de comic de las *Leyends of Baldur's Gate*.

Únete a una partida habitual de D&D en tu tienda local para experimentar más aventuras de la línea histórica de Tiranía de Dragones. Comprueba el enlace Store & Event en **DungeonsandDragons.com** para encontrar una tienda cerca de ti.

Complementa tu mesa de juego de rol con miniaturas de Tiranía de Dragones, mapas de juego de vinilo y Pantallas del Dungeon Master. Y mientras estás en ello, complementa tu guardaropa con las últimas prendas inspiradas en dragones. Encontrarás detalles sobre estos productos y más en la página web de D&D.

TE HAS PLANTADO FRENTE A LAS
PUERTAS ARDIENTES Y TE HAS
ENFRENTADO A LAS FUERZAS
COMBINADAS DEL CULTO DEL
DRAGÓN Y LOS MAGOS ROJOS DE
THAY.

TIAMAT, LA REINA DE LOS
DRAGONES MALVADOS NO
OLVIDARÁ FÁCILMENTE TU PARTE
EN ESTA LUCHA.