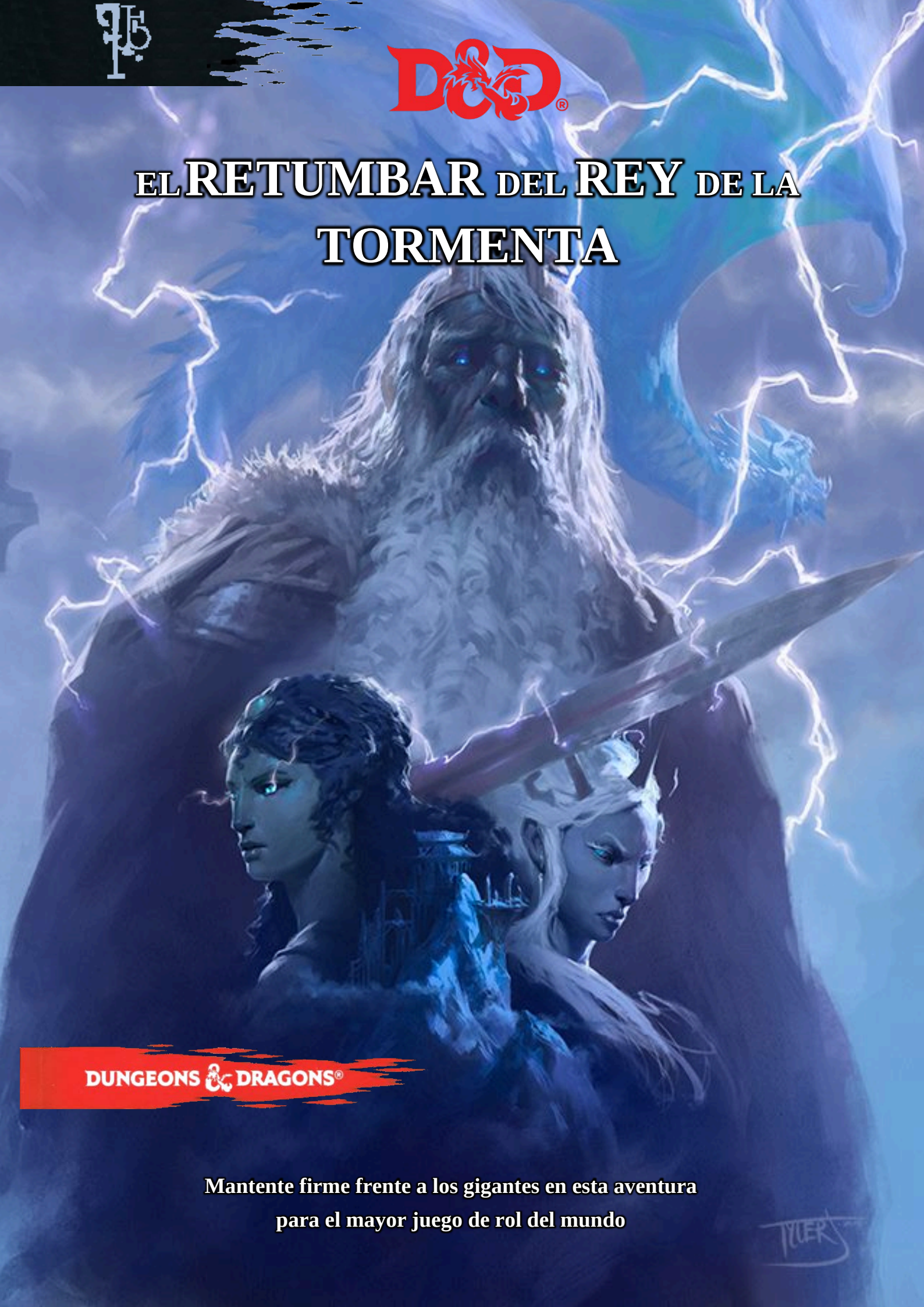
EL RETUMBAR DEL REY DE LA TORMENTA



DUNGEONS & DRAGONS®

Mantente firme frente a los gigantes en esta aventura para el mayor juego de rol del mundo

EL RETUMBAR DEL REY DE LA TORMENTA™



CRÉDITOS

Diseñador en Jefe: Christopher Perkins
Diseño de la Historia: Jenna Helland, Adam Lee, Christopher Perkins, Richard Whitters
Diseño Adicional: Mike Mearls
Editor de Dirección: Jeremy Crawford
Editores: Kim Mohan, Michele Carter
Asistencia Editorial: Matt Sernett, Chris Dupuis, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Stan!
Consultor de Historia: R.A. Salvatore
D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Art Director: Kate Irwin
Dirección Adicional de Arte: Shauna Narciso, Richard Whitters
Diseñador Gráfico: Emi Tanji
Cover Illustrator: Tyler Jacobson
Inlustradores dekl Interior: John-Paul Balmet, Beet, Mark Behm, Eric Belisle, Jedd Chevrier, Olga Drebas, Michael Dutton, Wayne England, Lars Grant-West, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Olly Lawson, Christopher Moeller, Scott Murphy, Chris Rahn, Ned Rogers, Chris Seaman, Richard Whitters
Cartógrafos: Jared Blando, Will Doyle, Jason **A.** Engle, Lee Moyer, Christopher Perkins, **Mike** Schley
Director de Poryecto: Heather Fleming
Ingeniero de Producto: Cynda Callaway
Técnicos de Maquetación: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Administración de Arte: David Gershman
Preprensa: Specialist: Jefferson Dunlap
Otros Miembros del Equipo D&D: Greg Bilsland, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

Descargo de Responsabilidad: Las criaturas y objetos en esta aventura son más grandes de lo que parecen. Ningún tallo de judías gigantes así como tampoco ningún ganso de los huevos de oro fue dañado durante la realización de este libro.

Los siguientes libros de D&D proporcionaron material e inspiración:

Baker, Richard, Christopher Perkins, and others. *Princes of the Apocalypse.* 2015.
Baur, Wolfgang, Steve Winter, and others. *Hoard of the Dragon Queen.* 2014.
Bonny, Ed, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams, and Steve Winter. *Monster Manual II.* 2002.
Boyd, Eric L. *City of Splendors: Waterdeep.* 2005.
Cordell, Bruce R., Ed Greenwood, and Chris Sims. *Forgotten Realms Campaign Guide.* 2008.
Doyle, Will. "King of the Wolves." *Dungeon* 220. 2013.
Greenwood, Ed. *Vo/o's Guide to the North.* 1993.
Greenwood, Ed, and Jason Carl. *Silver Marches.* 2002.
Greenwood, Ed, with Sean K Reynolds. "Wyrms of the North: lymrith." *Dragon* 242. 1997.
Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo. *Forgotten Realms Campaign Setting.* 2001.
Jaquays, Paul. *The Savage Frontier.* 1988.
Kenson, Steve, and others. *Sword Coast Adventurer's Guide.* 2015.
Salvatore, R.A., James Wyatt, and Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard.* 2013.
Schend, Steven E., and Thomas M. Reid. *Wyrmskull Throne.* 1999.
Selinker, Michael. "Lear the Giant King." *Dungeon* 78. 2000.
Winninger, Ray. *Giantcraft.* 1995.

Playtesters: Teos Abadia, Robert Alaniz, Jay Anderson, Christopher Arroyo, Paul Baalham, Henry Bangsberg, Dave Bendit, Stacy Bermes, Brian Boring, Mik Calow, Joseph Chora, Mitch Clark, Justin Clift, Jacob Ela, Jason Fransella, Gregory L. Harris, Adam Hennebeck, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Bruce Higa, Chris Hodge, Eric Hufstetler, Joe Hughes, Paul Hughes, Donald Jacobs, Chris Jacobsen, Evan Jorstad, James Jorstad, Alex Kammer, Steven C. Knight, Yan Lacharite, Jon Lamkin, Majorie Lamkin, Randy Lenius, Mike Liebhart, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Keith Loveday, Joyce McCosco, Paul Melamed, Mark Meredith, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, Albert Paoletti, Clint Pushee, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Robertson, Steve Roe, Jeremy Schaefer, Robert Schwartz, Arthur Severance, Ray Slover Jr., Caoimhe Snow, Keaton Stamps, David "Oak" Stark, David Steele, Kyle Turner, Angel Uribe, Will Vaughan, Shane Walker, Morgan Wessler, Keoki Young



EN LA PORTADA

Heredera del Trono de Cráneos de Wyrms, y en realidad de todos los gigantes, la gigante de las tormentas Serissa se levanta entre las nubes, bajo la sombra de su podero padre,el Rey Hekaton. Sus competitivas hermanas mayores, ocupan la primera plana de esta tempestuosa ilustración realizada por el estimado Tyler Jacobson.

62008669000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6600-4
First Printing: September 2016

9 8 7 6 5 4321

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

Printed in the USA. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delmont, CH. Represented by Hasbro Europe 4 The Square Stockley Park Uxbridee Middlesex lJBJ1 JEI UK

CONTENIDOS

Introducción 7
Trasfondo de la Aventura 7
El Ordning 8
El Rey Hekaton y sus Hijas 9
Los Señores Gigantes 10
Iymrith 10
Barra Lateral: Creando Nuevos Señores de los Gigantes 12
Facciones en el Norte 12
Dirigiendo la Aventura 13
Barra Lateral: Dekanas y el Rollo de los Años 13
Sinopsis de la Aventura 16
Encuentros Mortales 16
Tesoro 18

Cap 1: Una Gran Conmoción 19
Piedra Nocturna 20
Barra Lateral: Piedra Nocturna
Rasgos Generales 20
Barra Lateral: Los Nandar de Piedra Nocturna 26
Las Cuevas Goteantes 28
Barra Lateral: Las Cuevas Goteantes, Rasgos generales 29
La Misión de Morak 32
La Torre de Zephyros 32
Cielos poco Amistosos 34
Barra Lateral: Avance de Personajes 36

Cap. 2: Temblores 37
Special NPCs 37
Bryn Shander 38
Campos Aureos 44
Triboar 53
Barra Lateral: Avance de Personajes 62

Cap. 3: La Frontera Salvaje 63
Gentes del Norte 63
Gentes Civilizadas 64
Norteños 64
Bárbaros Reghed 64
Bárbaros Uthgardt 65
Orcos y Semiorcos 68
Elfos 68
Enanos Escudo 68
Medianos 68
Encuentros en Tierras Salvajes 68
Lugares en el Norte 72
Abuelo Árbol 74
Aguas Fuertes 75
Aguas Profundas 77
Alcazar de Xantharl 77
Alerce Rojo 78
Amfail 78
Anaurokh 79
Árboles Nocturnos 79
Archipiélago de las Korinn 79
Ascore 79
Aurilsbarg 80
Bastión del Espino 80
Beliard 80
Bosque del Acecho 80
Bosque Alto 80
Bosque Argénteo 80
Bosque de Arn 80
Bosque Brumoso 80
Bosque de Druar 81
Bosque Frío 81
Bosque del Jardín de la Kripta 81
Bosque Lejano 81
Bosque de la Luna 81
Bosque de Neverwinter 81
Bosque Oeste 81
Bosque Olvidado 81
Bosque del Refugio 81
Bosque Sur 81
Bosque de Vordrorn 82
Bramacuernos 82
Brillalbo 82
Bryn Shander 82
Camino del Comercio 82
Camino al Norte 82
Camino de los Páramos Eternos 82
Campo de Noanar 82
Campos Áureos 83
Carrera del Valle Gris 83
Carretera Alta 83
Carretera de la Bifuración 83
Carretera del Delimbyr 83
Carretera del Dessarin 83
Carretera del Hierro 83
Carretera Larga 84
Carretera del Mojón 84
Carretera Negra 84
Carretera del Rauvin 84
Carretera del Vado Negro 84
Cascadas Brillantes 84
Catedral de los Copasombras 84
Caverna de la Gran Sierpe 84
Ciudadela Adbar 87
Ciudadela Felbarr 88
Colinas del Dessarin 88
Colinas de la Escarcha 88
Colinas del Metal Estelar 88
Colinas Olvidadas 88
Colinas Sombrías 88
Colinas Surbrin 89
Escoria Férrea 89
Escudo de Morbryn 89
Espinazo del Mundo 89
Estero del Hombre Muerto 89
Everlund 89
Fisura Ardiente 91
Fortaleza de Helm 92
Fuerte Nuevo 93
Fuerte de Olostin 93
Gauntlgrym 93
Glaciar Reghed 94
Grieta de la Piedra Negra 94
Grudd Haug 94
Guarida de Iymrith 94
Gundarlun 94
Gundbarg 94
Huesos de Ballena 95
Jalanzhar 95
Julkoun 95
Juntarrios 95
Kheldell 95
Leilon 95
Llorkh 96
Lonjaeces 96
Luna Plateada 96
Luskan 96
Maelstrom 97
Maestro Herrero 97
Mar de Hielo Movedizo 97
Marcas Argénteas 97
Marisma del Lagarto 98
Minas de Mirabar 98
Mirabar 98
Mithral Hall 98
Montañas de la Espada 98
Montañas de Hielo y Agujas de Hielo 98
Montañas Nezher 98
Montañas de los Picos Grises 99
Montañas Rauvin 99
Montes de las Estrellas 99
Nesmé 99
Neverwinter 99
Neves Mortas 100
Nido del Grifo 100
Nido del Halcón 100
Ojo del Padre de Todo 101
Orlbar 101
Páramo Alto 101
Páramos Eternos 101
Páramo Solitario 101
Parnast 101
Paso del Alba 101
Paso Cruel 102
Paso de Jundar 102
Paso de Luna Plateada 102
Paso de Tornapetra 102
Pico de Hielo 102
Picos Perdidos 102
Phandalin 102
Piedra de Hundel 102
Piedra Nocturna 103
Piedra Única 103
Posada Carnath 103
Posada del Camino 103
Posada del Constructor de Gabarras 103
Pozo de Beorunna 103
Puente Oeste 104
Puente de Piedra 104
Puerto Ffinal 104
Rassalantar 104
Riscos 107
Roca (La) 107
Roca del Cuervo 107
Roca de Pedernal 108
Rocas Púrpura 109
Rocas Rojas 109
Ruazhym 109
Salón de Zymorven 109
Secomber 110
Sendero de las Diez 110
Sendero de Hierro 110
Sendero de Kheldell 110
Sendero de Piedra 111
Sendero del Surbrin 111
Sendero de Triboar 111
Sundabar 111
Surco Norte 111
Svardborg 111
Tierras Caídas 111
Tierras del Escudo Gélido 111
Triboar 111
Tuern 111
Túmulo de Morgur 111
Uluvin 112
Uttersea 113
Vado de la Daga 113
Vado de la Serpe 113
Valle del Delimbyir 114

Valle del Dessarin 114
Valle Gris 114
Valle de Khedrun 114
Valle Klauthen 114
Valle del Viento Helado 115
Yartar 116
Zelbross 116
Encuentros 117
La Vieja Torre 117
Círculos Internos 118
Harshnag 119

Cap. 4: El Camino Escogido 122
Viaje hacia el Ojo 122
El Ojo del Padre de Todo 122
Barra Lateral: El Ojo del Padre de Todo. Rasgos generales 123
Palabras del Oráculo 130
Barra Lateral: Caracolas de Hekaton 131
Dirigible de un Culto 132
Encuentro con lymrith 136
Resolución de Porblemas 136
Barra Lateral: Avance de Personajes 136

Cap. 5: El Cubil de los Gigantes de las Colinas 138
Gigantes de las Colinas 138
Grudd Haug 139
Barra Lateral: Grudd Haug: Rasgos generales 138
Barra Lateral: Avance de Personajes 144

Cap. 6: El Cañon de los Gigantes de Piedra 145
Gigantes de Piedra 145
Fisura de la Piedra Muerta 146
Barra Lateral: Fisura de la Piedra Muerta. Rasgos Generales 148
Barra Lateral: Avance de Personajes 154

Cap. 7: El Iceberg de los Gigantes de Escarcha 155
Gigantes de Escarcha 155
Svardborg 156
Barra Lateral: Svardborg: Rasgos generales 159
El *Krigvind* 165
Barra Lateral: Avance de Personajes 166

Cap. 8: La Forja de los Gigantes de Fuego 167
Gigantes de Fuego 167
Barra Lateral: Escoria Férrea: Rasgos generales 171

Barra Lateral: Esclavos de los Yákidos 172
Barra Lateral: Avance de Personajes 186

Cap. 9: Castillo de los Gigantes de las Nubes 187
Gigantes de las Nubes 187
Lyn Armaal 188
Barra Lateral: Lyn Armaal: Rasgos generales 189
Conquistando el Castillo 200
Barra Lateral: Avance de Personajes 200

Cap. 10: La Fortaleza de los gigantes de las Tormentas 201
Gigantes de las Tormentas 201
Maelstrom 202
Barra Lateral: Avance de Personajes 214

Cap. 11: Atrapado en los Tentáculos 215
El Ganso Dorado 215
La Gran Dama 216
A la Caza de Hekaton 219
El *Morkoth* 221
El Kraken Surge 223
De Vuelta a Maelstrom? 224
Barra Lateral: Avance de Personajes 224

Cap. 12: La Perdición del Desierto 225
Encontrando a Iymrith 225
Barra Lateral: Harshnag vuelve! 226
La Guarida de Iymrith 226
Barra Lateral:La Guarida de Iymrith: Rasgos generales 227
Conclusión de la Aventura 230
Barra Lateral: Avance de Personajes 230

Apéndice A: Aventuras Enlazadas 231
Mina Perdida de Phandelver 231
Tesoro de la Reina Dragón 231
Príncipes del Apocalipsis 232
Barra Lateral: Usando los Cultos Elementales 232
Fuera del Abismo 232

Apéndice B: Objetos Mágicos 233
Barra Lateral: Cetros de Gobierno de Shanatar 235

Apéndice C: Criaturas 240
Cangrejo Titán 240
Chamán Uthgardt 243
Barra Lateral: Conjuros Tribales de Chamán Uthgardt 243
Cria de Gusano Púrpura 242
Gato de los Riscos 240
lymrith la Dragona 241
Maegera el Titán del Alba 241
Tressym 242
Yákido (Yikaria) 244
Nuevas Opciones para los Gigantes 245

Apéndice D: PNJs Especiales 247

Imágenes
Imagen 0.1: Runas de los Gigantes 7
Imagen 0.2: Diagrama de la Aventura 17
Imagen 3.1: Círculos de teleportación 119
Imagen 4.1: Runas de los Arcos 125

Mapas
Mapa 1.1: Piedra Nocturna 21
Mapa 1.2: Cuevas Goteantes 29
Mapa 1.3: Torre de Zephyros 33
Mapa 2.1: Bryn Shander 39
Mapa 2.2: Campos Aureos 45
Mapa 2.3: Triboar 55
Mapa 3.1: El Norte 74
Mapa 3.2: Pozo de Beorunna 76
Mapa 3.3: Everlund 82
Mapa 3.4: Roca de Obsidiana 84
Mapa 3.5: Abuelo Arbol 87
Mapa 3.6: Caverna de la Gran Sierpe 89
Mapa 3.7: Túmulo de Morgur 99
Mapa 3.8: Píedra Única 103
Mapa 3.9: Roca del Cuervo 105
Mapa 3.10: Gundarlun y Ruathym 106
Mapa 3.11: El Brillalbo 108
Mapa 3.12: Stone Stand 110
Mapa 3.13: Tuern y las Rocas Púrpura 111
Mapa 3.14: Vieja Torre 117
Mapa 4.1: El Ojo del Padre de Todo 123
Mapa 4.2: El Mapa de Harshnag 132
Mapa 4.3: Dirigible del Culto del Dragon 135
Mapa 5.1: Grudd Haug 141
Mapa 6.1: Fisura de la Piedra Muerta 151
Mapa 7.1: Svardborg 160
Mapa 7.2: Cabañas de Svardborg 161
Mapa 7.3: El *Krigvind* *166*
Mapa 8.1: Escoria Férrea 174
Mapa 8.2: Escoria Férrea, Nivel Inferior 182
Mapa 9.1: Lyn Armaal, Nivel 1 194
Mapa 9.2: Lyn Armaal, Niveles 2-6 195
Mapa 10.1: Maelstrom, Niveles 1 y 2 205
Mapa 10.2: Maelstrom, Nivel 3 213
Mapa 11.1: La Gran Dama 217
Mapa 11.2: El *Morkoth* *222*
Mapa 12.1: La Guarida de Iymrith 228

DRAMATIS PERSONAE

Los miembros principales del reparto de personajes de la aventura aparecen listados aquí en orden alfabético para mayor facilidad de referencia.

PNJ Importante	Descripción	Descripción Principal
Alastrah	Gigante de las nubes infante, hija de la Condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," área 23)
Augrek Brighthelm	Subalterna del sheriff en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander," área Bl), bloque de estadísticas en el apéndice D
Beldora	Espía humana de los Arpistas en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander," área B7), bloque de estadísticas en el apéndice D
Braxow	Thane de los gigantes de piedra en Maelstrom	Capítulo 10 {"Maelstrom," área 14)
Brimskarda	Duquesa de los gigantes de fuego y esposa del Duque Zalto	Capítulo 8 {"Escoria Férrea," área 31)
Cinderhild	Gigante de fuego adolescente, hija del Duque Zalto	Capítulo 8 ("Escoria Férrea," área 26B)
Claugiyliamatar	Reclusiva dragona verde anciana en el Bosque del Jardín de la Kipta	Capítulo 3 ("Bosque del Jardín de la Kripta")
Cog	Guardia Gigante de las Colinas en Maelstrom	Capítulo 10 ("Maelstrom," área 15)
Cressaro	Gigante de las nubes, castellano de Lyn Armaal	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," área 14)
Cryovain	Dragón Blanco adulto encadenado a bordo del *Krigvind*	Capítulo 7 ("El*Krigvind")*
Darathra Shendrel	Humana Lord Protector de Triboar	Capítulo 2 ("Triboar," área Tl), bloque de estadísticas en el apéndice D
Darz Helgar	Humano, miembro retirado de una cofradía de ladrones de Aguas Profundas	Capítulo 2 ("Triboar," área T2), bloque de estadísticas en el apéndice D
Duvessa Shane	Humano, portavoz de la villa de Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander," área B5}, bloque de estadísticas en el apéndice D
Eigeron	Gigante de las nubes fantasma	Capítulo 4 ("El Ojo del Padre de Todo," área 11)
Felgolos	Dragón de Bronce adulto aprisionado por la Condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," área 8)
Ghelryn Foehammer	Enano herrero y propietario de la Forja de Foehammer en Triboar	Capítulo 2 ("Triboar," área Tl 8), bloque de estadísticas en el apéndice D
Guh	Jefa de los gigantes de las Colinas basada en Grudd Haug	Introducción ("Los Señores de los Gigantes "), Capítulo 5 ("Grudd Haug," área 2)
Harsh nag	Gigante de la escarcha de alineamiento bueno y aventurero legendario	Capítulo 3 ("Harshnag")
Hekaton	Rey de los Gigantes de las tormentas secuestrado por la sociedad del Kraken	Introducción ("El Rey Hekaton y sus Hijas "), Capítulo 11 ("El *Morkoth,"* área 3)
Hellenhild	Jarl de los gigantes de la escarcha en Maelstrom	Capítulo 10 ("Maelstrom," área 14)
lsendraug	Dragona blanca adulta confinada en Svardborg	Capítulo 7 ("Svardborg," área 4 E)
lymrith	Dragona azul anciana que ha estado creando problemas entre los gigantes de las tormentas	Introduccion ("lymrith"), Capítulo 4 ("Encuentro con lymrith"), Capítulo 10 ("Maelstrom," área 15), Capítulo 12 ("lymrith's lair," área 3), estadísticas en el apéndice C
Ka altar	Gigante de las tormentas niño, hijo de la condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," área 23)
Kayalithica	Thane de los gigantes de piedra basada en Fisura de la Piedra Muerta	Introduction ("The Giant lords"), Capítulo 6 ("Deadstone Cleft," área 14)
Keila Darkhope	Espía Zhentarim escondida en la Posada de Piedra Nocturna	Capítulo 1 ("Nightstone," área SF)
Khaspere Drylund	Humano noble y miembro de la Sociedad del Kraken	Capítulo 11 ("The *Grand Damti")*
Klauth	Dragon Rojo anciano y metomentodo que habita el Valle Klauthen	Capítulo 3 ("Klauthen Vale")
Lifferlas	AÁrbol dotado de conciencia en Campos Aúreos	Capítulo 2 ("Campos Aúreos," área G6), bloque de estadísticas en el apéndice D
Markham Southwell	Humano, sheriff de Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander," área B6), bloque de estadísticas en el apéndice D
Miros Xelbrin	Humano propietario de El Final de Surco Norte, una taberna en Campos Aúreos	Capítulo 2 ("Campos Aúreos," área GS), bloque de estadísticas en el apéndice D
Mirran	Gigante de las Tormentas Malvada e hija mayor del Rey Hekaton	Introduccion ("El Rey Hekaton y sus Hijas "), Capítulo 10 ("Maelstrom," área 14)
Moog	Giganta de las colinas enfadada	Capítulo 3 ("Vieja Torre")

PNJ Importante	Descripción	Descripción Principal
Morak Ur'gray	Enano, posadoro en prisión en las Cueas Goteantes	Capítulo 1 ("Cuevas Goteantes," área 4)
Narth Tezrin	Humano, propietario de La Parte del León, una tienda en Triboar	Capítulo 2 ("Triboar," área T6), bloque de estadísticas en el apéndice D
Naxene Drathkala	Humana, maga de la orden Vigilante de Magos y Protectores	Capítulo 2 ("Campos Aúreos," área G8), bloque de estadísticas en el apéndice D
Nimir	Gigante de las Tormentas enviado para acabar con lymrith	Capítulo 12 ("Encontrando a Iymrith"), bloque de estadísticas en el apéndice D
Nym	Gigante de las Tormentas malvada e hija mediana del Rey Hekaton	Introduccion ("El Rey Hekaton y sus Hijas "), Capítulo 10 ("Maelstrom," área 14)
Oren Yogilvy	Mediano, músico alojado en El Final de Surco Norte	Capítulo 2 ("Campos Aúreos," área G8), bloque de estadísticas en el apéndice D
Orlekto	Gigante de las Tormentas enviado para acabar con lymrith	Capítulo 12 ("Encontrando a Iymrith"), bloque de estadísticas en el apéndice D
Othovir	Humano, propietario de la tienda de Arneses de Othovir en Triboar	Capítulo 2 ("Triboar," área Tll), bloque de estadísticas en el apéndice D
Pow Ming	Humana maga y jefe de seguridad a bordo de la *Gran Dama*	Capítulo 11 ("La *Gran Dama")*
Rool	Semiorco, asesino y primer oficial del *Morkoth*	Capítulo 11 ("El *Morkoth")*
Sansuri	Gigante de las Nubes condesa basada en Lyn Armaal	Introduccion ("Los Señores de los Gigantes "), Capítulo 9 ("Lyn Armaal," área 8)
Serissa	Gigante de las Tormentas e hija menor del Rey Hekaton	Introduccion ("El Rey Hekaton y sus Hijas "), Capítulo 10 ("Maelstrom," área 15)
Shaldoor	Gigante de las Tormentas enviado para acabar con lymrith	Capítulo 12 ("Encontrando a Iymrith"), bloque de estadísticas en el apéndice D
Shalvus Martholio	Humano pastor y espía Zhentarim	Capítulo 2 ("Campos Aúreos," área GS), bloque de estadísticas en el apéndice D
Sir Barie Nylef	Humano Caballero de la Orden del Guantelete de misión en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander," área B8), bloque de estadísticas en el apéndice D
Sirac of Suzail	Humano hijo de Artus Cimber que vive en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander," área B4), bloque de estadísticas en el apéndice D
Slarkrethel	Kraken con habilidades de lanzamiento de conjuros en el Mar Insondable	Introduction ("The Kraken Society"), Capítulo 11 ("The Kraken Cometh")
Storvald	Jarl de los gigantes de escarcha basado en Svardborg	Introduction ("The Giant Lords"), Capítulo 7 ("The *Krigvind")*
Tartha	Duquesa de las Gigantes de fuego en Maelstrom	Capítulo 10 ("Maelstrom," área 14)
Tholtz Daggerdark	Humano archimago y enloquecido capitán del *Morkoth*	Capítulo 11 ("The *Morkoth")*
Thullen	Gigante de las Nubes conde y hermano de la Condesa Sansuri	Capítulo 9 {"Lyn Armaal," área 28)
Tug	Guardia Gigante de las Colinas en Maelstrom	Capítulo 10 ("Maelstrom," área 15)
Urgala Meltimer	Humano propietario de la Casa del Escudo del Norte, una posada en Triboar	Capítulo 2 {"Triboar," área TlO), bloque de estadísticas en el apéndice D
Uthor	Gigante de las Tormentas Imperator y castellano de Maelstrom	Capítulo 10 ("Maelstrom," área 15)
Vaal	Gigante de las Nubes conde en Maelstrom	Capítulo 10 ("Maelstrom," área 14)
Vaasha	Gigante de las Tormentas enviado para acabar con lymrith	Capítulo 12 ("Encontrando a Iymrith"), bloque de estadísticas en el apéndice D
Xolkin Alassandar	Semielfo líder de la banda mercenarioa de las Siete Serpientes	Capítulo 1 ("Las Siete Serpientes")
Zaltember	Gigante de fuego adolescente, hijo del Duque Zalto	Capítulo 8 ("Escoria Férrea," área 18)
Zalto	Gigante de fuego duque basado en Escoria Férrea	Introducción ("Los Señores de los Gigantes "), Capítulo 8 ("Escoria Férrea," área 28)
Zephyros	Gigante de las nubes mago de carácter excéntrico	Capítulo 1 ("La Torre de Zephyros")
Zi Liang	Humana acólita de la Abadía del Hogar de la Cosecha	Capítulo 2 ("Campos Aúreos," área G7), bloque de estadísticas en el apéndice D

INTRODUCCIÓN

ESTAIS A PUNTO DE EMBARCAROS EN UNA gran aventura que enfrentará a héroes contra gigantes deseosos de reformar el mundo.

El Trueno del Rey de la Tormenta es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para entre cuatro a seis personajes jugadores Podéis comenzar la aventura con personajes de 1º nivel o con personajes de 5º nivel. De cualquier forma, los personajes deberían alcanzar al menos el 11º nivel al final de la aventura. Dado que los gigantes figura de forma importante en la aventura, al menos un personaje debería hablar y entender el idioma de los Gigantes.

La aventura tiene lugar en los Reinos Olvidados, específicamente en una región conocida como la Frontera Salvaje, en la esquina noroeste del continente de Faerûn. Sin embargo, puedes adaptar fácilmente la aventura a su campaña en casa cambiando los nombres de las varias localizaciones y facciones.

Recomendamos que te leas la aventura al completo antes de intentar dirigirla. Esta introducción comienza con una sección llamada "Trasfondo de la Aventura" que resume los sucesos que han motivado la aventura. La sección "Jugando la Aventura" te proporciona toda la información que necesitas para jugar sin problemas la aventura. Esta sección también te presenta guías para manejar el avance de nivel de los personajes, presenta la estructura de los eventos de la aventura y describe sus principales desafíos. Una vez hayas revisado este material y estés preparado para jugar la aventura, procede con el Capítulo 1, "Una Gran Conmoción" si los personajes están comenzando en el 1º nivel, o con el Capítulo 2, "Temblores" si están comenzando en el 5º nivel.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La Frontera Salvaje (también conocida como "El Norte", es una fría, abrupta y escasamente poblada tierra de montañas cubiertas de hielo, colinas rocosas, extensos bosques y neblinosos valles.

Fortalezas aisladas, antiguos túmulos funerarios y las ruinas de muchos imperios ya olvidados tachonan este vasto paisaje.

Limitado por el Mar de las Espadas al Oeste y el desierto de Anaurokh al este, la Frontera Salvaje se extiende hacia el Norte hasta llegar al Valle del Viento Helado y hacia el Sur hasta llegar a la villa de Vado de la Daga. Viejas carreteras se extienden a lo largo de estas grandes extensiones, enlazando las fortalezas y minas de los enanos en las montañas con los asentamientos costeros, villas fronterizas y puestos fortificados de los humanos y otras gentes. Estas carreteras son largas, solitarias o pobremente defendidas, haciendo de atravesarlas algo peligroso. En los fértiles valles, villas y aldeas han surgido por doquier, separadas por docenas o incluso cientos de millas de te3rreno salvaje sin domeñar, amenazado por bandidos, bárbaros y monstruos.

Los dragones malvados, empujados a la acción por su oscura reina, Tiamat, amenazaron por un tiempo los asentamientos de la Frontera Salvaje. Al final, resultaron derrotados y se vieron forzados a volver a sus guaridas, mientras Tiamat era expulsada a las Nueve Infiernos. El temor a la ira de los dragones ha desaparecido rápidamente con la llegada de una nueva amenaza: la de los gigantes. Las gentes del Norte no son ajenas a las incursiones de los gigantes.

Los gigantes de la Escarcha han reclamado como sus dominios desde hace mucho tiempo el Espinazo del Mundo, y de los Gigantes de las Colinas se sabe que rapiñan comida en las rocosas colinas. Pero ahora, en los últimos meses, gigantes de todo tipo han emergido de sus fortalezas en gran número para amenazar a la civilización como nunca antes se había visto; y no solo los

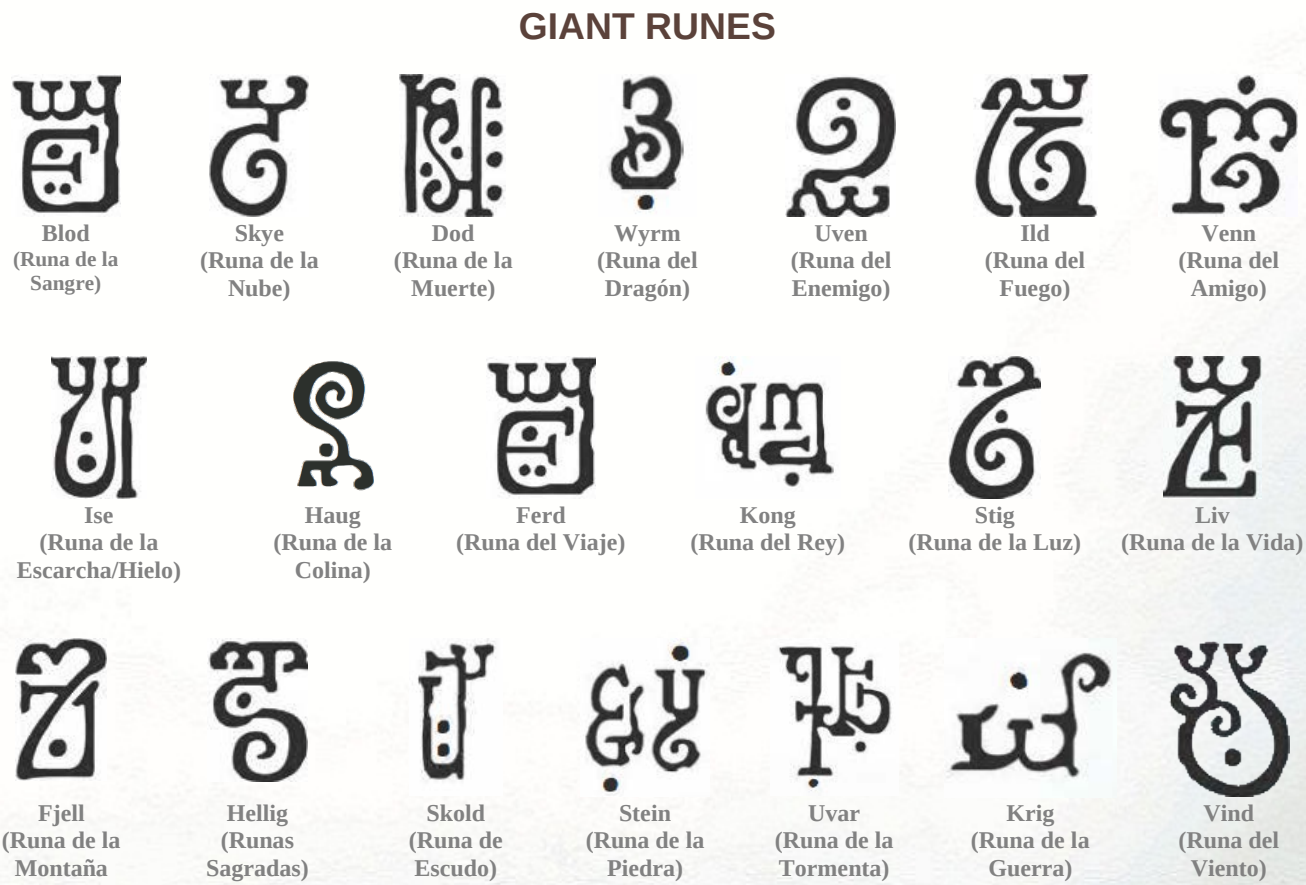


Figura 0.1: Runas de los Gigantes

gigantes de la escarcha y los de las colinas, sinó también los gigantes de piedra, gigantes de fuego y gigantes de las nubes. Todos los gigantes se han alzado en armas. Los informes de los ataques de los gigantes por todo el Norte han alcanzado las ciudades costeras de Luskan, Neverwinter y Aguas Profundas, sembrando el miedo de que los gigantes estén librando una guerra contra los humanos, enanos, elfos y resto de las gentes pequeñas.

El Ordning

La sociedad de las gigantes (tal y como es hoy en día) está definida en gran porte por el ordning, un sistema de castas impuesto a los gigantes por sus dioses, reinando sobre ellos Annam el Padre de Todo.

El ordning determina donde se encuentra un gigante respecto a los suyos. Tradicionalmente, los gigantes de las tormentas han estado en la cúspide del Ordning. Altos y poderoso, luchan por impedir que las razas de gigantes más débiles saqueen los reinos de las gentes pequeñas y desencadenen un conflicto. Los gigantes de las Tormentas más poderosos son poderosos videntes, habilidosos a la hora de identificar e interpretar señales cósmicas y augurios divinos. Los distantes y aristocráticos gigantes de las nubes, un peldaño por debajo de los gigantes de las tormentas, rara vez se rebajan a tratar con gigantes menos importantes o con la gente pequeña. La extravagancia define su cultura y su lugar en el ordning.

Bajo ellos se hallan los tiránicos y belicosos gigantes del fuego y los despiadados y depredadores gigantes de la escarcha. Los gigantes del fuego se califican entre sí por su dominio de la forja, mientras que los gigantes se califican por sus habilidades marciales. Cerca del fondo del ordning se hallan los xenófobos gigantes de piedra, quienes viven en su mayor parte bajo tierra y consideran los reinos de la superficie como un mundo de sueños. Cuan bien esculpen la piedra es como determinan su lugar entre sus pares. Los más bajos y pequeños entre los gigantes verdaderos, son los gigantes de las colinas, tan glotones como despreciables. Los gigantes de las colinas son brutos que viven sumidos en el miedo a sus primos gigantes más poderosos. En la sociedad de los gigantes de las colinas el más grande es quién manda.

Los Dragones son los antiguos enemigos de los gigantes. Hace miles de años, el último gran imperio de los gigantes; Ostoria, cayó y desapareció tras un largo y brutal conflicto con los dragones. Poco queda hoy en día de Ostoria en lo que ahora es llamada la Frontera Salvaje. Las civilizaciones de las gentes pequeñas se han hecho con las tierras que antaño gobernaron los gigantes. Aunque los gigantes malvados realizan ocasionalmente incursiones en los territorios colonizados por la gente pequeña, sus ambiciones se han visto limitadas durante mucho tiempo por su falta de cohesión y por la imposición de los gigantes de las tormentas y gigantes de las nubes de alineamiento bueno cuyas memorias de la antigua y gloriosa Ostoria se han ido desvaneciendo con el paso del tiempo.

Los recientes esfuerzos por parte de los dragones para traer a Tiamat al mundo (tal y como se explica en las aventuras El Tesoro de la Reina Dragón y el Auge de Tiamat) y los intentos de la gente pequeña para impedírselo han hecho enfadar tanto a los dioses de los gigantes que Annam el Padre de Todo hizo pedazos el Ordning para sacar a sus “hijos” de la complacencia, enfrentando a los seis tipos de gigantes entre sí, mientras que se mantiene un remedo de orden dentro de cada tipo. Al hacer esto, Annam ha empujado a los gigantes de las nubes, del fuego, de la escarcha, de piedra y de las colinas a desafiar la jerarquía establecida y volver a forjar su destino. Todos los gigantes sintieron inmediatamente la conmoción, y ahora los diferentes tipos de gigantes compiten fieramente entre sí, luchando para crear un nuevo Ordning a través de sus actos y logros.

Estas calamitosas acciones de los gigantes no solo han puesto en peligro a los asentamientos de los humanos y otros de las gentes pequeñas, sinó que han atraído la atención de los antiguos enemigos de los gigantes, los dragones, los cuales no permitirán la aparición de otro imperio de los gigantes.

Las gentes pequeñas solo pueden especular sobre cuál es la causa de la inquietud de los gigantes. Queda por ver su el viejo Ordning entre los tipos de gigantes será restablecido o si una nueva jerarquía reemplazará a la vieja, destronando a los gigantes de las tormentas de su elevado pedestal.



El Rey Hekaton y sus Hijas

Con anterioridad a la destrucción del Ordning, el rey Hekaton es según todos el más poderoso de todos los gigantes de las tormentas. Desde Maelstrom, su ciudadela en las profundidades bajo el Mar Insondable, presidía una corte que incluía representantes de cada una de las razas de los gigantes, desde los poderosos gigantes de las tormentas hasta los simples gigantes de las colinas. Usaba los poderes del *Trono de Cráneos de Wyrm*, un presente que le fue entregado por su esposa, para mantener a raya a los gigantes más rebeldes.

Durante todo el tiempo en el que Hekaton ha reinado, el miento a la ira del rey y el respeto hacia el Ordning eran suficientes para impedir que los gigantes menores se alzaran contra él. Pero en los últimos años, el Rey Hekaton se ha convencido de que la era de los gigantes ha pasado, tal y como evidencia la creciente distancia entre los gigantes y sus dioses. Annam el Padre de Todo no respondía a las plegarias, y su progenie divina, los dioses menores de los gigantes, estaban fuera de alcance, luchando incansablemente en guerras los unos contra los otros en los Planos Exteriores. Hekaton llegó a creer que los gigantes ya no eran los legítimos dueños del mundo.

Entonces, hace unos pocos meses, los miedos de Hekaton se hicieron realidad cuando el Ordning cayó hecho pedazos. El rey quedó profundamente afectado por la relación de que los gigantes de las tormentas podrían perder su ventajoso estatus entre los gigantes. Pasada esta gran conmoción, hizo lo imposible por mantener unida su corte, amenazando a los gigantes más débiles para que le obedecieran.

La mujer de Hekaton, la reina Neri, apreciaba sobremanera a las Gentes Pequeñas. Los visitaba a menudo en los años anteriores a que el Ordning fuera hecho pedazos, levantándose de entre las olas para reunirse en las orillas de la Costa de la Espada. Neri urgía continuamente a su marido para que respetara las civilizaciones de la Gente Pequeña y que las dejara en paz, si no podía llegar a alianzas con ellos. Hekaton, inherentemente desconfiado hacia la gente pequeña, no quería saber nada de ellos, pero respetaba los deseos de su mujer de tratar de vez en cuando con ellos.

Neri continuó visitante a la gente pequeña incluso ya después de la conmoción, hasta que llegó el día en que no volvió de uno de sus viajes a la Costa de la Espada. El hermano pequeño de Hekaton, el Imperator Uthor, comandante de la guarnición del rey, encontró el cadáver de Neri poco después en una pequeña isla en la que se sabía que se había reunido antes con los humanos. Estaba claro que había sido asesinada por la gente pequeña. Hekaton lloró durante días antes de amenazar con desatar su venganza sobre los desprevenidos territorios costeros.

Uthor no pudo calmar la furia de su hermano, por lo que se dirigió a la Princesa Serissa, la hija más joven del rey, en busca de ayuda. Serissa, que compartía el aprecio de su madre por la gente pequeña y que era la siguiente en la línea de sucesión para heredar el Trono de Cráneos de Wyrm, empujó a su padre para que descubriera la verdad antes de lanzarse contra el primero que se encontrase. Hekaton fue convencido por la serenidad y sabiduría de su hija, y una vez su huracanada furia siguió su curso, se puso a la tárea de descubrir quien había matado a su mujer. Desafortunadamente para el rey, estaba ciego ante los enemigos presentes no solo en su corte, sino también dentro de su familia.

Las semillas del descontento en la familia de Hekaton habían sido sembradas más de un año antes de que el Ordning fuera hecho pedazos, cuando el rey profetizó que sus dos hijas mayores, no eran adecuadas para gobernar, y vio señales que apuntaban a Serissa, su hija menor, como su mejor opción a la sucesión. Mirran era tempestuosa y proclive a estallidos emocionales, mientras que Nym era lo contrario, tan fría y distante como el mar. Aunque Hekaton adoraba a los dos, dudaba de su habilidad para mantener a raya a los gigantes menores, por lo que nombró a Serissa como su heredera.

Mirran y Nym aceptaron su decisión, sin embargo, su infelicidad era manifiesta. En secreto, echaban la culpa a su madre por persuadir a su padre para que las obviara. Su rencor era infundado, de hecho, la Reina Neri advirtió a su marido en contra de que hiciera un pronunciamiento como este. Mirran y Nym hervían de furia en su interior, pero estaban también demasiado asustadas de su padre como para hacer algo, hasta que una recién llegada a Maelstrom llamada Iymrith culebreó hasta introducirse en la corte de Hekaton y las empujó a entrar en acción.

Las dos hermanas mayores, actuando de acuerdo con los consejos de Iymrith, son responsables tanto de la muerte de Neri como de la desaparición de Hekaton. Mirran y Nym obtuvieron su venganza contra Neri intrigando, con la ayuda de Iymrith, para que esta fuera asesinada. Luego urgieron a su padre para que cazara a la gente pequeña que mató a su madre y le proporcionaron información falsa acerca de la localización de los asesinaos, para desviar la atención del rey y ponerlo en peligro.

Tras la desaparición de Hekaton, el caos invadió su corte. Después de casi un mes de esperar su vuelta, y a petición del Imperator Uthor, Serissa reclamó a regañadientes el trono de su padre.

Mirran y Nym

La hija mayor del Rey Hekaton, Mirran, es una niña malcriada con la fuerza e imprevisibilidad de un tifón.

Ansía el poder del trono de Cráneos de Wyrm y considera que le pertenece legítimamente a ella. Está enfadada con sus padres por haber colocado a Serissa la primera en la línea de sucesión, y ha expresado claramente sus sentimiento. Mirran cree que está destinada a gobernar y ha visto signos que refuerzan esta creencia. Una vez reclame el trono, Mirran espera que todos los demás gigantes se prostren ante ella. Planea usar su recién adquirido poder para resucitar el antiguo imperio de Ostoria, arrasando las ciudades y los reinos de las gentes pequeñas.

Si Mirran es el iracundo vendaval de una tormenta en alta mar, entonces Nym es la resaca bajo la superficie. La hija mediana del Rey Hekaton es fría y calculadores. Siempre se ha sentido ignorada por sus padres, en parte porque Mirran era muy demandantes y porque Serissa era la más joven. En verdad, el Rey Hekaton y la Reina Serissa amaban a Nym tanto como a sus otras hijas, pero la encontraban distante y difícil de complacer. Nym quiere que Mirran se haga con el trono, y entonces, cuando Mirran se haga enemigos por todos lados y pruebe a todo el mundo que no es digna de gobernar, Nym planea sustituirla. Ha recibido señales proféticas que apoyan su lucha por el poder. Al contrario que su tempestuosa hermana mayor, Nym está preocupada por las consecuencias de la disolución del ordning. Sin embargo, Iymrith la ha convencido de que tiene un importante destino que cumplir y que los dioses la recompensarán si trae el retorno del antiguo imperio de los gigantes de Ostoria



Serissa

En el momento en el que el Rey Hekaton desaparece, Serissa se encuentra que es catapultada al poder. Incapaz de encontrar a su padre y temiendo que haya muerto, Serissa puede imaginar cómo su influencia política se evapora. Varios señores de los gigantes anteriormente bajo la influencia de su padre han abandonado la corte u se lanza lanzado a impresionar a los dioses de formar que destruirían las civilizaciones de las gentes pequeñas Serissa temen que estalle la guerra entre las seis razas de gigantes mientras luchan por superarse las unas a las otras, y quizás, durante el proceso, volviendo a prender la llama del antiguo conflicto entre gigantes y dragones.

La princesa regente sabe que sus hermanas mayores la envidian y desprecian, pero nunca se le ha ocurrido que estuvieran involucradas en la muerte de su madre o en el rapto de su padre. Aparte de Iymrith y de su tío Uthor, hay pocos gigantes en los que Serissa siente que puede confiar.

Hekaton dejó atrás una pieza de su tesoro llamada el *Cetro de Korolnor*, un objeto mágico que permite a su poseedor domeñar los poderes del *Trono de Cráneos de Wyrm.* De acuerdo con los deseos de su padre, Serissa ha reclamado tanto el cetro como el trono. Incluso con la magia del trono bajo su control, se siente perdida. Serissa quiere dirigirse a la gente pequeña en busca de ayuda para poder encontrar a su padre, dado que sabe que, a pesar de su pequeño tamaño, son capaces de lograr grandes gestas de heroísmo. Pero Iymrith y Uthor han aconsejado a Serissa que se mantenga lejos de ellos. Uthor cree (erróneamente) que una alianza con las gentes pequeñas enfadaría aún más a Annam el Padre de Todo, mientras que Iymrith quiere que los gigantes y las gentes pequeñas se aniquilen los unos a los otros.

Serissa valora los consejos de sus asesores, pero tiene sus propias opiniones acerca de este asunto. Quiere ver reivindicada su fe, y también la de su madre, en las gentes pequeñas, por lo que saltará ante cualquier oportunidad que surja de usar a las gentes pequeñas para poder encontrar a su padre, de quién cree que tiene el poder de volver a arreglar las cosas. Está esperando la llegada de alguna señal cósmica que confirme sus creencias, pero el tiempo no está de su parte.

Iymrith

Iymrith es una dragona azul anciana que puede asumir la forma de una gigante de las tormentas. Bajo este disfraz, se ha infiltrado en la corte de Hekaton. Mientras oculta su propia naturaleza y agenda de los gigantes, Iymrith ofrece consejo a la princesa Serissa mientras, al mismo tiempo, echa leña la furia y al resentimiento de las dos hermanas mayores de Serissa, con el objetivo final de lanzar a los gigantes a una guerra contra las gentes pequeñas. La dragona también quiere arrebatarle a los gigantes el *Trono de Cráneos de Wyrm* y añadirlo a su tesoro.

La dragona, oculta bajo su disfraz, puso a Mirran y Nym en contacto con agentes de Slarkrethel, un kraken legendario que acecha en las profundidades del Mas Insondable. Estas gentes pequeñas pertenecían a una organización secreta pero ampliamente extendida por Faerûn conocida como la Sociedad del Kraken. Usando la información las malvadas hermanas gigantes de las tormentas les habían proporcionado, agentes de la Sociedad del kraken emboscaron y asesinaron a las Reina Neir. Iymrith plantó entonces rumores en la corte de los gigantes de las tormentas de que la reina había sido asesinada por la Alianza de los Señores, una confederación de ciudades y asentamientos poblados por las gentes pequeñas y esparcidos a lo largo y ancho de los territorios del Norte. La Alianza de los Señores representa una de las mayores amenazas para los dragones en Faerûn, por lo que Iymrith está muy interesada en acabar con ella.

Los Señores de los Gigantes

Convencidos de que el Rey Hekaton está muerto o, en cualquier caso, fuera de la partida, cinco señores de los gigantes se han lanzado al mundo para reformar el Ordning a través de sus acciones, cada uno de ellos esperando ser elevado por los dioses hasta el pináculo de la sociedad de los gigantes.

Jefa Guh

Guh, una glotona jefa de los gigantes de las colinas, ha levantado un enorme baluarte de troncos en las colinas al Noreste de Campos Dorados, en el centro del Valle del Dessarin. Confortablemente resguardada dentro de su cubil, Guh ha



instruido a sus maridos para que le traigan toda la comida que puedan. Su plan es consumir todo aquello que le traigan y crecer hasta alcanzar un tamaño inmenso. Cuando se convierta en el gigante más grande de todos, Guh cree que los dioses la recompensarán y elevarán a los gigantes de las colinas hasta la cima del nuevo Ordning. Guh ha pasado los últimos cuatro meses atiborrándose, mientras que los ranchos granjas y huertos cercanos han sido saqueados en su totalidad. No contentan con la cantidad de comida atesorada hasta el momento, los maridos de Guh se han movido para atacar asentamientos cercanos y saquear sus campos y graneros.

Thane Kayalithica

Después de haber huido de la corte de Hekaton, Kayalithica, una inescrutable thane de los gigantes de piedra, se retiró a su cañón santuario de la Grieta de la Piedra Muerta. Allí, en sus sagrados salines, esperaba elevar a su gente hasta la cúspide del ordning buscando primero una inspiración divina. La Grieta de la Piedra Muerta está oculta en el interior de las Montañas de los Picos Grises, al este del Valle del Delimbiyr y del Bosque Alto, y al noreste del asentamiento minero de Llorkh. Tras semanas de meditación, Kayalithica llegó a la conclusión de que las gentes pequeñas habían corrompido los sueños de todos los gigantes construyendo sus corruptos asentamientos sobre los huesos de la antigua Ostoria. Planea limpiar la tierra de su “basura” hasta dejarla inmaculada, restaurando de esta forma “el mundo de los sueños” a su estado primigenio. Los gigantes de piedra de Kayalithica parten entonces desde la Grieta de la Piedra Muerta para destruir las obras de los humanos, enanos y elfos, y vuelven para tallar las historias de sus logros en los muros para que los dioses las vean y las admiren.

Jarl Storvald

Storvald, un fiero y aventurero Jarl de los gigantes de la escarcha, viajó hasta los confines más gélidos del Mar de Hielo Movedizo para reclamar Svardborg, el hogar ancestral de sus antepasados. Encontró un nido lleno de huevos de dragón blanco dentro del iceberg, y esclavizó con éxito a una pareja de dragones blancos manteniendo sus huevos como rehenes.

Pasados unos pocos meses después de esto, también liberó de dentro del hielo unos cuantos barcos largos gigantescos y envió a sus incursores gigantes para que atacaran barcos más pequeños y se hicieran con sus suministros, así como para que consiguieran madera de tierra firme para reparar los barcos y los salones de Svardborg.

Storvald recuerda leyendas de su niñez que hablan del Hielo Que No Se Funde, un poderoso anillo de oro cubierto de escarcha que puede congelar los océanos y cubrir el mundo con montañas de nieve. Las gentes pequeñas conocen este artefacto con otro nombre: el *Anillo del Invierno.* Este anillo, el cual otorga la inmortalidad a su portador, fue visto por última vez en manos de un aventurero humano (y antiguamente agente Arpista) llamado Artus Cimber. Guiado por runas mágicas de rastreo, Storvald planea encontrar el anillo y traer con él una Era del Hielo Interminable, asegurando así su lugar en la cúspide del Ordning.

Storvald consiguió una gota de la sangre Cimber de manos de un mago Zhentarim llamado Nilraun, y usó la gota para dar poder a sus runas. Sin que Storvald lo sepa, las runas están dirigiendo a los gigantes no hacia Artus Cimber sinó hacia otros individuos más cercanos que portan el linaje de los Cimber, los parientes vivos de Artus, la mayor parte de los cuales no saben nada acerca de la localización del *Anillo del Invierno*.

Duque Zalto

Zalto, un duque de los gigantes de fuego, cree que puede convertirse en el gobernante de todos los gigantes masacrando a sus antiguos enemigos: los dragones. El Duque Zalto ha enviado a sus esbirros con la tárea de encontrar y desenterrar fragmentos de un antiguo coloso artefacto mata dragones llamado Vonindod ("titán de la muerte "). Varias piezas de este fueron perdidas en combate, mientras que el resto fue desmantelado al final de la antigua guerra entre los gigantes y los dragones.

Una vez todas las piezas hayan sido encontradas, Zalto planea volver a forjar el Vonindod y desatarlo sobre el mundo. Bajo las Agujas de Hielo yace una antigua forja de los gigantes de fuego llamada Escoria de Hierro. Desafortunadamente para el Duque Zalto, las forjas de Escoria de Hierro no son lo suficientemente calientes como para reparar el coloso. El duque, sin desalentarse, planea robar a Maegera, el Titán del Alba, el primordial de fuego atrapado en la ciudad fortificada subterránea de los enanos de

Gauntlgrym, y atraparlo dentro de la forja de adamantina de Escoria de Hierro. Los enanos necesitan de Maegera para mantener calientes sus propias. Reticente a tomar por asalto la fortaleza enana, Zalto se ha reunido con representantes drow de la Casa Xorlarrin, los cuales conocen bien la distribución interior de Gauntlgrym. Con su ayuda, el duque de los gigantes de fuego planea aprisionar a Maegera dentro de un *frasco de hierro* y transportar al primordial hasta Escoria de Hierro, un objetivo más fácil de imaginar que de cumplir.

Condesa Sansuri

Sansuri, una vanidosa condesa de los gigantes de las nubes, es una de los varios nobles gigantes de las nubes que se han retirado a sus castillos en las nubes y se han embarcado en expediciones para mapear la Costa de la Espada de la actualidad en busca de antiguos tesoros y campos de batalla Ostorianos. Como si fueran arqueólogos, buscan descubrir secretos del pasado y recuperar reliquias de su historia antigua para impresionar a los dioses. Sansuri, una poderosa maga, está buscando algo más: un depósito perdido hace mucho tiempo de magia dracónica, escondido por sus ancestros. Una vez los gigantes de las nubes derriben a los gigantes de las tormentas de la cima del ordning, planea usar su recién adquirida magia para destruir a sus rivales así como a la corte de Hekaton. Pero la condesa no está contenta en estos momentos, porque su búsqueda del depósito perdido no marcha bien.

Frustrada, Sansuri ha usado la astucia y una magia poderosa para capturar a un dragón broncíneo llamado Felgolos. Está torturando a la sierpe en busca de información. Los terribles rugidos del dragón pueden ser escuchados desde millas de distancia saliendo del castillo de Sansuri.

Facciones en el Norte

Los planes de los gigantes tienen importantes consecuencias para la Frontera Salvaje y las gentes que allí viven. Castillos gigantes en las nubes han sido vistos derivando en las alturas, lanzando ominosas sombras sobre los asentamientos del Norte. Caravanas y granjas han sido atacadas. Los barcos largos de los gigantes de la escarcha han comenzado a aterrorizar la Casta de la Espada. Varias organizaciones a través del Norte están justificadamente preocupadas, y algunas de ellas tienen un papel importante en los sucesos que están por venir.

Creando Nuevos Señores de los Gigantes

Eta aventura se centra en las maquinaciones de unos cuantos señores de los gigantes, pero estos no son los únicos gigantes malvados que luchan entre sí por la gloria y la admiración de sus dioses. Otros señores de los gigantes podrían estar también dedicados a sus maléficos planes a través del Norte. Aquí hay unos cuantos ejemplos de señores que podrías crear:

- Un gigante de las nubes mago que planea lanzar un conjuro apocalíptico usando una gran roca de obsidiana llamada Piedra Nocturna (ver capítulo 1) como componente material.
- Una duquesa de los gigantes de fuego que paga a señores de la guerra hobgoblins para que asolen asentamientos en el Norte.
- Un Jarl de los gigantes de la escarcha que usa un *orbe de los dragones* para atraer a Dragones hasta su fortaleza en un iceberg y así poder masacrarlos.
- Un thane de los gigantes de piedra que intenta despertar a la tarrasca, la cual duerme en la Infraoscuridad.
- Un jefe de los gigantes de las colinas con una *diadema de intelecto* que realiza rituales que pueden transformar a gente en cerdos.

Los Arpistas

Los Arpistas son lanzadores de conjuros y espías que se oponen al abuso de poder, mágico o mundano. Trabajando solos o en pequeñas células, recogen información por todo Faerûn, disciernen las dinámicas políticas dentro de cada región y ayudan a los débiles, los pobres y los oprimidos, actuando abiertamente solo como último recurso.

Los Arpistas fueron decisivos a la hora de derrotar a Tiamat y acabar con la Tiranía de Dragones, y con los informes de ataques por parte de gigantes siendo cada vez más numerosos, ven a los gigantes como una amenaza creciente para la paz en el Norte. Los Arpistas no saben por qué los gigantes están volviéndose tan activos todos de repente, o cuáles son sus objetivos finales. Hasta el momento, ninguna ciudad o villa importante ha sido atacada, aunque los Arpistas esperan que esa situación cambie. Los Arpistas están deseosos de contratar a aventureros para que les ayuden a combatir la amenaza de los gigantes.

Las Alianza de los Señores

Varios asentamientos del Norte se han unido juntos para formar la Alianza de los Señores, una inestable coalición que elimina de forma proactiva las amenazas contra su seguridad y prosperidad común. Los líderes de la alianza tienen a veces conflictos entre sí, mientras que sus agentes buscan el honor y la gloria para su y sus respectivos señores. Los representantes clave de la Alianza de los Señores incluyen al astuto Lord Dagult Neverember de Neverwinter, la resplandeciente Lady Laeral Manoargéntea de Aguas Profundas, el serio Lord Taern Filocorno de Luna Plateada, y la voluntariosa Reina Dagnabbet de Mithral Hall.

Con la ayuda de aventureros, la Alianza de los Señores frustró los planes de Tiamat y sus dragones. Los miembros de la Alianza no van a dejar que los gigantes campen por sus respetos por sus asentamientos o que saqueen sus granjas. Los miembros de la Alianza llaman a aventureros de todo tipo para que ataquen y maten a cualquier gigante que vean, prometiendo recompensas de entre 200 a 500 po por la cabeza de cada gigante que sea llevada ante sus puertas.

Los rumores que dicen que la Alianza de los Señores está detrás de la desaparición del Rey Hekaton no han llegado aún a los líderes de la Alianza. Si la alianza escuchara estos rumores, sus líderes investigarían discretamente la veracidad de estas afirmaciones mientras las desmienten en público.

El Enclave Esmeralda

El Enclave Esmeralda es un grupo de supervivientes de los territorios salvajes que preservan el orden natural desgajando las amenazas innaturales. Luchan para impedir que la civilización y la naturaleza se destruyan mutuamente, y ayudan a otros a sobrevivir a los peligros naturales de la Frontera Salvaje.

Según los avistamientos de gigantes se han ido haciendo cada vez más frecuentes, los miembros del Enclave Esmeralda se han dado cuenta de que algo va mal. Los gigantes de las colinas talando vastas extensiones de bosque, los gigantes de piedra asolando granjas, los gigantes de escarcha poniendo en peligro los pasos montañosos y los gigantes de fuego capturando esclavos en incendiando zonas de matorral y bosque son suficiente como para incurrir en la ira del Enclave.

La Orden del Guantelete

Los miembros de la Orden del Guantelete buscan proteger a otros de las depredaciones de los malvados. Poniendo su en deidades como Torm, Helm, y Tyr, portan la fuerza de su fe, sus corazones y sus armas contra la villanía.

Los caballeros de la orden y sus leales escuderos pueden ser encontrados por todo el Norte, recogiendo información acerca de los gigantes, buscando sus guaridas y ayudando en defensa de los asentamientos.

Los Zhentarim

Los Zhentarim, también conocidos como la Red Negra, es una red en la sombra carente de escrúpulos que busca expandir su influencia y base de poder a lo largo y ancho del Norte.

Sus miembros ansían la riqueza y el poder personaje, aunque la cara pública de la organización parece mucho más benigna, ofreciendo los mejores mercenarios que el dinero puede comprar..

Los aventureros aliados con los Zhentarim son libres de aprovecharse como lo consideren oportuno, ya sea ayudando o perjudicando a los gigantes.

La Red Negra tiene espías y agentes en cada asentamiento importante en el norte, y no quiere que sus puntos de apoyo sean destruidos por gigantes con ansias destructivas. Mientras lucha por proteger sus posesiones, los Zhentarim también quieren entender las motivaciones de los gigantes.

Los líderes de la Red Negra están abiertos a la posibilidad de establecer relaciones comerciales con los gigantes o incluso a sobornarlos, si es necesario, para asegurar su propia riqueza y estabilidad duraderas.

Al mismo tiempo, los Zhentarim obtienen beneficios ofreciendo los servicios de mercenarios a aquellos que no se pueden defender por si solos.

La Sociedad del Kraken

Lejos de ser una facción benévola, la Sociedad del Kraken es un grupo de espías, contrabandistas, esclavistas y asesinos.

Solo los líderes de la sociedad saben que el fundador de su organización es Slarkrethel, un kraken usuario de la magia que vive en las profundidades del Mar Insondable.

Los Krakens son creaciones rechazadas y expulsadas por los dioses, dejadas atrás tras una guerra cósmica que tuvo lugar en los albores del mundo civilizado. Antiguo más allá de lo imaginable, Slarkrethel ansía reunirse con sus creadores en los cielos. Durante decenas de miles de años, el kraken ha estado buscando de forma incansable un camino largo tiempo perdido hacia la apoteosis divina. Mientras tanto, ha extendido sus tentáculos por todo Faerûn, acabando con potencias poco importantes que podrían algún día suponer una amenaza.

La adoración de Slarkrethel comenzó hace cientos de años en las Rocas Púrpuras. Los humanos que habitan estas islas lanzan a sus hijos al mar como parte de un ritual para apaciguar a Slarkrethel. Esta progenie sacrificada resurge de las olas y vuelve a sus aldeas años después como adultos, aunque con deformidades piscinas. Cuando llegan al final de su vida natural, vuelven al mar y ante su temible señor. En cualquier otro respecto, los habitantes de las Rocas Púrpura viven tranquilamente sus vidas, ignorantes de la vasta red de espías del kraken en tierra firme.

La extensamente expandida organización de la Sociedad del Kraken no nació en las Rocas Púrpura, sinó en las ciudades del Norte.

Las habilidades psíquicas del kraken son tan grandes que puede alcanzar las mentes de criaturas a lo largo de la Costa de la espada. Con el paso de los años ha atraído a exiliados, parias y gentes perdidas hacia su organización con la promesa de una vida mejor. Sus agentes son malvados y avariciosos. Cuando no están obteniendo información para el kraken, acechan en las sombras y se divierten en actividades adecuadas a su malvada naturaleza.

Slarkrethel ya era anciano cuando los gigantes y los dragones libraron sus guerras los unos contra los otros hace cuarenta mil años, y el kraken pretende volver a prender la chispa que encienda de nuevo esa guerra y destruir, en el proceso, las ciudades de la Costa de la Espada.

Cuando Iymrith se puso en contacto con sus agentes en busca de ayuda, Slarkrethel instruyó a sus devotos para que obedecieran al dragón y que capturaran a Hekaton, el rey de los gigantes de las tormentas, tras asesinar a su reina. Iymrith quiere que se mantenga con vida a Hekaton de tal forma que no pueda ser resucitado y para que pueda ser mantenido como rehén si sus planes se ven frustrados.

Un mago marinero de la Sociedad del Kraken llamado Tholtz Daggerdark ha convertido su barco, el *Morkoth*, en una prisión flotante. El Rey Hekaton yace tendido y encadenado en su interior, incapaz de escapar sin ayuda. El barco rodea las islas del Mar Insondable, lejos de cualquier ojo indiscreto.

Dekhanas y el Rollo de los Años

En el mundo de campaña de los Reinos Olvidados, una semana tiene una duración de diez días y es denominada dekhana. Hay tres dekhanas por mes y doce meses en un año. Para más información acerca del calendario de los Reinos Olvidados, revisa la barra lateral “El Calendario de Harptos” en el Capítulo 1 de la *Guía del Dungeon Master*.

Esta aventura no está ambientada en un momento determinado, pero se asume que tiene lugar en algún momento posterior al año 1485, el Año de la Venganza del Enano de Hierro, durante el cual una horda de orcos desató una guerra en el Norte antes de los orcos fueran ahuyentados de vuelta a sus guaridas en las montañas. Este conflicto es denominado en esta aventura como la Guerra de las Marcas Argénteas. Los años que siguen al Año de la Venganza del Enano de Hierro tienen nombres igualmente coloridos:

1486 CV, el Año de los Pergaminos de las Montaña Nezher
1487 CV, el Año de los Señores de las Runas Triunfantes
1488 CV, el Año de los Enanos Renacidos
1489 CV, el Año de la Princesa Guerrera
1490 CV, el Año del Retorno del Caminante Estelar
1491 CV, el Ano de la Bruja Escarlata
1492 CV, el Año de los Tres Buques Navegando
1493 CV, el Año de los Dragones Púrpura

Jugando la Aventura

Para jugar esta aventura, necesitas el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos* de la quinta edición.

Tómate unos minutos para leer la sección acerca de los gigantes en el *Manual de Monstruos*, dado que contiene importante información acerca de los gigantes. La *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*, aunque no se requiere de su lectura, tiene extensa información acerca de la Costa de la Espada y el Norte que puede ayudarse a incrementar los detalles del escenario de campaña de esta aventura. También te presenta nuevos trasfondos de personaje que funcionan bien en esta aventura.

> El texto que aparezca en un recuadro como este es para ser leído en voz alta o parafraseado a los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a una localización o bajo unas circunstancias específicas, tal y como se describe en el texto.

El *Manual de Monstruos* contiene bloques de estadísticas para la mayor parte de los monstruos y PNJs que aparecen en esta aventura. Cuando el nombre de un monstruo aparezca en **negrita**, esto es un indicativo visual que te señala el bloque de estadísticas de criatura al que corresponde en el *Manual de Monstruos*

Las descripciones y bloques de estadísticas de monstruos nuevos aparecen en el Apéndice C. Si un bloque está en el apéndice C, esto aparecerá recogido en el texto de la aventura.





NADIE GANA CUANDO
LOS GIGANTES LUCHAN

Ese apéndice también te proporciona nuevas opciones de acciones y rasgos para los gigantes del *Manual de Monstruos;* opciones que eres libre de usar o ignorar cuando juegues esta aventura.

Los conjuros y objetos no mágicos mencionados en la aventura aparecen descritos en el *Manual del Jugador*. Los objetos mágicos aparecen descritos en la *Guía del Dungeon Master*, a no ser que el texto de la aventura te remita a la descripción de un objeto en el Apéndice B.

Sinopsis de la Aventura

La figura 0.1 es un diagrama de flujo que muestra el esquema planteado para la aventura. También muestra un nivel para el cual se ha diseñado cada capítulo de la aventura..

La aventura comienza en el 1º nivel. Los aventureros llegan a la aldea fortificada de Piedra Nocturna, poco después de que esta haya sufrido un ataque por parte de gigantes de las nubes. Después de asegurar el asentamientos, los personajes localizan a varios aldeanos desaparecidos en un complejo de cuevas infestado de monstruos situado al norte de la aldea. El capítulo concluye con los personajes rescatando a los aldeanos y recibiendo una misión que les lleva a una de estas tres localizaciones: Bryn Shander, Campos Dorados o Triboar.

Zephyros, un gigante de las nubes amistosos, se ofrecerá a transportar a los personajes hasta su destino con la ayuda de su torre voladora. Durante la ruta, los personajes tendrán que deshacerse de un grupo de malvados cultistas del aire así como de un equipo de ataque de la Alianza de los Señores que ha tomado a Zephyros como una amenaza.

Después de dejar a los personajes en su destino deseado, Zephyros dirá adiós al grupo antes de marcharse.

En el Capítulo 2, los personajes defenderán Bryn Shander, Campos Dorados, o Triboar contra un ataque de gigantes. Las misiones recibidas al final de la batalla les empujarán a explorar más de la Frontera Salvaje. Al final, los caminos de los personajes se cruzarán con los de otro gigante amistoso: un gigante de la escarcha aventurero llamado Harshnag. Estos sucesos aparecen descritos en el capítulo 3.

En el Capítulo 4 Harshnag llevará a los personajes hasta un templo bajo el Espinazo del Mundo, en donde consultarán con un oráculo divino. El oráculo requerirá de los personajes que recuperen algunas viejas reliquias enterradas bajo los túmulos ancestrales de los Uzhgardt, los cuales se hayan repartidos por todo el Norte. Si los personajes completan la misión del oráculo, este les dirá qué es lo que hay que hacer para acabar con la amenaza que representan los gigantes. Mientras los personajes abandonan el templo por última vez, Iymrith aparecerá y los atacará. Harshnag mantendrá ocupado a la dragona azul anciana mientras los aventureros escapan con o sin la ayuda de unos misteriosos cultistas del dragón y un navío celeste.

Los Capítulos del 5 al 9 describen las guaridas de cinco señores de los gigantes que amenazan el Norte. Los jugadores escogen con qué señores de los gigantes desean enfrentarse. Estos villanos tienen una *caracola de Teleportar* que los personajes necesitarán para alcanzar Maelstrom, una fortaleza de los gigantes de las tormentas sita en las profundidades del mar Insondable. El Capítulo 10 describe la corte de los gigantes de las tormentas, cargada de intrigas políticas, y los desafíos de su actual gobernante, la Princesa Serissa.

Si los personajes se ganan la confianza de Serissa, esta les encargará la tárea de encontrar a su padre, el Rey Hekaton. La búsqueda de Hekaton es descrita en el Capítulo 11. Una vez liberado de su cautividad, unirá fuerzas con el grupo para acabar con la dragona Iymrith en el Capítulo 12. Si Hekaton sobrevive a esta batalla final, reclamará su trono. En caso contrario, su hija Serissa se convertirá en reina. En cualquier caso, los gigantes de una alianza junto las gentes pequeñas en contra de los enemigos ancestrales de los gigantes: los dragones. Este acto podría ser suficiente para restaurar el ordning tal y como era, o en tu campaña, el futuro del ordning podría seguir en entredicho.

Una vez Iymrith hay sido derrotada, los gigantes de las tormentas estarán contentos con dejar en manos de los personajes el cómo tratar mejor con los señores de los gigantes malvados que queden.

El Trueno del Rey de la Tormenta no es una aventura en la que "cuente el reloj", lo que significa que los personajes no se ven presionados para acabar rápidamente con la amenaza que representan los gigantes. Los planes de los señores de los gigantes requieren de muchos meses para que den sus frutos, lo que da a los personajes tiempo para explorar el Norte, viajar de un lugar a otro y disfrutar de distracciones.

Algunos jugadores podrían sentir una sensación de urgencia y aferrarse a la historia principal tanto como sea posible, perdiéndose muchos elementos de la aventura. Otros podrían sentirse inclinados a seguir cabos sueltos y a alejarse de la historia principal, esperando llevar la aventura en nuevas e interesantes direcciones. La aventura permite un alto grado de desviaciones. Si creen que el grupo se ha desviado demasiado de la historia principal, puedes usar a Harshnag (ver Capítulo 3) para ayudarte a reconducir a los personajes de vuelta a la historia principal. También puedes hacer que los personajes se reúnen con miembros de sus facciones (ver la sección "Facciones en el Norte") los cuales podrán impartir una sensación de urgencia creciente y dirigir a los personajes en la dirección correcta.

Comenzando en el 5º Nivel

Puedes comenzar la aventura con personajes de 5º nivel obviando el capítulo 1 y comenzando en una de las tres localizaciones descritas en el Capítulo 2. El Apéndice A describe varias formas en las que puedes transferir personajes de la aventura de la *Caja de Inicio de D&D* o de varias otras aventuras de D&D hasta el Capítulo 2 de *El Trueno del Rey de la Tormenta.*

Avance de Perconajes

En lugar de llevar la cuenta de los puntos de experiencia, esta aventura asume que los personajes ganan niveles cumpliendo ciertos objetivos. Al final de cada capítulo hay una barra lateral de "Avance de Personaje" la cual te dice bajo qué circunstancias suben los personajes de nivel. El diagrama de flujo de la aventura (figura 0.1) muestra en qué nivel se espera que están los personaje cuando comiencen cada capítulo. Una vez lleguen al 9º nivel, no avanzarán hasta el 10 nivel hasta que no hayan completado los objetivos de los capítulos 10 y 11.

Por supuesto, puedes ignorar esto y llevar normalmente la cuenta de los PX.

Encuentros Mortales

Muchos de los encuentros en esta aventura han sido diseñados de forma consciente para que sean mortales. Prueban las capacidades de los jugadores de tomar decisiones inteligentes e informadas bajo presión. Un encuentro mortal podría ser el único encuentro que tengan los personajes en un día dado (y asume que el grupo se haya en plenitud de sus fuerzas), o podría ser tan abrumador que se espera que los personajes eviten el combate a cualquier precio.

Una Muerte Completa del Grupo ("MCG*") no significa automaticamente el final de la campaña. Los gigantes y otras criaturas inteligentes gustan de tomar prisioneros. La primera vez que ocurra una MCG puedes hacer que los personajes se despierten, misteriosamente, como prisioneros con 1 punto de golpe cada uno.

Diagrama de Flujo de la Aventura

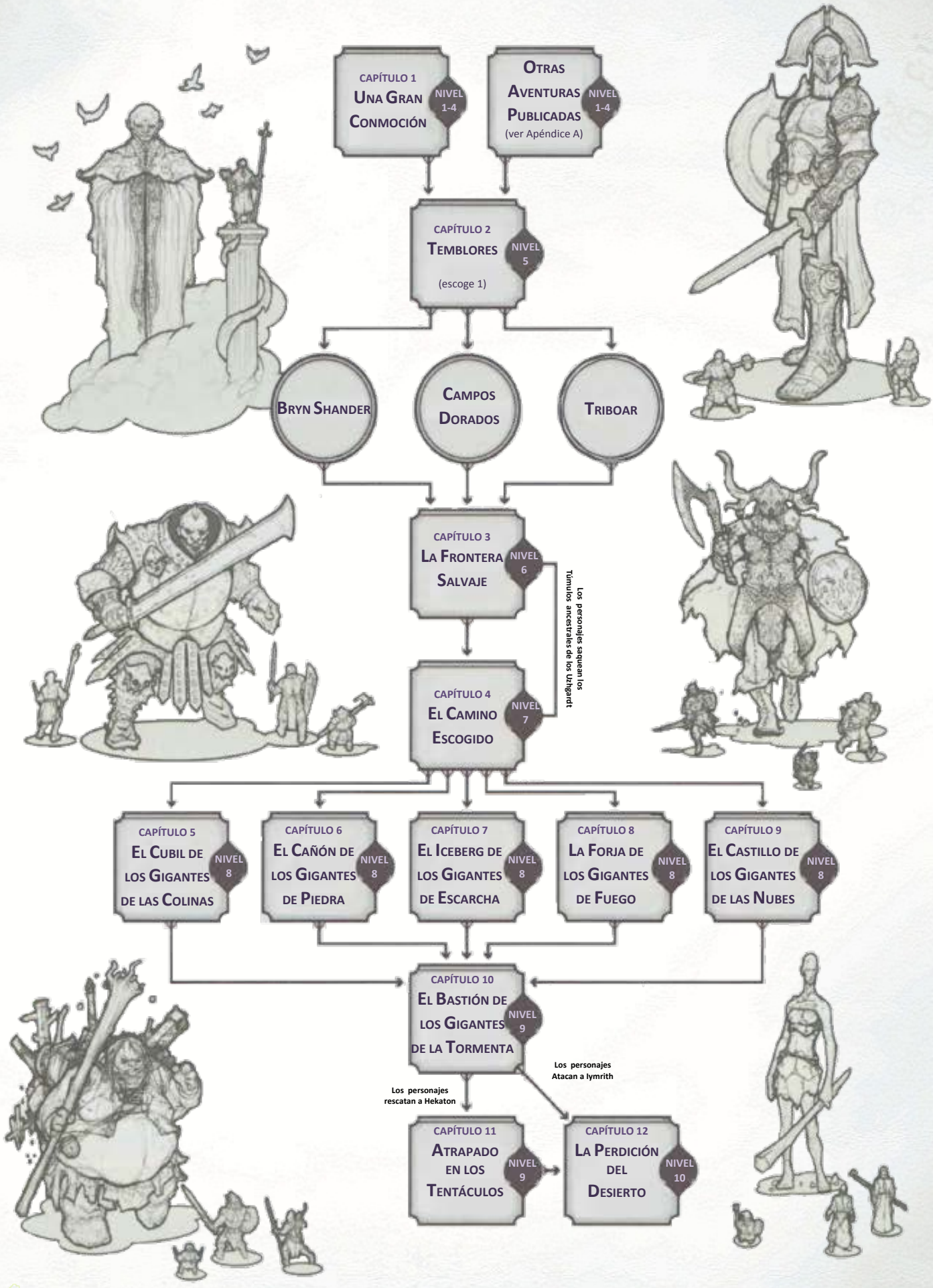


Figura 0.2: Diagrama de Flujo de la Aventura

Dales todas las posibilidades que puedas para que escapen de sus captores. Si es necesario, usa a PNJs como Zephyros, el gigante de las nubes mago del Capítulo 1, para que los ayude a salir de un atolladero. Con suerte, los jugadores tomarán buena note y tomarán precauciones para no repetir la experiencia.

Tesoro

Storm King's Thunder contiene unas generosas cantidades de tesoros. Esta sección te proporciona una guía de cómo manejar ciertos tipos de tesoros que pueden ser encontrados en esta aventura.

Cantidades Aleatorias de Dinero

El número de monedas en el botín de una criatura es a veces representado como una expresión con un numero de dados junto a un multiplicador. Por ejemplo, un gigante podría tener 3d6 x 100 po en un saco. Para determinar el número de monedas en el saco, tira 3d6 y multiplica el resultado para obtener un número entre 300 y 1,800. En lugar de tirar para determinar el número de monedas, puedes escoger una cantidad que caiga entre ese rango de valores especificado. Si los personajes tienen más tesoros que lo que pueden hacer con todo ese dinero, escoge presentar el mínimo. Si parecen tener una cantidad escasa de tesoro, toma la media (en este caso, 1.000 po) o el máximo.

Objetos Mágicos Aleatorios

A veces un tesoro contiene uno o más objetos mágicos determinados tirando en las tablas de objetos mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. Cuando determines un objeto mágico de forma aleatoria, tira un d100 (o haz que el jugador tire por ti) y consulta la tabla especificada en la *Guía del Dungeon Master*. Si tus jugadores tienen una ”lista de los deseos” o piensas que un objeto en particular podría ser útil para el grupo, puedes obviar el realizar la turada y seleccionar un objeto específico de la tabla. Por ejemplo, si los personajes encuentran un objeto mágico relacionado con la tabla B de Objetos mágicos y el grupo carece de magia para respirar agua cuando se van a enfrentar al capítulo 10, podrías decidir que el objeto es una *poción de respiración acuática* o una *capa de la manta raya*, ambos de los cuales aparecen en la Tabla B de Objetos Mágicos de la *Guía del Dungeon Master*.

Tesoros a Tamaño Gigante

Esparcidos a lo largo de la aventura hay objetos de arte fabricados a escala gigante, incluyendo piezas de joyería del tamaño de un gigante, prendas de vestir y decoraciones y mobiliario. Aunque estos objetos de arte son muchas veces bastante valioso, su tamaño y peso hacen que sean enormemente difíciles de transportar. Los personajes deben decidir por sí mismos si vale la pena pasar los problemas que supone el transportar dichos objetos. Si los jugadores se vuelven codiciosos, usa la variante de reglas sobre carga que aparecen en el *Manual del Jugador* para llevar el control de lo que, razonablemente, pueden llegar a cargar.

Sacos de los Gigantes

Además de tesoros, los gigantes a menudo poseen objetos normales que transportan en sacos e cuero o almacenan en viejos cofres. Según los personajes vayan saqueando cadáveres y haciéndose con los tesoros de los gigantes, añade unos cuantos objetos escogidos o tirados de forma aleatoria en la tabla Sacos de los Gigantes. Los objetos que no son de tamaño gigante están hechos a la medida de personajes pequeños o medianos..

OBJETOS EN EL SACO DE UN GIGANTE

d100	Objeto
01-02	Hoja de hacha de mano (usada como cuchillo de cortar manos)
03-04	Yelmo de metal agujereado (usad o como cuenco)
05-06	Rueda de queso mohosa y olorosa
07-08	Capa para la intemperie a tamaño gigante (lana o pieles)
09-10	Peine de hueso a tamaño gigante
11-12	Cazuela de cocinar de hierro
13-14	Cuerno para beber a tamaño gigante
15-16	Cuchillo de desollar a tamaño gigante
17-18	Montón de carne
19-20	Pellejo sarnoso
21-22	Bolsa de sal pequeña
23-24	Par de sandalias viejas a tamaño gigante
25-26	Pellejo de agua a tamaño gigante (lleno)
27-28	Barril de cerveza (medio vacío)
29-30	Collar a tamaño gigante hecho con huesos (colinas), cuenta de piedra (piedra), colmillos de dragón (escarcha), lingotes de hierro (fuego), plumas (nubes), o estrellas de mar (tormentas)
31-32	cadena de hierro de 5 pies de longitud
33-34	ld6 cráneos humanoides
35-36	Bolsa de setas secas
37-38	Rollo de cuerda de cáñamo de 50 pies de longitud
39-40	Ídolo de 3 pies de altura representando a Grolantor (colinas), Skoraeus Huesospétreos (piedra), Thrym (escarcha), Surtur (fuego), Memnor (nubes), o Stronmaus (tormentas)
41-42	ld6 truchas muertas
43-44	Escudo de acero dañado
45-46	Remo de madera
47-48	Barril de madera vacío
49-50	Rollo de cuerda de cáñamo de 30 pies atado a un cubo de madera
51-52	Tienda de campaña plegada
53-54	Silla de montar
55-56	Animal disecado
57-58	Animal vivo (pollo, cabra, cerdo u oveja)
59-60	ld6 barras mohosas de pan
61-62	Poste de madera de una cerca de 6 pies de longitud
63-64	Puerta de madera con goznes de hierro torcidos
65-66	Cofre de madera vacío (sin cerrar con llave)
67-68	Mecedora
69-70	Caballo mecedora pintado o tobogán de madera
71-72	ld6 escamas de dragón
73-74	Estatua de piedra tallada de un enano o un humano
75-76	Maniquí de madera o muñeco de prácticas
77-78	Féretro o ataúd pequeño
79-80	Caldero o tetera a taño gigante
81-82	Pipa a tamaño gigante
83-84	Gong de bronce
85-86	Campana de hierro (con o sin baqueta)
87-88	Colmena
89-90	Tambor a tamaño gigante
91-92	Estatua de madera tallada de un elfo o un mediano
93-94	Tubérculo o arbusto de bayas desenraizado
95-96	Rollo de cuerda de cáñamo de 10 pies atado a un ancla de bote
97-98	Rueda de carromato
99-00	Lápida



Capítulo 1: Una Gran Conmoción

Este capítulo está diseñado para hacer avanzar a un grupo de personajes de 1º nivel hasta el 5º nivel. Los personajes ganan niveles cumpliendo determinados objetivos, los cuales aparecen recogidos en la barra lateral de Avance de Perosnajes al final del capítulo. Si los personajes ya han alcanzado el 5º nivel, salta directamente al Capítulo 2, “”Estruendos”, usando la información en el Apéndice A si los personajes están pasando de tra aventura publicada a esta.

Piedra Nocturna es un asentamiento fortificado situado a unas cuantas millas al sur en las colinas sin domesticar entre Aguas Profundas y Vado de la Daga. Un solitario poste de señalización, de pie donde el sendero a Piedra Nocturna se une con la Carretera Alta, señala el camino hacia el asentamiento.

Los vecinos más cercanos a Piedra Nocturna son los elfos del Bosque Ardeep. Cazadores de Piedra Nocturna han sin embargo incurrido en la ira de los elfos en varias ocasiones. Sin embargo, los elfos son el menor de los problemas del asentamiento, como los aspirantes a héroes que lleguen a Piedra Nocturna en busca de aventuras podrán descubrir rápidamente:

- Los personajes han escuchado rumores acerca de ataques de goblins que han estado atemorizando al asentamiento. El Alto Administrador de Piedra Nocturna, Lady Velrosa Nandar, es una mujer noble de Aguas Profundas. Supuestamente está ofreciendo una recompensa cualquiera que esté dispuesto a afrontar y ser capaz de acabar con la amenaza de los goblins.
- Piedra Nocturna es un lugar popular de retirada entre los adinerados nobles que deséan cazar en el Bosque de Ardeep. Los aventureros pueden ganarse un buen dinero ofreciendo sus servicios como guardas durante una cacería.
- Los residentes de Piedra Nocturna tienen un duradero, y a todas luces aparanentemente irreconciliable, conflicto con sus vecinos de más al Norte, los elfos del Bosque de Ardeep. Lady Velrosa Nandar ha estado buscando a mediadores habilidosos que la ayuden a resolver la disputa.
- La Posada Piedra Nocturna es famosa por su cocina y acogedoras habitaciones de huéspedes. El Posadero Enano, Morak Ur’gray, tiene predilección por los aventureros y un buen olfato para las oportunidades de aventureras lucrativas.

Puedes crear otros ganchos de aventura usando la información presentada en este capítulo acerca de Piedra Nocturna.

Cuando los jugadores y tu estéis listos para comenzar a moveros, lee:

> Habeis estado viajando por la Carretera Alta durante días. Mientras se acerca la tarde, divisais un poste de madera de señales al lado de un sendero que se dirige hacia el Norte en dirección a las Colinas. Clavados al poste hay tres letrero en forma de flecha. Los dos marcados con “Aguas Profundas” y Vado de la Daga” siguen la Carretera Alta, pero apuntan en direcciones opuestas. El tercero, marcado como “Piedra Nocturna” os empuja a seguir el sendero. Si la memopria no os falla, Piedra Nocturna se halla a aproximadamente unas diez millas siguiendo el sendero.

Piedra Nocturna

Lee el siguiente texto resaltado cuando los personajes se aproximen a Piedra Nocturna. Puedes ajustar el texto resaltad según el momento del día o noche en el que llegue el grupo.

> Tras seguir el sendero durante diez millas, escucháis el tañido de unas campanas. El sonido se hace más fuerte según Piedra Nocturna aparece ante vuestra vista. Un río fluye alrededor del asentamiento, formando un foso natural. La aldéa propiamente dicha está contenida dentro de una empañizada de troncos, detrás de la cual podéis ver un molino, una alta espadaña y los inclinados tejados de varios otros edificios. Aparte del tañido de la campana, no detectáis ninguna otra actividad en la aldéa. El sendero termina ante un puente levadizo en posición bajada que cruca el foso. Más allá del puente levadizo dos torres de vigilancia de piedra flanquéan una brecha abierta en la empalizada.
>
> Al sur de la villa y rodeado por el foso hay una colina de forma cónica y planada en la cúspida sobre la cual se levanta un alcázar de piedra rodeado con una empalizada de madera. Un puente de madera que una vez debía unir el alcazar con la aldéa se ha también colapsado parcialmente.

Piedra Nocturna obtuvo su nombre de un gigantesco peñasco de obsidiana que una vez se lvantó en mitad de la plaza de la aldéa. El megalito de obsidiana tenía extraños glifos tallados en él e irradiaba magia bajo el escrutinio de conjuros de detectar magia, pero sus propiedades y propósito no podían ser discernidos. Los aldeanos supusieron que era una reliquia de alguna era o reino olvidados y lo dejaron tranquilo.

Hace tres dñías, un castillo de los gigantes de las nubes pasó sobre Piedra Nocturna y dejó caer grandes rocas sobre el asentamiento y el alcazar. Incapaces de defenderse contra el bombardéa, los aldeanos que no resultaron muertos en e ataque bajaron el puente levadizo y huyeron a las colinas cercanas, buscando refugio en unas cuevas. Una vez laaldéa fue abandonada, cuatro gigantes de las nubes descendieron del cielo, desgajaron la roca nocturna y la llevaron de vuelta a su castillo para ser examinada, creyendo que era un antiguo artefacto de Ostoria. El castillo en las nubes derivó lejos con su premio

Los aldeanos se vieron soprendidos al descubrir un clan de goblins y un par de ogros aliados suyos acechando en las cavernas. Los aldeanos fueron emboscados, capturados y llevados ante Hark, el jefe de los goblins. Hark los interrogó, enterándose del ataque de los gigantes sobre Sombra nocturna, y envió a una banda de goblins para que saqueara la aldéa abandonada. Los personajes que capturen e interroguen a estos goblins podrán descubrir donde se encuentran los aldeanos.

Los siguientes signos indican que no todo está bien en Piedra Nocturna:

- El puente levadizo (área 1) está bajado, y las torres de vigilancia perimetrales (área 2) están vacías.
- La campana del templo (área 5) no para de sonar.
- El alcñazar (área 14) y el puente que lo conecta con la villa, (área 11) están parcialmente colapsados.

Hay goblins registrando la aldéa en busca de botín. De forma imprudente se han separado, proporcionando a los aventureros la oportunidad de cogerlos solos o en parejas

Piedra Nocturna: Rasgos Generales

Piedra Nocturna es una fortificación de foso y terraplén construida sobre el río Ardeep. Los rasgos generales del asentamiento aparecen descritos aquí.

Murallas. Una empalizada de troncos de 15 pies de altura rodéa la aldéa. Los troncos de la empalizada terminan en puntas aguzadas y los huecos entre los troncos han sido rellenados con brea. La empalizada y las torres de vigilancia de piedra (ver área 2) no pueden ser escaladas sin la ayuda de un equipo de escalada o magia, como por ejemplo un conjuro de *trepar cual arácnido*.

Todos los edificios en la aldéa excepto las torres de vigilancia están hechos de madera y tienen inclinados tejados de pizarra. Unos embarrados caminos conducen entre ellos.

Foso.El agua del río llena foso hasta una profundidad de 15 pies. El foso tiene 30 pies de anchura, estrechándose hasta una anchura de 20 pies bajo el puente levadizo (área 1). El foso el es hogar de unos cuantos bancos de truchas.

Terraplén. El alcazar que mira desde arriba la aldéa se levanta sobre una colina construida en forma de cono llamada terraplén. Las rocosas laderas de la colina están cubiertas con piedras sueltas, y escalar estas laderas sin un equipo de escalada requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Rodeando el alcazar encima del terraplén hay un parapeto de piedra de 8 pies de altura, con un muro exterio de 15 pies de altura hecho con gruesas planchas de madera atravesadas por saeteras. Los muros exteriores del alcazar están fabricados con ladrillos lisos y trabajados de piedra. El alcazar y el muro exterior no pueden ser escalados sin la ayuda de un equipo de escalada o magia, como por ejemplo un conjuro de *trepar cual arácnido*.

Rocas. Según los personajes exploren Piedra Nocturna, verán amplias evidencias del ataque de los gigantes: rocas caídas en la tierra, agujeros atravesados en los tejados, escombros hechos pedazos y aldeanos muertos bajo pilas de escombros. Las rocas de los gigantes de las nubes tienen 3 pies de diámetor y pesan unas 250 libras cada una.

Un goblin que esté solo y se véa superado en número podría intentar huir si sufre daño, a tu discreción. Si es posible, el goblin intentará retirarse al templo (área 5). Ver la barra lateral “Piedra Nocturna: Rasgos Generales” para ver más información acerca del asentamiento. Las secciones a continuación describen las localizaciones en el mapa.

1. Puente Levadizo

El puente levadizo estará bajado cuando el grupo llegue or primera vez. Tiene 20 pies de longitud y 10 de anchura, y está fabricado con ggruesas y robustas planchas de madera de roble. Unas cadenas de hierro fijadas al puente levadizo conectan con unos mecanismos de poléas en las cercanas torres de vigilancia (área 2a).

Huellas

Los personajes que examinen el área al oeste del puente levadizo verán varias huellas humanoides en la hierrba y la tierra. Un control exitoso de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 revelará que la mayor parte de las huellas (realizadas por varias docenas de aldeanos a la fuga) se dirigen hacia el Nore. Un control exitoso también revelará unas huellas de humanoides más pequeñas (realizadas por aproximadamente una docena de goblins) provenientes desde el Norte que se dirigen hacia el puente levadizo, así como dos juegos de rastros de lboo inusualmente grandes (realizados por los wargos en el área 3) que vienen de la misma dirección.

2. Torres de Vigilancia

Siete torres de vigilancia de piedra se levantan a lo largo del perímetro de la aldéa.


Nightstone
1 square = 10 feet
Dripping Caves
Ardeep Forest
6B
2B
2C
6A
8
4C
5
7
2D
3
2A
1
4B
4D
4E
9
4A
4F
+5 ft.
+10 ft.
4G
10
2F
4H
2E
11
12
14F
13
To the Trade Way
5
Temple
5B
5A
7
Stable
Loft
7B
Ground Floor
7A
8
Nightstone Inn
8C
8D
Second Floor
8E
8F
Ground Floor
8B
8A
12 & 14
Nandar Keep
12
14F
Second Floor
14D
14C
14B
14A
Ground Floor
14C
Side View
as seen from the east

Cada torre tiene 20 pies de altura, con un tejado cerrado con almenas. Dentro de cada torre hay una escalerilla de madera que conduce a una trampilla sin cerrar en el tejado.

2a. Torres del Oeste

Dos torres flanquéan la entrada a la villa, formando una especie de puerta. Cada torre contiene una poléa, y ambos mecanismos deben ser manejados para levantar o bajar el puente levadizo. Si ambas poléas son manejadas al mismo tiempo, le toma al puente 1 asalto el ser bajado o subido unos 30 grados. En otras palabras, el puente levadizo bajado puede ser subido completamente en 3 asaltos.

2b. Torre Noroeste

Esta torre de vigilancia se levanta entre los dos cementerios de la aldéa (áreas 6a y 6b). No contiene nada de interés.

2c. Torre Noreste

Dos cerdos están comiendo algunas hierbas cerca de la base de esta torre. Los dos cerdos escaparon de su corral (área 4c) y son inofensivos. La torre está vacía.

2c. Torre Este

La puerta que conduce a esta torre está rota, y una avariciosa g**oblin** llamada Gwerk acecha aquí. Gwerk robó un colgante de plata de una residencia cercana (área 4e) y está admirándolo en silencio. Está asustada de que los demás golbins se lo quieran quitar.

Tesoro. El colgante de plata de Gwerk tiene forma de pez y contiene un retrato pintad de un mediano de mejillas sonrosadas llamado Larlow. El colgante pertenece a la viuda de Larlow, Taela Summerhawk, y tienen un valor de 25 po. Taela se encuentra en las Cuevas Goteantes (ver área 4, mapa 1.2).

2e. Torre Sudeste

La puerta de esta torre está rota. A no ser que se véan atraídos al área 4g por ruidos de lucha, dos **goblins** llamados Larv y Snokk están examinando la torre en busca de tesoros.

Tesoro. Larv porta un saco lleno de utensilios robados (sin valor) y tres frascos de perfume (con un valor de 5 po cada uno). Snokk lleva un saco con un Halcón Sangriento disecado (sin valor) y una jarra de cobre abollada emblasonada con el rostro sonriente de un mediano (valor de 1 po).

2f. Torre Sudoeste

Una roca caída atravesó el tejado de esta torre, haciendo que se colapsara todo menos el muro exterior. Una búsqueda en los escombros desenterrará los restos destrozados de una escalerilla y una puerta de madera con los goznes rotos.

3. Plaza

Dos **wargos** acabaron con un perro y se están dando un festín con sus restos en la esquina noreste de la plaza de la aldéa..

Los wargos se moverán para atacar a cualquier personaje que entre en la plaza. Los wargos lucharán hasta la muerte. Si se inicia una lucha en la plaza y la campana del templo ha sido silenciada, los goblins en las áreas 4c y 9 escucharán el ruido e investigarán. Se mantendrán en los bordes del campo de batalla y dispararán flechas a los personajes.

La plaza es un embarrado espacio abierto con un agujero de 5 pies de profundidad en el centro. La Piedra Nocturna se levantó una vez en este lugar, pero los gigantes de las nubes cogieron el megalito y dejaron atrás el agujero. Al norte del agujero hay un pozo cubierto.

Otros rasgos de la plaza incluyen un carro de madera vacío y un puñado de postes para atar a los caballos clavados firmemente en el suelo. Desde la plaa, los personajes pueden ver signos que identifican la Posada de la Piedra Nocturna (área 8) y el puesto comercial del Ámbula Escudo del León (área 9).

3. Residencias

La aldéa contiene ocho cabañas, cada una de las cuales perteneciando a una diferente familia de la localizada. La mitad de los hogares resultaron gravemente dañados durante el bombardeo de los gigantes de las nubes.

Una cabaña típica tiene una habitación frontal de 10 pies cuadrados que sirve como cocina y comedor, y una habitación trasera de 10 pies cuadrados conde duermen los residentes.

4a. Residencia Delfryndel

Esta cabaña pertenecía a los Delfryndel, una familia humana que poseía y operaba el molino de viento (área 10).
Los goblins ya han registrado la residencia, llevándose todo lo que había de valor y dejando el interior en desorden.

4b. Granja Osstra

Una roca de los gigantes destruyó la habitación de atrás de la residencia de los Osstra, y dos rocas mas se hallan empotradas contra el suelo del jardín donde la familia cultivaba trigo. Los goblins registraron la casa en busca de tesoros y dejaron en el suelo todo aquello que no les interesó.

4c. Granja Southwell

Esta residencia pertenecía a una mujer humana de mediana edad llamada Semile Southwell, la cual criaba cerdos y gallinas. Semile resultó muerta cuando una roca cayó sobre su casa. Los personajes que rebusque a través de los escombros encontrarán el cadáver aplastado de Semile.

En embarrado patio cerrado con una cerca contiene unos abrevaderos de madera y unos gallineros. A no ser que se véan atraídos a la plaza de la aldea por sonidos de combate, dos **goblins** llamados Pojo y Tot estarán en el patio, persiguiendo a un par de gallinas que se han escapado de uno de los gallineros. Los goblins atacarán a los personajes nada más velors. Si uno de ellos muere, el otro huirá.

Tesoro. Pojo tiene una bolsa en el cinturó que contiene un anillo de oro (por valor de 25 po), el cual arrancó de la mano del cadáver de Semile Southwell. Tot lleva una bolsa que contiene 5 pc y un saco que contiene una gallina viva.

4d. Granja Hulvaarn

Los Hulvaarns son granjeros humanos, y su cabaña tiene detrás un huerto limitado con un cerca lleno de patatas y nabos. La cabaña no resultó dañada durante el bombardéo de los gigantes de las nubes, pero una roca cayó en el huerto y, al impactar, mató a Nestor Hulvaarn, el patriarca de la familia. Su cadáver aplastado es todavía visible bajo la roca.

La puerta de la cabaña está abierta. Los goblins ya han examinado el interior en busca de tesoro, sin haber encontrado nada de valor pero habiendo dejado el lugar en un caos.

4e. Residencia Summerhawk

Los Summerhawk, una familia de medianos, vivía aquí.

Taela Summerhawk y su marido, Larlow, eran apotecarios. Taambién cultivaban flores, tal y como queda evidenciado por los pequeños jardines de flotes y flores en tiestos que hay rodeando por todos lados su hogar. Cuando una roca cayó en la sala delantera de su cabaña, Larlow murió instantáneamente.

Taerla se las arregló para escapar con sus cuatro hijos.

Tesoro. Los goblins ya han registrado la cabaña, pero los personjes que realicen su propio examen y superen con éxito un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrarán un compartimento escondido bajo una tabla de madera suelta en el suelo que contiene un equipo de herbalismo, yn frasco de antitoxina y una bolsa con 15 po.

4f. Residencia Agganor

Esta cabaña pertenecía a Destiny Agganor, la partera de la aldéa, y su hijo adulto, Grin. La cabaña tiene unos postigos cerrados sobre las ventanas. La puerta, la cual está también cerrada, tienen hilera tras hilera de runas marcadas a fuego sobre ella. La mayor parte de los aldeanos asume que las adornadas runas son puramente decorativas, pero cualquier personaje que comprenda Infernal podrá traducir la inscripción de la forma que sigue: “Que todo aquel que entre en este hogar sin consentimiento de su propietario arda durante noventay nueve años en las profundidades de Nessus y se congele durante mil años mas en los páramos helados de Cania.”

Los goblins intentaron entrar en la cabaña, pero fueron vencidos por la cerradura. Un personajes puede usar herramientas de ladrón para forzar la cerrada de la puerta o abrir alguno de los postigos su supera un control de Destreza CD 15.

Tesoro. Un examen del interior de la cabaña revelará un cofre de madera sin cerrar que contiene un símbolo sagrado de Asmodeus (valor de 75 po), un equipo de sanador y una *poción de sanación*.

4g. Granja Nesper

Dos **goblins** están bailando en el jardín de detrás de esta cabaña, la cual pertenece a los Nesper, una familia humana que cultiva calabazas. Los goblins, Blik y Flik, llevan calabazas vacias en la cabeza y están jugando a perseguirse a ciegas. Mientras lleven las calabazas, los goblins estarán, a todos los efectos, cegados.

Si se inicia aquí una lucha, los goblins en el área 2e escucharán el ruido e investigarán.

Los goblins ya han saqueado la cabaña de los Nesper, cuya puerta frontal yace abierta. La cabaña,a aunque intacta, ha sido saqueada concienzudamente.

Tesoro. Blik lleva una bolsa que contiene 4 pc y 3 pp. Tirado en el suelo en la esquina sudoeste del jardín se halla el saco de Flik, el cual contiene una caja de cerillas, una pipa, un oso de peluche y una caja con un juego completo de cartas de Apuesta de los Tres Dragones (valor de 1 po).

4h. Residencia Xelbrin

Los Xelbrin eran una pareja de humanos ya ancianos que se mudaron a Piedra Nocturna desde Aguas Profundas hace cuatro años tras pedírselo Lady Nandar. Melantha Xelbrin servía como notaria y registradora de la aldéa. Ella y su marido, Lathan, resultaron muertos cuando el tejado de su cabaña se derrumbó.

Rillix, su **tressym** mascota (ver apéndice C), acecha entre los escombros. Si los personajes se toman un rato para explorar la cabaña, Rillix saldrá volando de entre las sombras, quizás asustando a uno o más de ellos, anes de encontrar otro lugar donde esconderse.

Tesoro. Los goblins todavía no han saqueado la residencia de los Xelbrin. Los personajes que examinen la cabaña encontrarán los cadáveres de Lathan y Melantha. Una búsqueda en el escritorio de Melantha también revelará su profesión (cera para sellos, jarras de tinta, pergaminos en blanco, plumas, documentos de propiedades de tierra y registros de impuestos), junto con una bolsa de dinero con 32 po y 17 pp.

5. Templo

Este templo de madera está consagrado a Lazhander (dios del amanecer) y a Mielikki (la diosa de los bosques). Tiene un delgado campanario en cuyo interior hay una gran campana de bronce, y cristales tintados que muestran imágenes de nacimientos, el amanacer, árboles y unicornios. Cuando los personajes entren por primera vez aquí, la puerta frontal del templo estará abierta de par en par y la campana no cesará de repicar.

5a. Templo y Púlpito

La luz del sol o de la luna ilumina esta habitación abovedada a través de cuatro cristales tintados colocados en los muros norte y sur. Bajo las ventanas hay unos simples bancos de madera para que se sienten los ancianos o los enfrmos. Apoyando contra el muro del fondo hay un púlpito de madera con escalones que suben hasta él. El suelo del templo es de tierra suelta.

Colocada en el muro oeste, el norte del púlpito, hay una puerta entreabierta, tras la cual se encuentra el área 5b.

5b. Dormitorio y Campanario

La habitación de atrás contiene un simple lecho de madera donde dormía Hiral Mystrum, el acólito de Lazhander residente en la aldéa.

El colchón ha sido desgarrado y la paja con que estaba relleno sacada toda. El suelo está cubierto con el contenido de dos cofres de madera: vestimentas clericales y objetos personajes carentes de valor. Las criaturas responsables de este desorden son dos **goblins** llamados Beedo y Vark.

Los goblins están alegremente enganchados a una cuerda anudada que cuelga de la campana en el campanario. El sonido de la campana entusiasma a los goblins, y estos no pararán de hacerla sonar a no ser que perciban alguna amenaza. Si los personajes entran en la sala, los goblins se soltarán de la cuerda, empuñarán sus cimitarras y atacarán.

Tesoro. Cada goblin tiene un saco tirado en el suelo del campanario. El saco de Beedor contiene tres bloques de incienos (por valor de 5 po cada uno), un símbolo sagrado de Mielikki hecho en plata y con la forma de una cabeza de unicornio (por valor de 25 po) y algunos objetos personales robados (sin valor). El saco de Vark contiene tres frascos vacíos que solían contener agua bendita (Vark se la bebió) y un cepillo de madera sin cerrar con 37 pc y 15 pp.

6. Cementerios

La mayor parte de los aldeanos que murieron desde la fundación de Piedra Nocturna están enterrados en estos dos cementerios.

Casi la mitad de ellos murió cuando unos elfos silvanos atacaron la villan hace unos cinco años (ver la barra lateral “Los Nandar de Piedra Nocturna”).

6a. Cripta de los Nandar y Cementerio

Unos estrechos caminos serpentean entre las tumbas, la mayor parte de las cuales están marcadas con lápidas de granito. Un puñado de estas lápidas fueron destruidas cuando una roca de los gigantes cayó sobre ellas.

En la esquina más al noreste se levanta una cripta en la superficie con el nombre Nandar grabado sobre su entrada, sellada.

.

Forzar el sello de la puerta requiere del uso de una palanca o herramienta similar y un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 11.

La cripta Nandar contiene un pedestal de piedra, sobre el cual descansa un ataúd de madera. El ataúd puede ser abierto fácilmente y contiene los restos esqueléticos y mortajas funerarias de Lord Drezlin Nandar, el fundador de la villa, el cual murió hace un año. No el ataúd ni la cripta contienen nada de valor. Si uno o más personajes sacan fuera de la cripta alguno de los huesos de Lord Nandar, se formará un **espectro** en la cripta y les atacará. El espectro no puede abandonar el cementerio y desaparecerá si se ve reducido a 0 puntos de golpe o cuando ya no haya más enemigos a los que atacar.

6b. Cementerio Norte

Este cementerio fue creado cuando el que estaba al lado del templo se quedó sin espacio. No contiene nada de itnerés.

7. Establos

La Familia Nandar (ver más adelante en este capítulo la barra lateral “Los Nandar de Piedra Nocturna”) mantenía caballos para la aldéa y los albergaba en estos establos. Los aterrados aldeanos dejaron atrás a los caballos después de que una roca atravesara el tejado de los establos. Afortunadamente ninguno de los animales resultó dañado.

7a. Establo

El establo tiene un suelo de tierra. Cinco **caballos de tiro** y cinco **caballos de monta** están confinados en los pesebres de madera que ocupan los muros norte y sur. Colgando en los muros hay correajes, bridas y sillas de montar de cuero. Dos escaleras de madera permiten un fácil acceso al henar (área 7b).

Los persoanjes que entren en el establo serán atacados por el goblin que se esconde en el altillo.

7b. Henar

El altillo está lleno con balas de heno y sacos de pienso. Un **goblin** llamado Derp está buscando en el altillo algo de tesoro. Si detecta enemigos en el establo, Derp buscará cobertura detrás de una bala de heno y disparará flechas a los enemigos de abajo, desenvainando su cimitarra solo si se ve forzado a entrar en combate cuerpo a cuerpo..

Tesoro. Derp lleva una bolsa en el cinto que contiene 1 pc y una caja de madera grabada con el símbolo del Ámbula del Escudo del León (ver área 9). Derp robó la caja de la tienda, y metidos dentro hay diez dardos chapados en plata.

8. Posada La Piedra Nocturna

Un enano escudo llamado Morak Ur’gray regenta este establecimiento.

Un adornado signo de hierro forjado que porta el nombre de la posada cuelga encima de la entrada, mirando hacia la plaza de la aldéa.

Morak es un líder natural. Dándose cuenta de que la aldéa no podía defenderse contra el bombardéo de los gigantes de las nubes, dirigió a sus convecinos hacia las Cuevas Goteantes

En la confusión y el pánico, Morak dejó atrás a su única huésped en estos momentos: Kella Darkhope, una espía Zhentarim que se hace pasar por una monje viajera. Kella tiene malvados planes para Piedra Nocturna y no tienen intención alguna de abandonar el asentamiento (ver área 8f para más detalles).

8a. Comedor

Está habitación está cubierta de escombros. Una de las rocas de los gigantes atravesó el techo, aterrizando aquí, destruyendo una mesa de comedor y un par de bancos largos. Los restos de una cama y un armario (del dormitorio de arriba) yacen entre las destrozadas decoraciones del comedor. Dos mesas redondas más pequeñas y varias sillas permanecen intactas y descansando encima de cada mesa hay una lámpara de aceite sin encender. Los personajes que exploren esta habitación podrán escuchar a alguien haciendo ruido en la cocina (área 8b).

Tirado en el suelo en mitad de la habitación hay un goblin muerto con un virote de ballesta sobresaliendo de su pecho.

El goblin cayó presa de Kella Darkhope, la cual está espiando en la habitación a través del agujero del suelo de su dormitorio (ver área 8f). Un personaje que explore el cadáver y que supere con éxito un control de Sabiduría (Medicina) CD 10 podrá determinar que la herida es fresca, lo que indica que el goblin ha muerto hace solo unos pocos minutos. Si los personajes se quedan aquí, Kella intentará escuchar su conversación y descubrir más cosas acerca de ellos sin revelar su localización. Cualquier personaje que mire a través del agujero en el techo podrá descubrir a kella acechando en las sombras con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) en confrontación con el control de Destreza (Sigilo) de Kella.

8b. Cocina y Alacena

Una **goblin** llamado Gum-Gum está rebuscando a través de los restos de la alacena de la posada y metiendo comida en un gran saco que es casi demasiado grande como para ella pueda moverlo, y mucho menos cargarlo a la espalda. La esquina noroeste de la posada (alacena incluida) fue destruida por una roca. La mayor parte de la cocina, sin embargo, ha quedado intacta. Colocado en el muro norte hay un hogar, y el suelo está cubierto con vajilla rota y utensilios tirados.

Si uno o más personajes confrontan a Gum-Gum, esta intentará huri con su difícilmente obtenido botón. Mientras estira del pesadamente cargado saco tras ella, Gum-Gum sufre una reducción en su velocidad de 10 pies.

Tesoro.El saco de Gum-Gum contiene varios bollos, un bloque de queso, un pollo asado, una sartén, una cacerola de hierro, una linterna, dos frascos de aceite, un juego de utensilios de cocina, un bote de especias con clavo (valor de 1 pp), un bote de especias con azafrán (valor de 1 po), una jarra de plata con una mella (valor de 20 po), y un reloj roto (valor de 25 po si es reparado).

8c. Dormitorio de Morak

La mayor parte de los muebles en la habitación de Morak fueron destruids cuando una roca aplastó la esquina noroeste de la posada.

Colgando en el muro este hay un tapiz que representa un paisaje montañoso, y apartado bajo la ventana en la esquina suroeste hay un cofre de madera cerrad con llave. Lo que queda del suelo es seguro y se puede caminar sobre él

Tesoro. Un personaje puede intentar forzar la cerradura del cofre de madera usando herramientas de ladrón, pero la cerradura es bastante complicada y requiere de un control exitoso de Destreza CD 20 para poder ser abierta. El cofre contiene una cota de mallas ajustada al tamaño de un enano, un yelmo de manufactura enana, una bolsa de cuero que contiene 45 po y dos gemas de 100 po cada una y un frasco con una *poción de heroismo*.

8d. Dormitorio de Huéspedes

Esta habitación vacía contiene dos camas, un armario vacío, un escritorio y una silla a juego. Una lámpara de aceite descansa en

una esquina del escritorio, y otra descansa en una pequeña mesita de noche encajada entre las dos camas. Una alfombra de piel de oso cubre una parte del suelo.

8e. Dormitorio de Huéspedes

Esta habitación es similar en todos los sentidos al área 8d.

8f. Dormitorio de Kella

Kella Darkhope, una **espía** de los Zhentarim (NM mujer humana Chondathana), acecha en las sombras de esta habitación, o más bien lo que queda de ella. Una de las rocas qcaídas hizo un agujero en el tejado y destruyó la mayor parte del suelo antes de acabar en el comedor (área 8a). Destruyó dos camas y un armario mientras pasó a través de la habitación dejando incólumes un escritorio y una silla colocados al lado de la ventana en la esquina noreste de la habitación.

Kella se infitró en Piedra Nocturna bajo el disfraz de una monje de paso y está esperando a que lleguen refuerzos de los Zhentarim (ver la sección, las “Siete Serpientes”). No tuvo nada que ver con el ataque de los gigantes de las nubes, pero tiene la intención de hacerse con la aldéa y convertirla en una base de la Red Negra. Su plan original era echar al Ámbula del Escudo del León y amenazar a Lady Velrosa Nandar para que le obedeciera, pero el ataque de los gigantes de las nubes ha dejado a la abandonada aldéa lista para ser conquistada mientras deja sus defensas más o menos intactas.

Kella no está sola. La mañana tras el ataque de los gigantes de las nubes, una serpiente voladora llegó portando un mensaje de sus socios Zhentarim. La serpiente pertenece a Xolkin Alassandar (ver la sección “Las Siete Serpientes”), y ahora permanece enrollada alrededor del brazo izquierdo de Kella. Su mensaje está garabateado en común en un trozo de pergamino ahora en posesión de Kella.

En el mensaje se lee, “Estamos de camino.”

Tesoro. Además de sus armas y amraduras, Kella tiene una bolsa al cinto que contiene 8 po y 5 pp.

Desarrollo. Kella intentará permanecer escondida hasta que lleguen las Siete Serpientes. Si es descubierta, pretenderá ser una huésped de la posada que quedó inconsciente por los escombros y que fue abandonada después del ataque de los gigantes. Dirá que su huída fue frustrada por la repentina llegada de los goblins, de los cuales cree que no tienen nada que ver con los gigantes. Los perosnajes podrán ver a través de sus mentiras con un control exitoso de Sabiduría (Intuición) enfrentad al control de Carisma (Engañar) de Kella. Cualquier personaje que pertenezca a los Zhentarim reconocerá la serpiente voladora como un símbolo de esa facción. Kella dirá que es simplemente una mascota.

9. Puesto Comercial

Montado sobre la entrada de este edificio hay un escudo redondo de color azul emblasonado con un detallado león dorado: el símbolo del Ámbula del Escudo del León, una compañía comercial. La puerta del puesto comercial permanece abierta, y los personajes podrán escuchar ruidos proveniendo del interior.

El puesto comercial consiste en una tienda de 20 pies cuadrados y un almacén de 10 pies por 20 pies que contiene estanterías y un catre. El propietario de la tienda era un humano Tethyrio llamado Darthag Ulgar. Escapó del ataque de los gigantes, pero no sobrevivió mucho tiempo como prisionero de los goblins (ver la sección “las Cuevas Goteantes” para más detalles).

Un **goblin** llamado Jilk está rebuscando por entre las mercancías de la tienda y metiendo objetos escogidos en una mochila. Luchará hasta la muerte si es acorralado en este lugar.

Kella Darkhope



Tesoro. Durante su búsqueda inicial, losing their initial search, the goblins sacaron prácticamente todo de las estanterías y rompiero muchos de los objetos que había a la venta en la tienda, incluyendo botellas, lámparas, jarras de tinta, botes con especias y vajilla. Sin embargo, algunos de ellos siguen todavía intactos. Los personajes que rebuscque dentro del Puesto Comercial podrán encontrar cualquier cosa en la tabla de Objetos para Avenuras en el Capítulo 5 del Manual del Jugador que valga 10 po o menos. Tira un d4 para determinar cuantas unidades hay disponibles de cada objeto encontrado.

10. Molino

El molino de Piedra Nocturna se levanta encima de una colina de 10 pies de altura cubierta de césped. Dos juegos diferentes de huellas de goblins son claramente visibles en el embarrado camino que sube la colina hasta llegar a una puerta abierta en el lado noroeste del molino.

El interior del molino está oscuro, en penumbra y lleno de los engranajes de madera y palancas que ayudan a hacer girar el molino.

Dos **goblins** llamados Longo y Yek están trepando por entre las vigas cerca del techo, a aproximadamente unos 25 pies sobre el suelo. Insultarán a los intrusos y les dispararán flechas mientras disfrutan de cobertura media contra ataques a distancia realizados contra ellos desde abajo.

Tesoro. Longo y Yek están más interesados en divertirse que en buscar tesoroso. Cada uno lleva una bolsa de cinturón con 1d6 pc.

11. Puente

Un puente inclinado de 70 pies de longitud y 10 de anchura solía conectar el recinto de la aldéa con el terraplén del alcazar. Sin embargo, una de las rocas impactó sobre el puente y destruyó una sección de 15 pies de este, aislando el Alcazar Nandar de la aldéa.

Una criatura con una puntuación de Fuerza de 15 o mas puede saltar a través de la sección rota del puente si se mueve al menos 10 pies antes del salto. El salto es más difícil por el hecho de que el puente tiene bastante inclinación hacia arriba:

- Una criatura que salte desde la parte más baja del puente hasta la parte situada más en alto debe superar un control de Fuerza (Atletismo) CD 10 para aterrizar de pie. Si falla la tirada, la criatura aterriza tumbada en el borde roto del puente y sufre 2 (1d4) puntos de daño contundente por la caida.
- Una criatura que salte desde la parte situada mas en alto del puente hacia la parte mas baja debe superar una tirada de Destreza (Acrobacias) CD 10 para poder aterrizar de pie. Si falla la tirada, la criatura caerá fuera del puente, aterrizando tumbada y sufriendo 5 (2d4) puntos de daño contundente de la caída.

12. Puerta hacia el Alcazar

Colocadas en el muro exterior del alcazar hay dos casamatas sin ventanas con empinados tejados de madera. Entre ellas se levantan unas puertas de madera de roble con goznes de hierro. Las puertas pueden atrancarse desde el interior, pero no estarán atrancadas cuando los personajes lleguen por primera vez. Los prsonajes pueden empujar las puertas para ganar acceso al Alcazar Nandar y a su patio.

Casamatas

La casamatas han sido preparadas para su uso como barracones. El edificio más hacia el este contiene seis literas (doce catres en total) y una docena de taquillas que contienen objetos personajes sin valor. El edificio oeste estaba equipado de forma parecida, pero una roca destruyó la mitad del contenido del edificio.

Los personajes que busquen en la casamata dañada encontrarán los cuerpos de tres guardias humanos que murieron cuando el techo se derrumbó sobre ellos.

13. Recinto Interior

Los gigantes de las nubes bombardearon fuertemente el alcazar, y el patio interior está cubierto con rocas. Unas rampas llevan par parapeto de 8 pies de altura que rodéa el patio. En esos momentos no hay ningún guardia montando guarida en los muros.

LOS NANDAR DE PIEDRA NOCTURNA

La belleza del bosque de Ardeep y el misticismo de sus ruinas élficas han atraído desde hace mucho tiempo a los nobles de Aguas Profundas. Los nobles de la Casa Nandar tenían un pabellón de caza en el bosque hace dos siglos, pero los elfos los forazaron a abandonarlo.

Hace diez años, los miembros de la Casa Nandar; Lord Drezlin Nandar y Lady Velrosa Nandar, decidieron que era hora de volver. Construyeron un asentamiento elevado sobre taludes y protegido por una empalizada al sur del Bosque e Ardeep y comenzaron a hacer excursiones en los bosques con amigos para explorar y cazar. Sin que los Nandar lo supieran, elfos silvanos de Siempreunidos se habían asentado en el bosque, decididos a proteger los restos de los reinos élficos de antaño de saqueadores y profanadores. Al igual que el pasado, los intereses de los elfos y de los Nandar entraron en conflicto.

Hace un año, el conflicto llegó a su apogeo, y los elfos atacaron Piedra Nocturna. Drezlin se contó entre los muertos, atravesado y dado muerte por flechas élficas mientras estaba de pie en el la torre de su alcázar. Su viuda, Lady Velrosa Nandar, llegó a un acuerdo de paz con los elfos y prometió no realizar más incursiones en el Bosque de Ardeep, una promesa que cumplió durante el resto de su vida. Velrosa resultó mortalmente herida cuando los gigantes de las nubes bombardearon Piedra Nocturna, dejando a la villa sin un señor o señora que la gobernara.

Una búsqueda en el patio revelará los cadávres de dos guardias humanos muertos, los cuales fueron alcanzados y muertos por rocas.

Los personajes pueden entrar en el alcázar a través de la puerta principal o trepar a través de los cascotes y entrar a través de alguno de los destrozados muros.. Trata las áreas llenas de cascotes como terreno difícil.

14. Alcazar Nandar

El ataque de los gigantes de las nubes ha dejado el Alcazar Nandar en un estado lamentable, y también se ha cobrado la vida de Lady Velrosa Nandar, la Alta Senescal de Piedra Nocturna. Quedó entrerrada bajo los escombros y murió a causad de sus heridas antes de que los guardias del castillo pudieran alcanzarla. Los pocos guardias que quedan están desmoralizados, en estado de shock, y dispuestos a saltar a la menor provocación.

14a. Gran Salón

La mitad del gran salón yace enterrado bajo los escombros. Cuatro **guardias** (NB hombres y mujeres humanos illuskanos) han colocado el cuerpo de Lady Velrosa Nandar sobre los destrozados restos de una mesa de madera de roble y están discutiendo acerca de como proceder. Los nombres de los guardias son Sydiri Haunlar, Torem Breck, Alara Winterspell, and Kaelen Zam. No hay ningú líder fuerte entre ellos, por lo que se dirigirán a los personajes en busca de guía y liderazgo. Si los personajes le preguntan a los guardias qué es lo que ha sucedido, estos compartirán la siguiente información:

- Piedra Nocturna fue bombardeada con rocas que fueron dejadas caer desde un castillo gigante en el cielo. El alcazar quedó separado de la aldéa cuando una roca destruyó parte del puente.
- Sin ningún lugar donde esconderse, la gente en la aldéa bajó el puente levadizo y huyó hacia el Norte. En caso de un ataque, se suponía que los aldeanos debían retirarse al alcázar; con el puente destruido, esa ya no era una opción.
- Al Norte de Piedra Nocturna, a una milla de distancia, hay unas cuantas cuevas llenas de murciélagos. Es probable que los aldeanos se refugiaran allí.
- Una vez los aldeanos hubieron huído, cuatro gigantes de piel pálida descendieron del cielo, desgajaron la piedra nocturna en la plaza de la aldéa, y se la llevaron de vuelta a su castillo. Poco tiempo después, el castillo partió, derivando en dirección este.
- Lady Nandar estaba en el Gran Salón cuando el techo se derrumbo. Quedó enterrada bajo los escombros, y murió antes de que nadie pudiera socorrerla.

El Gran salón servía como sala del trono y comedir. Las puertas en el muro oeste llevan a las cocinas (área 14b) y cormitorio (área 14c). Entre estas puertas hay una escalera de madera que lleva al segundo piso (área 14d).

Tesoro. Lady Nandar lleva un anillo de alianza de oro con turmalinas incrustadas en el tercer dedo de su mano izquierda. El anillo no es mágico, y tienen un valor de 750 po. Los guardias se opondrán fuertemente a cualquiera que intente retirar el anillo.

14b. Cocina

Esta habitación nestá enterrada por los escombros.

14c. Madriguera y Biblioteca

Esta habitación en una esquina está compuesta por dos niveles. El nivel más bajo es la madriguera. Está decorada con sillas forradas y alfombras de piel de oso, y las paredes están adornadas con armas, escudos y las cabezas montadas de animales salvajes. Una escalera de madera profusamente decorada lleva a un balcón circular a 20 pies de altura con una barandilla de madera tallada. El nivel supero es una biblioteca, y sus apredes están cubiertas con estanterías.

Lord Drezlin Nandar y sus compañeros de caza solían usar la madriguera como un lugar en el que relajarse y contar historias, mientras que Lady Velrosa Nandar usaba la biblioteca para guardar su colección de libros sobre filosofía, naturaleza y poesía.

Aunque los contenidos de esta habitación albergan un gran valor sentimental para los Nandar, no hay nada que sea sea particularmente valioso que pueda ser encontrado aquí.

14d. Salón del Primer Piso

Este salón en forma de L está decorado con ricas alfombras, antorcheros dorados y pinturas enmarcadas de lugares de Aguas Profundas. Una puerta en el extremo norte del salón lleva a un balcón que mira a la entrada del alcazar. Las demás puertas llevan a los dormitorios, dos de los cuales han sido destruidoso.

Una escalera de madera en el muro oeste desciende hasta la planta baja. Una escalera similar en el muro sur sube al tejado.

14d. Dormitorio Principal

Este dormitorio es el único de tres dosmitorios que ha sobrevivido al ataque de los gigantes de las nubes. Tapices y lámparas de aceite están montadas en los muros, mientras que unas alfombras de piel de lobo cubren el suelo de madera. El aspecto mas llamativo de la habitación es una gran cama, su adornado cabecero esculpido con imágenes de rosas y zorros. Cuatro armarios permanecen de pie apoyados contra los muros; cada uno de ellos contiene vestidos de mujer para una estación; todos ellos siguiendo la última moda de Aguas profundas. A los pies e la cama hay un cofre de madera sin cerrar.

Montada encima de la puerta hay una espada larga. Este arma es en realidad una **espada voladora,** que atacará a cualquiera que abra el cofre (solo Lady Nandar era capaz de abrir el cofre sin hacer que la espada atacara). Los guardias en el área 14 a intentarán evitar que cualquiera saquee los contenidos del cofre.

Tesoro. El interior del cofre de madera está dividido en pequeños compartimentos. Una concienzuda búsqueda dentro del cofre dará como fruto un saco de terciopelo con 180 pp (dinero usado para pagar a los guardias), una bolsa de seda con cuatro gemas de 100 po cada una, y un joyero de plata (por valor de 25 po) que contiene tres bellos colgantes de oro (por valor de 250 po cada uno).

14f. Tejado

Las rocas hicieron que varias secciones de tejado se colapsaran, pero lo que queda del tejado es seguro y se puede caminar sobre él. Una bandera ondéa en la brisa encima de un asta de 30 pies de altura que se levanta desde la esquina noreste. La bandera muestra la estilizada cabeza de un zorro dorado con una rosa aferrada entre los dientes, sobre campo púrpura.

Eventos Especiales en Piedra Nocturna

Los siguientes sucesos especiales pueden producirse mientras los personajes están en Piedra Nocturna. Idealmente, los personajes deberían ser de 2º nivel ante de que ocurra cualquiera de ellos.



Xolkin Alassandar

Las Siete Serpientes

Este evento tiene lugar espués de que los personajes liberen Piedra Nocturna de su infestación de goblins, pero antes de que tengan tiempo de realizar un descanso largo

Siete mercenarios Zhentarim llegarán a caballo a la aldéa. Si el puente levadizo está bajado, cabalgarán hasta la plaza y llamarán a gritos a Kella Darkhope. Si los personajes levantaron el puente levadizo, los Zhents gritarán para que alguien lo baje. Si todavía sigue con vida, Kella intentará dejarles entrar.

El líder de los recién llegados es Xolkin Alassandar (LM semilefo hombre **capitán de bandidos**), un carismático y despiadado hombre en la treintena. Él y seis subordinados (LM hombres y mujeres humanos de varias etnias **bandidos**) están montados a lomos de siete **caballos de monta**. Conocidos como las Siete Serpientes, la banda de Xolkin realiza “trabajos sucios” para el Caracol, un líder de los Zhentarim basado en Vado de la Daga (ver la sección “Vado de la Daga” en el Capítulo 3). Su misión actual es ayudar a Kella Darkhope a convertir Piedra Nocturna en una base para la Red Negra. Las defensas del asentamiento así como su proximidad a Aguas Profundas hacen de la idéa un lugar ideal para las operaciones de los Zhentarim. Las Siete Serpientes habían planeado infiltrarse en la aldéa haciéndose pasar por cazarecompensas en busca de una criminal en busca y captura (Kella) pero se dejaran de pretextos una vez sea obvio que la aldéa está abandonada en su mayor parte.

Xolkin está enamorado de Kella y haría casi cualquier cosa por ell,a incluso aún cuando sabe que ella no siente lo mismo por él. Si Kella está prisionera, Xolkin intentará comprar su libertad (ver “Tesoro”). Si con eso no lo consigue, intentará liberarla por la fuerza. Si Kella consiguió ganarse la buena voluntad de los personajes, revelará su lealtad a los Zhentarim una vez las Siete Serpientes estén lo suficientemente cerca como para protegerla. Si el grupo incluye a uno o más personajes con fuertes vínculos con la Red Negra, Kella intentará convencerlos de que la ayuden a asegurar la villa como base para los Zhentarim.

Si los personajes no hacen nada para oponerse a los mercenarios Zhent, Xolkin ordenará a sus hombres que levanten el puente levadizo, mientras usa a su serpiente voladora para enviar un mensaje al Caracol, haciéndole saber que la aldéa se halla bajo el control de la Red Negra. Si los personajes mataron a la serpiente voladora de Xolkin, este ordenará a uno de sus mercenarios que viaje a caballo hasta Vado de la Daga mientras los demás "mantienen la posición en el fuerte". Si se inicia un combate, Xolkin se beberá su *poción de invulnerabilidad* antes de lanzarse a la refriega.

Los Zhents no tienen una forma fácil de alcanzar el alcázar y por el momento se limitarán a ignorarlo. Sin embargo, si los Zhents averiguan que algunos de los guardias de Lady Nandar están atrincherados en el alcazar, exhortarán a los personajes amistosos a que se deshagan de los guardis. De igual manera, si los personajes se hallan en una situación amistosa con los guardias del alcazar, estos les pedirán a los personajes que salven a la villa de la ocupación por parte de los Zhentarim.

Los personajes no se encuentran obligados de ninguna forma a liberar Piedra Nocturna de las garras de Kella Darkhope y la Siete Serpientes. Si derrotan a los Zhents o llegan a un acuerdo con ellos, permite que los personajes realicen un descanso largo, si lo deséan, antes de continuar con el evento "Cazadores de Orejas".

Tesoro. Xolkin porta un anillo de oro (valor 25 po) emblasonado con el símbolo de los Zhentarim: una serpiente alada de color negro. También porta una bolsa que alberga 4 ppl, cinco gemas de 100 po que cambiará gustosamente por la vida de Kella, y una *poción de invulnerabilidad*.

Cada uno de los demás mercenarios lleva una bolsa al cinto con 2d10 po.

Cazadores de Orejas

Los elfos silvanos del Bosque de Ardeep están en guerra con una tribu de orcos cercana llamada los Cazadores de Orejas (así llamados porque suelen portar collares hechos con orejas de elfos).

Gurrash, el caudillo de guerra orco, lideró recientemente un ataque en el bosque. Desafortunadamente para los orcos, los elfos estaban preparados para su llegada. Más de la mitad de la horda orca murió, y los orcos supervivientes se vieron forzados a huir. Gurrash y varios orcos escaparon del bosque, se dirigieron hacia el sur, y se encontraron con Piedra Nocturna. Sabiendo que los elfos les seguían de cerca, Gurrash y sus orcos inentarán abrirse paso luchando hasta entrar en la aldéa y montar allí su defensa.

Gurrash, el **jefe de guerra orco**, está sangrando por varias heridas infligidas por flechas élficas y le quedan 60 puntos de golpe. Lidera a una fuerza compuesta por veinte **orcos** ilesos y un **orco Ojo de Gruumsh** llamado Norgra el Tuerto. Norgra es el teniente de Gurrash y asumirá el mando si el jefe de guerra muere.

Los orcos no tienen otro equipo excepto sus armas y armaduras. Si el puente levadizo está subido, se dirigirán hacia las puertas de la aldéa e intentarán asaltarla, matando a todas las criaturas que se encuentren en su camino. Si el puente levadizo está alzado, los orcos nadarán a través del foso e intentarán trepar por la empalizada, sin poder conseguirlo. Después de verse frenado por la empalizada, Gurrash enviará exploradores río abajo para intentar encontrar otro punto de entrada. Les tomará 10 minutos a estos orcos el darse cuenta de que pueden entrar en la aldea a través de la brecha en la empalizada en la que el puente (área 11) lleva al alcazar. Una vez los orcos entren en la aldea, lucharán hasta la muerte y no tomarán prisioneros. Dado que los orcos no saben contra qué se enfrentan, los personajes pueden intentar esconderse en la aldéa y acabar con un puñado de orcos cada vez. También pueden retirarse al alcazar, lugar que los orcos ignorarán por el momento.

Si los orcos pierden más de la mitad de su número sin poder asegurar una posición en la aldéa, los supervivientes huirán a las colinas cercanas. Una ve los orcos sean derrotados, los personajes pueden avanzar al 3 nivel y dirigirse a las Cuevas Goteantes y rescatar a los aldeanos desaparecidos. Si no están seguros de hacia donde fueron los aldeanos, Kella Darkhope o los guardias en el alcazar podrán dirigirlos en la dirección correcta.

Extraños Compañeros de Cama. Si los personajes llegaron a un acuerdo con la Red Negra en el evento anterior y las Siete Serpientes están todavía cerca cuando los orcos lleguen, los Zhents ayudarán al grupo a defender Piedra Nocturna. Xolkin y Kella no son héroes, y no se pondrán en peligro de forma innecesaria, pero se darán prisa en levantar el puente levadizo o en posicionar a defensores en las torres de vigilancia si es necesario. Sabiendo que los orcos son devastadores combatientes en el cuerpo a cuerpo, los Zhents preferirán realizar ataques a distancia e intentarán mantener a los orcos lejos.

Elfos al Rescate! Si los personajes están en peligro de ser arrollados por el Jefe de Guerra Gurrash y sus sanguinarios orcos, ocho elfos del Bosque de Ardeep (CB hombres y mujeres elfos **exploradores**) llegarán desde el norte para ayudarlos. El líder de esta banda es un intrépido elfo Silvano llamado Rond Arrowhome. El y sus compañeros elfos no sienten ningun respeto o aprecio por los residentes de Piedra Nocturna, pero odian más a los orcos. Una vez los orcos sean derrotados, Rond gritará, "De nada!" antes de liderar al grupo de elfos de vuelta al bosque de Ardeep. Los elfos no están busando peléa o arreglar las cosas con los habitantes de Piedra Nocturna, y tampoco están interesados en ningún tipo de recompensa.

Las Cuevas Goteantes

Las Colinas alrededor de Piedra Nocturna están llenas de cuevas. Los aldeanos se escondieon en las Cuevas Goteantes, situadas a una milla al norte de Piedra Nocturna, después del ataque de los gigantes. Los personajes que sigan las huellas de los aldeanos o que sigan las indicaciones que les hayan dado descubrirán una boca de cueva en la cara sur de una colina rocosa cubierta de pinos. Los personajes que usen esta entrada llegarán al área 1 de las Cuevas Goteantes.

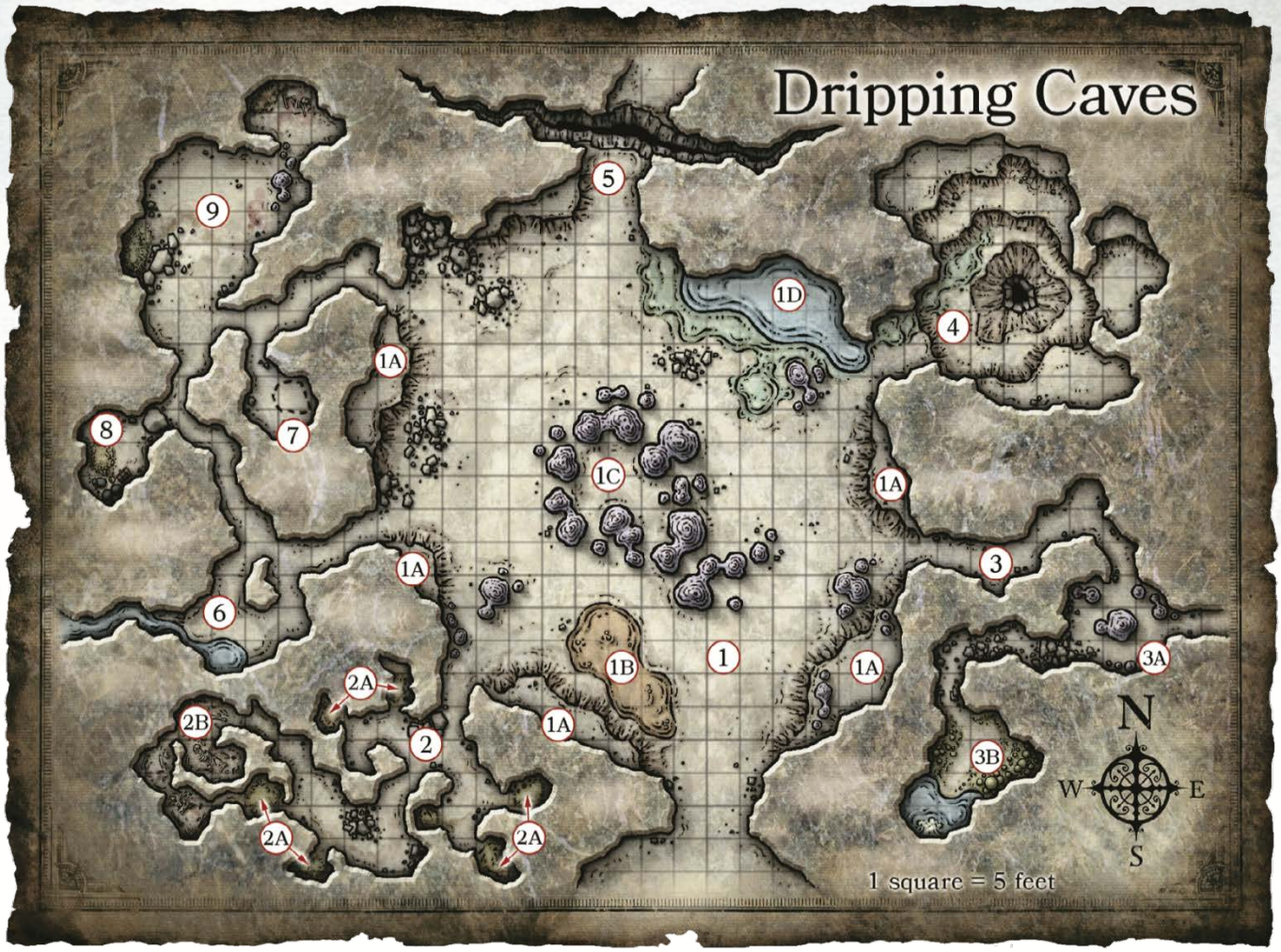
Mapa 1.2 Las Cuevas Goteantes

Si los personajes se toman una hora para rodear la colina, descubrirán otras dos entradas. En la base de la colina, en el lado oeste, hay un estrecho túnel desde que sale un arroyo. Este túnel tiene 40 pies de longitud y lleva hasta el área 6. En el lado este de la colina hay un túnel seco, de 100 pies de longitud, que se inclina suavemente hasta desembocar en el área.

Si los personajes trepan hasta la cúspide de la colina y buscan otras posibles entradas, encontrarán una chimenea natural (un pozo en verticla de 5 pies de diámetro) que desciende 50 pies hasta llegar al área 7. La chimenea tiene abundantes asideros y uno puede trepar por ella con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10. No se requiere de ningún control de característica si los personajes usan una cuerda o equipo de escalada.

Un clan de goblins ahuyentado del Bosque de Ardeep por los elfos silvanos buscó refugio en las Cuevas Goteantes hace poco más de un mes. Una semana más tarde, mientras exploraban las colinas en busca de comida, trabaron amistad con una pareja de ogros y los atrajeron a las cuevas para que les sirvieran de protección. Los goblins y ogros capturaron a los refugiados de Piedra Nocturna y han comenzado a devorar a los aldeanos. Los prisioneros a los que los goblins no se han comidado están condenado a sufrir el mismo aciago destino que sus convecinos a no ser que los aventureros intervengan.

Hark, el jefe de los goblins, no es una criatura con la que no se pueda razonar. Sus instintos para salvaguardar su pellejo sobrepasan cualquier animosidad que sienta hacia sus enemigos o sus presas. Los personajes pueden negociar con Hark y evitar un derramamiento de sangre innecesario (ver área 9) o pueden acabar con Hark y con sus seguidores para ganar la libertad de los aldeanos, la elección es suya.



Los personajes deberían de haber llegado al 3º nivel para el momento en el que los personajes pongan un pie en las Cuevas Goteantes. El mapa 1.2 muetra la disposición de las cuevas. Las secciones a continuación describen las localizaciones dentro de ese mapa.

Cuevas Goteantes: Rasgos Generales

Las cuevas goteantes se han formado de forma natural y tienen los siguientes rasgos.

Oscuridad. Las cuevas goteantes no contienen fuentes de luz. Los goblins y orgos confían en su visión en la oscuridad para ver.

Agua Goteando. Las cuevas reciben su nombre del agua que gotéa constantemente de las estalagtitas de la caverna principal (área 1). El sonido de agua goteando lanza ecos por todo el complejo pero no es lo suficientemente puerte como para ahogar otros sonidos fuertes.

Túneles Estrechos. Los túneles que se alejan de la caverna principal (área 1) tienen entre 7 y 8 pies de altura y varían en anchura de 2 a 5 pies. Los ogros y otras criaturas grandes pueden meterse a través de estos pasadizos, pero sufren las penalizaciones normales por hacerlo (ver la sección “Apretarse en un Espacio más Pequeño” en el Capítulo 9 del *Manual del Jugador*).

Muros. Los muros están húmedos y resbaladizos, pero gracias a una abundancia de asideros y oquedades, pueden ser trepados con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

1. Caverna Principal

Los personajes que sigan el rastro de los aldeanos llegarán a la boca de una cueva, de 12 pies de anchura y 20 de altura.

Más allá de la boca de la cueva hay una vasta caverna con un bosque de estalagmitas en su centro y repisas a 10 pies de altura a lo largo de sus muros. El agua cae del techo cubierto de estalagtitas, el cual se eleva a una altura de 30 pies en el centro de la caverna. Seis túneles naturales salen de esta caverna central para dirigirse hacia otras partes del complejo de caverna. El suelo está cubierto de lanzas rotas, escudos rotos, y montones de guano de murciélago.

Los personajes que se asomen a la caverna podrán ver a un ogro bañándose en una poza de barro (ver área 1b). Aquellos con visión en la oscuridad podrán también ver a uno o más centinelas goblin colocados en las repisas (vere área 1a). Si los personajes están portando fuentes de luz, o haciendo mucho ruido, las criaturas en las áreas 1ª, 1b y 1c los detectarán y atacarán.

1a. Repisas

Unas repisas de roca de 10 pies de altura se han formado a lo largo de los muros de la caverna. Trepar a una repisa o descender con seguridad de una de ellas requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Cinco **goblins** montan guardia en las repisas, cada uno de ellos en cada repisa marchada con “1ª” en el mapa.- Sus nombres son Gleek, Lop, Nitch, Pox, y Slibberdabber. Cuando detecten intrusos, los goblins gritarán “Bree-yark!” y comenzarán a disparar flechas. Sus gritos de alarma pondrán en alerta todo el complejo de cuevas, pero no llegarán refuerzos.

1b. Baño de Barro Caliente

Un **ogro** llamado Nob se está bañando en una poza de 5 pies de profundidad lleno de barro caliente cerca de la entrada de la cueva. La poza está calentada por una chimenea natural que mantiene la temperatura del fango a unos 90 grados Fahrenheit. Nob no lleva ninguna jabalina, pero mantiene su gran garrote consigo, al lado de la poza. La poza se considera terreno difícil.

Nob y su pareja (ver área 1c) trabajan para el Jefe Hark, el cual los ha puesto a su servicio gracias a su superior intelecto y mala disposición. Nob intentará aplastar a sus enemigos con su gran garrote. Si sus enemigos intentan huir, Nob y su pareja saldrán a perseguirlos.

1c. Bosque de Estalagmitas

Un raciomo de estalagmitas se ha formado en mitad de la caverna. Las estalagmitas varían en altura desde 3 a 15 pies. En mitad del "bosque" de estalagmitas hay un espacio libre. Los ogros han convertido este espacio en su madriguera, y una mujer **ogro** llamada Thog estará durmiendo aquí cuando los personajes lleguen por primera vez. Se despertará ante sonidos de combate o gritos de alarma, y o bien arrojará jabalinas o se lanzará al cuerpo a cuerpo con su gran garrote. Una búsqueda en la madriguera de los ogros no arrojará nada de valor.

1d. Poza Contaminada

Una poza poco profunda se ha formado en el muro noreste de la caverna, cuyo suelo es más bajo en esta parte. Una pequeña corriente sale de la poza hacia el este en dirección hacia el área 4. El agua está containada con minerales tóxicos y no es potable.

2. Madrigueras de los Goblins

Un túnel que los ogros encuentran incomodamente estrecho lleva a una atestada red de caverna donde viven los miembros más débiles de la tribu goblin. Estos goblins se acurrucarán en sus madrigueras y evitarán meterse en cualquier pelea con aventureros armados. Si se los amenaza, llorarán y pedirán clemencia. Cada uno de ellos tiene CA 10, 1 punto de golpe y ningún ataque efectivo.

2a. Cuevas Dormitorio

Seis de estas cuevas están marcadas en el mapa de las Cuevas Goteantes, y cada una de ellas contiene a 1d6 goblin no combatientes. El suelo de cada cuevba está cubierto con un montón de hierbas secas sobre el cual duermen los goblins. Aparte de unas cuantas cacerolas oxidadas, extrañas herramientas, y juguetes goblins, las cavernas dormitorios no contienen nada de valor.

2b. Cueva de los Huesos

Los goblins desechan en este lugar los huesos de las criaturas que devoran. El suelo de la caverna está cubierto con los huesos de pequeños animales (en su mayor parte, y unos cuantos desafortunados humanoides, incluyendo los ade algunos aldeanos devorados recientemente. Una búsqueda en el área no revela ningún tesoro.

3. Cuevas del Este

Tras unos cuantos desafortunados encuentros con el monstruo en el área 3a, los goblins evitan este túnel. Los goblins se refieren a este monstruo como la Gota.

3a. La Gota

Unas estalagmitas y estalagtitas atestan esta caverna de 20 pies de altura y 15 de ancho. Levantándose de la mitad del suelo hay una estalagmita particularmente grande (10 pies de altura) llena de agujeros naturales de 4 pulgadas de anchura y 12 de profundidad que llegan hasta una cavidad central hueca. Tirados cerca de la base de la estalagmitas se hallan los terriblemente corriodos restos de dos cimitarras goblin.

Un **pudin negro** has tomado asu residencia en el núcleo hueco de la estalagmitas, y los agujeros en el "caparazón" que forma la estalagmitas son lo suficientemente grandes como para que un personaje pueda introducir un brazo, un bastón o un arma en cualquiera de ellos. El pudin puede realizar un ataque libre de tentáculo contra cualquier cosa que sea insertada en cualquiera de los agujeros de la estalagmitas.

El pudin tiene cobertura total mientras esté dentro del núcleo de la estalagmitas. Si no se le molesta, el pudin permanecerá dentro de la estalagmitas hasta que los personajes se dirijan hacia el área 3b, momento en el que emergerá silenciosamente y los seguirá. Una vez los personajes queden atrapados en el área 3b, el pudin atacará.

Túnel del Lado Este. Este túnel de 5 pies de anchura y 7 pies de altura se inclina suavemente hacia arriba mientras viaja hacia el este. Después de 100 pies, se abre a una boca de cueva a través del lado este de la colina.

3b. Suministro de Agua

Una pequeña catarata que surge del techo al 8 pies de altura forma una poza de 5 pies de profundidad en el extremo suroeste de la cueva. Los goblins solían venir aquí para beber agua fresca, pero dejaron de visitar la cueva cuando el pudin negro empezó a acabar con ellos.

Creciendo cerca del muro sudeste hay un lecho con veinte setas verdes. Un personaje que inspeccione las setas y supere un control de Inteligencia (Naturaleza) CD 10 podrá determinar que son venenosas. Cualquier criatura que ingiera una seta debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrir un punto de daño de veneno y quedar envenenado durante 1 hora. Los efectos de comer múltiples setas son acumulativos.

4. Murciélagos y Prisioneros

Un corto túnel lleva a una caverna hundida que resuena con el sonido de aleteos. El sonido emana de una poza formada de forma natural en el suelo de la caverna, el cual está cubierto de guano de murciélago. Unas repisas a diez pies de altura rodéan la poza y forman nichos elevados en los lados norte, este y sur. Acurrucados en estos nichos hay treinta aldeanos de Piedra Nocturna. Los aldeanos son prisioneros de los goblins y los ogros, e intentan mantenerse lo más en silencio posible por razones que a primera vista no podrían parecer obvias para los personajes.

Directamente bajo esta caverna hay otra caverna de tamaño similar ocupada por miles de murciélagos. Cualquier sonido fuerte en cualquiera de las dos cavernas pone nerviosos a los murciélagos. Cuando los personajes se pongan nerviosos, haz que los personajes tiren iniciativa. En la cuenta de iniciativa 10, los murciélagos volarán subiendo por la poza y comenzarán a volar por la caverna superior, chillando con fuerza. Los aleteantes murciélagos recuden la visibilidad en la caverna superior a 5 pies. Una criatura sufre 1 punto de daño penetrante cada vez que entre en un cuadrado con murciélagos aleteantes. Al final de cada uno de los turnos de los murciélagos tira un d6. Con un resultado de 1-5, los murciélagos siguen agitados. Con un resultado de 6, los murciélagos vuelven a la caverna inferior y dejan de estar agitados.

El pozo desciende a través de 20 pies de roca sólda antes de abrirse a la caverna inferior, la cual tiene 30 pies de profundidad.

Aldeanos de Piedra Nocturna

El Jefe Hark despojó a los aldeanos de sus armas antes de conducirlas a esta caverna. Los aldeanos temen por sus vidas pero no pueden escapar de las Cuevas Goteantes hasta que los monstruos en el área 1 no hayan sido derrotados. Cada pocas horas, uno de los ogros entra en la cueva, agarra a un prisionero, y se lleva al desafortunado aldeano para ser devorado (si no por los ogros, entonces es por los goblins en el área 2 o por las ratas gigantes en el área 9).

En ausencia de un verdadero líder, Morak Ur'gray (LB enano escudo hombre **plebeyo**), el dueño y propietario de la Posada la Piedra Nocturna, habla en nombe de los aldeanos.

Morak es un optimista, y cuenta con que Lady Velrosa Nandar acuda al rescate. Cuando pose la vista sobre los aventureros, lanzará un suspiro de alivio y asumirá que han sido contratados por Lady Nandar. Quedará descorazonado al descubrir que no sobrevivió al ataque sobre Piedra Nocturna.)

Otros prisioneros notorios atrapados en la caverna incluyen a Hiral Mystrum (LB hombre humano Tezhyrio **plebeyo**), el cobardica sacerdote de Lazhander de la aldéa, y seis guardias desarmados (LN hombres y muheres humanos de varias etnias **guardias**). Los guardias resultaron heridos por los goblins y ogros durante el proceso de ser capturados; a cada uno de ellos solo les quedan 1d6 puntos de golpe restantes.

Los demás prisioneros que pueden ser encontrados aquí son los miembros supervivientes de las familias locales. Todos los adultos son **plebeyos** desarmados, y todos los niños son no combatientes. Dejarán que Morak hable en su nombre. LKas familias son las siguientes:

Familia Agganor. Destiny Agganor (edad 42) es la partera tiflin de Piedra Nocturna. Su hijo, Grin Agganor (edad 27)m trabajaba en el establo de la aldea, alimentando a los caballos y limpiando los pesebres para Lady Nandar. Destiny adora a Asmodeus, pero no impone sus creencias a nadie más, incluyendo a su hijo..

Familia Delfryndel. Los Delfryndels son humanos Tezhyrios. Poseen y gestionan el molino de Piedra Nocturna. Los miembros supervivientes de la familia son Renarra Delfryndel (edad 64), su hijo más jóven Zalf (edad 40), su mujer Elize (edad 37), sy sus dos hijos adolescentes, Darson (edad 17) y Hildy (edad 14). Ninguno de los miembros de la familia murió durante el ataque de los gigantes, pero el hijo mayor de Renarra, Olaf, fue asesinado y devorado por los goblins.

Hulvaarn Family. Los Hulvaarns son humanos Damaranos que se dedican a cultivar patatas y nabos. Los miembros supervivientes de la familia son Godrick Hulvaarn (edad 32), su mujer Prennis (edad 30), y sus tres hios: su hija Jehanna (edad 12) y sus hijos gemelos Ellis y Ghalt (edad 9). Los niños perdieron a su abuelo (el padre de Godrick, Nestor) durante el ataque de los gigantes en Piedra Nocturna.

Familia Nesper. Los Nesper son humanos Tezhyrios que se dedican a cultivar calabazas. Ninguno de ellos resulto muerto durante el ataque de los gigantes, pero tres de ellos murieron a manos de los goblins y los ogros en las cuevas goteantes. Los miembros restantes de la familia son Yondra (edad 15) y su hermano Sarvin (edad 11). Ambos perdieron a sus padres y a una hermana más mayor llamada Sylda.

Familia Osstra. Los Osstra son humanos Tezhyrios que se dedican a cultivar trigo. Los miembros supervivientes de la familia incluyen a Thelbin Osstra (edad 52) y a su marido, Brynn (edad 52), y a su sobrino de buen corazón, Broland (age 23). Brynn perdió a su anciana madre y a su hermana más pequeña (la madre de Broland) a manos de los goblins.

Familia Summerhawk. Los Summerhawks son medianos corazónfuertes. Taela Summerhawk (Edad 28) la apotecaria, consuela a sus cuatro hijos pequeños, Barley (edad 10), Midge (edad 8), Nincy (edad 6), y Dollop (edad 3). El marido de Taela, Larlow, resultó muerto en Piedra Nocturna cuando una roca cayó sobre su casa.

5. Fisura

Una fisura de 5 pies de anchura y veinte de profundidad atraviesa un túnel que se dirige hacia el Norte. Los goblins no han cruzado la fisura y no han explorado el túnel. Hacia donde lleva el túnel queda a tu criterio. Podría llegar a la superficie en algún momento, y podría llevar a la guarida de un monstruo o llevar al bosque de Ardeep. Si no quieres que los personajes vagabundeen muy lejos, informa a los jugadores de que el túnel se ha derrumbado pasados unos cuantos cientos de pies, forzando a los personajes a volver hacia atrás.

6. Arroyo Subterráneo

Un arroyo poco profundo en el que el agua llega a los tobillos fluye a través de un estrecho túnel en el muro oeste y forma una pequeña poza en esta, por lo demás, caverna vacía. El agua no sabe bien por su alto contenido en minerales, pero los goblins se han visto obligados a beberla debido a que su suministro de agua dulce se ha visto bloqueado (ver ñárea 3)

Si los personajes entran en las cuevas sin ser detectados y buscan refugio aquí, hay un 50% de probabilidades cada hora de que un goblin no combatiente entre en la cueva, buscando beber agua. El goblins huirá nada más ver a los intruosos, dirigiéndose hacia el Norte, hacia el área 9. El goblin tiene CA 10, 1 punto de golpe y carece de ataques efectivos.

7. Chimenea Natural

Una chimenea se ha formando en el techo a 7 pies de altura de esta pequeña caverna lateral. La chimenea tiene abundantes asideros y uno puede trepar por ella con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10. No se requiere de ningún control de característica si los personajes usan una cuerda o equipo de escalada.

Una poco escrupulosa y ambiciosa **goblin** llamada Snigbat monta guardia en la parte de debajo de la chimenea. El trabajo de Snigbat es el de vigilar la llegada de cualquier intruso e informar al Jefe Hark. Snigbat considera este trabajo una forma de castigo. Si ve a uno o más aventureros bien armadis, Snigbat se ofrecerá a llevarlos antes el Jefe Hark si le prometen acabar con el Jefe Hark y ayudar a Snigbat a convertirse en la nueva jefe de la tribu. Snigbat sabe donde guarda Hark sus tesoros (área 8) pero no compartirá esta información con los personajes con la esperanza de poder quedarlo todo para ella.

Desarrollo

Si los personajes forman una alianza con Snigbat y se deshacen de Hark, Snigbat les pedrirá que acaben con los ogros en la caverna principal (área 1) ya que no tienen influencia alguna sobre ellos. Con Hark y los ogros muertos, Snigbat puede asumir el título de Jefe son temor a ser desafiada. Una vez se convierta en la nueva jefe, permitirá a los personajes y a los aldeanos de Piedra Nocturna el abandonar ilesos las Cuevas Goteantes.

8. El Tesoro de Hark

Una gran roca redonda llena el bajo túnel de 4 pies de altura que lleva a esta cueva. El peñasco encaja de forma bastante apretada en el túnel y debe ser empujado a la cueva para poder abrir el paso a través del pasadizo. Mover la roca fuera del camino requiere de un control exitoso de Fuerza (Ateltismo) CD 11. El sonido de la roca moviéndose es lo suficientemente fuerte como para ser oído por las criaturas en el área 9.

Esta caverna tiene un techo a 8 pies de altura y contiene un montón de hierba (la cama de Hark), al lado del cual descansa un cofre de madera bastante baqueteado con una cerradura oxiada. La cerradura es solo de apariencia y se hace pedazos si alguien la manipula de forma descuidada.

Tesoro

El cofre contiene los tesoros que el Jefe Hark ha amasado durante su corta existencia:

- 12 po, 55 pp, y 87 pc (todas mezcladas)
- Un par a juego de salero y pimentero de plata (con un valor de 10 po cada uno o de 25 si está el juego entero)
- Una funda de cuero manchada de sangre que contiene un juego completo de herramientas de ladrón (por valor de 25 po)
- Un símolo sagrado de Silvanus tallado en madera y adornado con motivos en pan de oro (valor de 25 po)
- Un objeto mágico, determinado aleatoriamente realizando una tirada en la Tabla A de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

9. Cueva del Jefe Hark

Esta caverna de 10 pies de altura alberga a Hark, el **jefe goblin**, dos mujeres **goblins** (sus guardaespaldas) llamadas Ratcha y Zukluk, y siete **ratas gigantes** (las adoradas mascotas de Hark). Cuando los personajes entren en la caverna por primera vez, Hark y sus guardaespaldas están contemplando alborozados como las ratas se alimentan del cadáver de un aldeano asesinado (Darthag Ulgar, el propietario del puesto comercial del ámbula del Escudo del León).

Hark ha recogido todas las armas y escudos que pertenecían a los aldeanos capturados y ha almacenado todo el equipamiento en un nicho en el lado oeste detrás de algunas rocas. Los personajes que busquen el escondite encotrarán nueve lanzas, cinco garrotes, dos dagas y seis escudos de madera.

La Despensa de Hark

En el extremo norte de la cueva hay una cueva más pequeña que es donde el Jefe Hark mantiene a los prisioneros antes de dárselos a sus ratas gigantes para que séan devorados. Acurrucados y temblorosos en el extremo de atrás de esta despensa de 6 pies de altura se halla la doncella de Lady Velrosa Nandar, Daphne Featherstone (LB mujer humana Tezhyria **plebeyo**). Daphne estaba en la aldea cuando los gigantes de las nubes atacaron. Incapaz de volver al alcazar Nandar, Daphne huyó a las Cuevas Goteantes con los demás aldeanos, una decisión que ha llegado a lamentar. Si se entera de que Lady Nandar ha muerto, Daphne comenzará a llorar de forma inconsolable.

Tratando con Hark

Los personajes pueden intentar negociar con Hark en vez de atacarle. Aceptará liberar a los aldeanos restantes si los personajes hacen una de las siguientes cosas (y dejan en paz la guarida de los goblins):

- Pagar un rescate de 1 pieza de oro por aldeano. (La cantidad total es de 31 po, menos 1 po por cada aldeano que haya muerto desde que los personajes llegaran a las cuevas).
- Darle a Hark una nueva cerradura. Hark necesita la nueva cerradura para su cofre del tesoro en el área 8.
- Matar a la Gota (ver área 3). Si los personajes traen a Hark alguna prueba de que han acabado con el pudín negro, liberará a todos los aldeanos que tiene bajo su custodia.

La Misión de Morak

Los personajes que sobrevivan a los peligros de las Cuevas Goteanes y vuelvan a Piedra Nocturna deberían avanzar hasta el 4º nivel.

Una vez esté a salvo y de vuelta en la aldéa, Morak Ur'gray hará una valoración de los daños, se encargará de organizar las cosas para que alguien informe en Aguas Profundas del ataque de los gigantes de las rocas, y urgirá a los personajes a que realicenuna de las siguientes misiones. Si Morak murió en las cuevas goteantes, cualquier otro PNJs puede darles las misiones en su lugar. Escoge a quien quiera para ello. Tu elección determinara si los personajes visitan Bryn Shander, Campos Dorados o Triboar durante la siguiente etapa de la aventura (ver capítulo 2).

Ya acepten o no los personajes la misión de Morak, continúa con la sección "La Torre de Zephyros".

Misión de Bryn Shander

La amiga y vecina de Morak, Semile Southwell, resultó muerta durante el ataque de los gigantes. Aunque no tenía familia en Piedra Nocturna, Semile hablaba con frecuencia de su hermano, Markham. Morak sabe que Markham es el Sheriff de Bryn Shander y pedirá a los personajes que viajen hacia el Valle del Viento Helado y comuniquen a su hermano las tristes noticias de la muerte de Semile.

Misión de Campos Dorados

Los Xelbrin resultaron muertos en su hogar cuando los gigantes bombardearon la aldéa (ver "Piedra Nocturna," área 4h).

Morak recuerda que la anciana pareja tenía un hijo, Miros, el cual vive en Campos Dorados. Morak pedirá a los personajes que visiten Campos Dorados y que hagan saber a Miros lo que ha ocurrido. Si el tressym de los Xelbrin todavía sigue con vida, Morak le pedirá a los personajes que se lo entreguen sano y salvo a Miros.

Misión de Triboar

El amigo y vecino de Morak, Darthag Ulgar, fue devorado por ratas gigantes. Darthag gestionaba el puesto comercial del ámbula del Escudo del León, y su ex mujer gestiona un establecimiento similar en Triboar. Morak pedirá a los personajes que viajen a Triboar y que entreguen la triste noticia del fallecimiento de Darthag a su ex mujer, Alaestra Ulgar.

La Torre de Zephyros

El dia después de que los personajes acepten la misión de Morak, tendrán su primer encuentro con un gigante. Lee o parafraséa el siguiente texto resaltado a los jugadores:

> Veis una enorme torre flotando en una nube algodonosa a mil pies por encima vuestro. La torre debe tener cientors de pies de altura, y el tejado tiene un aspecto extrañamente parcido al de un puntiagudo sombrero de mago. Mientras la torre comienza a acercarse flotando, unas escaleras hechas de nubes comienzan a formarse bajo ella y a descender hacia vosotros.

El mapa 1.3 muestra la torre. Las escaleras están hechas con nubes solidificadas y bajan en espiral, deteniéndose a una altura escasa sobre el suelo. Están hechas para el tamaño de un humano y son seguras de trepar. Tras subir por las escaleras durante 1,000 pies, los personajes permanecerán de pie delante de la entrada de la torre, encima de una nube que parece tan firme y segura como el suelo. Si los personajes entran en el primer piso de la torre, un gigante de las nubes mago llamado Zephyros descenderá del segundo piso (usando un conjuro de *levitar*) para darles la bienvenida.

Zephyros es un excéntro gigante de las nubes con unos largos cabellos blancos agitados por el viento, una puntiaguda barba blanca y una algodonosa túnica púrpura adornada con bordados de estrellas doradas. No supone ninguna amenaza para Piedra Nocturna o los personajes.

Desde que el ordning fue hecho pedazos, Zephyros ha estado uando conjuros de *contactar otro plano* para encontrar una forma de arreglar las cosas. Varios lanzamientos fallidos del conjuro le han vuelto loco en múltiples ocasiones. Se ha recuperado de la locura, y sin embargo, al mismo tiempo, esto ha aumentado sus excentricidades. Sus investigaciones mágicas le han llevado a Piedra Nocturna. No ha tenido nada que ver con el ataque de los gigantes de las nubes sobre el asentamiento y quedará horrorizado al descurbir los daños que han causado sobre él sus congéneres gigantes.

Zephyros tiene a la "gente pequeña" en mayor consideración que la mayor parte de los gigantes. Si los personajes se presentan, una amplia sonrisa aparecerá en el rostro del gigante al darse cuenta de que son ellos los mencionados por las misteriosas entidades planares con las que ha hablado.

Convencido de que los personajes pueden restaurar el ordning, Zephyros se ofrecerá a transportarlos a un destino a su elección dentro de los territorios del Norte. Esos son los límites de su intervención. Las entidades planares con las que Zephyros ha hablado mediante los conjuros de *contactar otro plano* lo han advertido de que no intente intervenir de forma más directa en los sucesos que quedan por ocurrir. El destino del grupo debería coincidir con la misión de Morak. Tras entregar de forma segura a los personajes en su destino, Zephyros y su torre partirán hacia las islas Moonshaes.

Si los personajes le piden a Zephyros que los lleve a cualquier otro lugar que no sea Bryn Shander, Campos Dorados o Triboar, Zephyros (mago excéntrico que es) acabará llevándolos por accidente a uno de estos lugares.

Zephyros es un **gigante de las nubes**, con los siguientes cambios:

- Zephyros es neutral bueno.
- Tiene una puntuación de Inteligencia de 18 (+4) y el rasgo de Lanzamiento de Conjuros descrito a continuación.
- Porta un Bastón de los Magos de tamaño gigante en lugar de un lucero del alba. Como acción, puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo con el bastón. Cada ataque tiene un bono de +15 a impactar y produce 20 (3d6 + 10) puntos de daño contundente con un impacto o 23 (3d8 + 10) puntos de daño contundente si es usado con las dos manos. Este daño se considera mágico.
- Tiene un valor de desafio de 13 (10,000 XP).

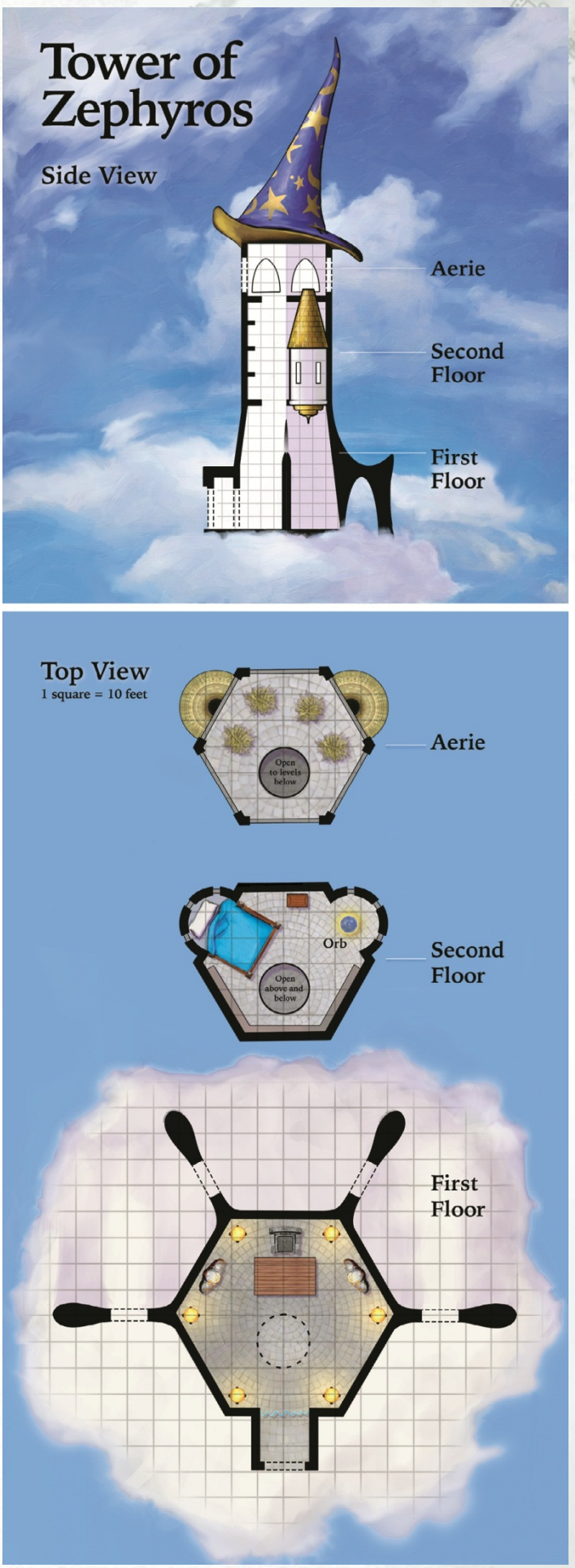
Lanzamiento de Conjuros. Zephyros es un lanzador de conjuros de 12º nivel. Su característica de lanamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +11 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *remendar*, *mensaje*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*, *toque electrizante*

1º nivel (4 espacios): *hechizar persona*, *comprender lenguajes*, *proyectil mágico*, *escudo*

2º nivel (3 espacios): *corona de locura*, *ráfaga de viento*, *levitar*

3º nivel (3 espacios): *indetectabilidad*, *protección contra la energía*, *don de lenguas*



Mapa 1.3: La Torre de Zephyros



ZEPHYROS

4º nivel (3 espacios): *conjurar elementales menores*, *invisibilidad mayor*, *esfera resistente de Otiluke*
5º nivel (2 espacios): *cono de frio*, *contactar otro plano*
6º nivel (1 espacio): *sugestión de masas*

La torre de Zephyros no tiene alojamientos adecuados para gente pequeña, pero el gigantes de las nubes mago permitirá al grupo acampar en el primer piso. Pedirá a los personajes que restrinjan sus actividades al primer piso que se mantengan lejos del segundo piso y de la aguilera. Zephyros controla los movimientos de la torre usando un *orbe de navegación* ver apéndice B) en el segundo piso.

La tabla de Tiempos de Viaje de la Torre de Zephyros resume cuanto tiempo le toma a la torre el viajar desde Piedra Nocturna hasta Bryn Shander, Campos Dorados o Triboar. Sin importar cual sea su destino, los personajes tendrán, al menos, un encuentro durante la ruta (ver la sección "Cielos Hostiles" para más detalles).

TIEMPOS DE VIAJE DE LA TORRE DE ZEPHYROS

Destino	Duración del Viaje
Bryn Shander	624 horas (26 días)
Campos Dorados	72 horas (3 días)
Triboar	275 hours (11½ days)

PRIMER PISO

La torre descansa sobre una nube que se siente solida bajo los pies. Un arco abierto lleva a un vestíbulo vacío, en la parte de atrás del cual cuelga una cortina azul translúcida que ondula movida por el viento. Más allá de la cortuna hay una cámara hexagonal de 100 pies de anchura que contiene una mesa de madera y una silla de piedra fabricadas ambas para la medida de un gigante. Colgando del techo con cadenas de acero hay seis esferas de cristal con conjuros de *llama continua* lanzados sobre ella. Las esferas luminosas mantienen la habitación brillantemente iluminada.

El segundo piso de la torre puede ser visto a través de un agujero de 20 pies de nachura en el elevado techo.

SEGUNDO PISO

Este nivel de la torre tiene un techo a 80 pies de altura y altas y estrechas ventanas cerradas con vidrieras de cristales tintados. Los muebles incluyen una cama hecha al tamaño de un gigante y un enorme cofre de madera sellado con un conjuro de *cerradura arcana*. Unos estantes de piedra sobresalen de los muros a unas alturas de 20, 40 y 60 pies, y estos estantes soportan el peso de la vasta colección de diarios de Zephyros (ver "Tesoro").

Flotando a 10 pies por encima del suelo se halla un *orbe de navegación* (ver apéndice B) que Zephyros usas para controlar los movimientos de la torre.

Zephyros usa magia para moverse entre los niveles de la torre. Un agujero de 20 pies de diámetro en el suelo permite el acceso al primer nivel, el suelo del cual se halla a 30 pies por debajo. Un agujero de tamaño y forma similar en el techo permite el acceso a la aguilera.

TESORO

El cofre de madera tiene 9 pies de longitud, 5 de anchura y 5 de altura. Contiene una variedad de túnicas de tamaño gigante, un gigantesco par de sandalias, un gran peine de electro con incurstaciones de piedras lunares (por valor de 750 po y que pesa 25 libras), y el libro de conjuros de Zephyros. El libro de conjuros pesar 250 libras y tiene unas tapas con remares dorados. Contiene todos los conjuros que Zephyros tiene preparados mas los iguientes conjuros adicionales: *ojo arcano*, *llama continua*, *escudo de fuego*, *pauta hipnótica*, *armadura de mago*, *imagen múltiple*, *paso brumoso*, *modificar memoria*, *estallar*, y *ralentizar*.

La biblioteca de Zephyros contiene más de quinientos diarios de investigación que ha escrito él mismo. Durante los últimos cincuenta años, Zephyros ha estado viajando alrededor de las islas Moonshaes y ha estado catalogando sus múltiples maravillas, tanto mágicas como mundanas. Cada libro pesa 100 libras, consolida el equivalente a un mes de investigaciones y tiene un valor de hasta 250 po.

AGUILERA

El nivel más alto de la torre tiene unas arcadas abierta en sus muros. Cuatro **grifos** han hecho sus nidos en la aguilera, y Zephyros los trata como gatos. En cualquier momento dado, 1d4 de los grifos están presentes, los grifos ausentes estarán fuera cazando y volverán pasadas 1d4 horas. Los grifos que estén presentes atacarán si ellos o sus nidos son molestados. Los nidos de los grifos no contienen ningún tesoro.

CIELOS HOSTILES

Uno o más de los siguientes encuentros ocurren mientras los personajes estén viajando con Zephyros. Si los personajes están realizando el viaje por si solos, sin la ayuda del gigante de las nubes, sáltate esta sección y usa la tabla de Encuentros Aleatorios en las Tierras Salvajes en el Capítulo 3 para general encuentros aleatorios si viajan por tierra.

DÍA 3: EL ODIO AULLANTE

Durante el tercer día de viaje del grupo, unos representantes de un malvado culto elemental llegarán a la torre de Zephyros, esperando encontrar a un poderoso aliado gigante de las nubes, cuyos objetivos coincidan con los de Yan-C-Bin, el Príncipe Malvado del Aire

Los cultistas usan buitres gigantes como monturas voladores. Cuando avisten la torre del gigante de las nubes, se acercarán a investigar. Los cultistas aterrizarán fuera de la entrada de la torre en el primer piso. Zephyros estará durmiendo en el segundo piso cuando estos lleguen, y solo pasará a ser consciente de la llegada de visitantes si los personajes le despiertan o si se inicia un combate.

Durante el tercer día de vuestro viaje, avistais a nueve macilentos humanos ataviados con armaduras ligeras montados sobre buitres gigantes. Aterrizan encima de la nube, momento en el que los humanos desmontan.

Todos los ninetes visten yelmos de acero que les cubren los ojos y que se parecen a estilizadas cabezas de pájaros. Uno de ellos está equipado con una bolsa de bandolera adornada con un rostro sonriente.

Los visitantes incluyen a dos **fanáticos del culto** (NM hombres humanos Illuskanos) y siete **cultistas** (NM hombres y mujeres humanos de varias etnias). Los cultistas intentarán entrar en la torre mientras sus nueve **buitres gigantes** permanecen en el exterior.

Los buitres solo permitirán que los cabalguen miembros del culto, y atacarán a cualquier otro que se acerque a menos de 5 pies de ellos. Un personaje que se vista con las rpas de un cultista podrán con un control exitosos de Carisma (manejo de Animales) CD 12, engañar a un buitre gigante para que este permita que lo cabalguen. El buitre gigante atacarán al personaje si este falla el control.

Los fanáticos del culto se llaman Amarath y N'von. Ellos dos son los que hablan en nombre del resto de los miembros del grupo y dicen además hablar también en nombre de Yan-C-Bin. Amarath y N'von deséan entrar en contacto con un gigante de las nubes y no tienen interés alguno en tratar con nadie mas. Si los personajes se meten en su camino, los cultistas los ignorarán y gritarán llamando al amo de la torre. Si los personajes se ponen su camino o se vuelven violentos, los cultistas les atacarán.



Cultista del Odio Aullante y Buitre Gigante

Amarath porta una bolsa mágica (ver "Tesoro") la cual contiene un **acechador invisible.** Durante su primer asalto de combate, Amarath liberará al acechador invisble y le ordenará que ataque a lo enemigos del culto.

Tesoro

La "bolsa sonriente" de Amarath es un realidad una *bolsa de contención*. La bolsa se queda vacía una vez el acechador invisible salga de ella.

N'von porta una bolsa al cinto que contiene diez pellizcos de polvo de hada. Ofrecerá la bolsa con el polvo de hada a Zephyros como regaLo (ver "Desarrollo").

Un pellizco de polvo de hada puede servir como sustituto de los componentes materiales de cualquier conjuro de encantamiento de 3º nivel o inferior. El polvo de hada tiene también otros efectos mágicos. Si un pellizco de polvo de hada es espolvoreado sobre una criatura, tira un dado porcentual y consulta en la tabla de Polvo de Hada para determinar los efectos.

Polvo de Hada

d100	Efecto Mágico
01–70	La criatura espolvoreada con el polvo de hada gana una velocidad de vuelo de 60 pies durante 10 minutos.
71–80	La criatura espolvoreada con el polvo de hada debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o caer inconsciente durante 1 minuto. La criatura se despierta si sufre daño o si, como una acción, es sacudida o abofeteada.
81–90	La criatura espolvoreada con el polvo de hada debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o verse afectada por un conjuro de *confusión.*
91–00	La criatura espolvoreada con el polvo de hada se vuelve invisible durante 1 hora. Cualquier equipo que esté llevado o portando es invisiblie mientras permanezca en posesión de la persona. El efecto en la criatura termina si esta ataca, produce algún daño o lanza un conjuro.

Desarrollo

Si se inicia una bata entre los personajes y los cultistas, Zephyros (excéntrico mago que es él) observará el desarrollo de la situación desde una distancia segura. Solo si los personajes se hallan cerca de la derrota lanzará entonces el gigante de las nubes un conjuro de *sugestión de masas* sobre los cultistas y el acechador invisible, empujándolos a que se vayan inmediatamente y nunca jamás vuelvan.

Si los personajes permiten a los cultistas el que hablen con Zephyros, estos le ofrecerán el polvo de hada como presente y le exhortarán a que ayude a Yan-C-Bin a que "devuelva al mundo a su estado primordial, tal y como era en los albores de la historia". Los cultistas serán poco específicos a la hora de concretar como se puede conseguir esto, y están más interesados en obtener un si o un no del gigante.

Zephyros aceptará cualquier consejo que los personajes deséen ofrecer. A no ser que los personajes le recomienden que eche a los cultistas, Zephyros aceptará el regalo de los cultistas y les permitirá permanecer en su torre mientras él considera su oferta. Entonces se retirará al segundo piso y lanzará *contactar otro plano* para determinar cual es su mejor curso de acción. Si falla la tirada de salvación de Inteligencia del conjuro, permanecerá catatónico hasta que termine un descanso largo. Si la tirada de salvación es exitosa, determinará gracias a la ayuda del conjuro, que los intereses del culto son oopuestos a los suyos, momento en el que, educadamente, exhortará a los cultistas que se vayan. Los cultistas

aceptarán a regañadientes y se irán, pero antes de que Amarath reprenda al gigante de las nubes mago por su "estupidez y falta de visión".

Después de que sus negocios con los cultistas hayan terminado, Zephyros se sentirá mal acerca de conservar su reglao, y le dará la bolsa con el polvo de hadas a los personajes, creyendo que a estos les podría ser más útil de lo que al él le podría ser.

Día 10: Operación "Ataque al Orbe"

Este encuentro se produce en el 10º día de viaje y solo si los personajes están viajandi hacia Bryn Shander o Triboar. La preponderancia de las actividades de los gigantes en el Norte ha puesto en alerta a los miembros de la Alianza de los Señores, y sus agentes están recogiendo información mientras toman medidas para contener los avances de los gigantes.

Cualquier personaje que monte guardia fuera de la torre de Zephyros o que mire el cielo desde la aguilera divisará el peligro si su puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) es de 15 o mas.

> Un enorme dragón plateado planéa entre las nubes, acercándose rápidamente. Mientras vuela acercándose, veis a un grupo de enanos con armadura aferrados en sus garras.

Un **dragón plateado adulto** masculino llamado Clarion le debe un favor a la Reina Dagnabbet de Mithral Hall y está transportando, por petición suya, a un equipo de ataque de la Alianza de los Señores hasta la torre de Zephyros. El dragón tiene cogidos a tres enanos escudo en cada garra. Los enanos tienen órdenes de inutilizar todas las fortalezas de los gigantes de las nubes, y planéan localizar y destruir el *orbe de navegación* de la torre. Ni ellos ni el dragón saben que Zephyros no supone ninguna amenaza para los asentamientos del Norte, ni tampoco es algo que les importe. Tienen órdenes de su reina y una misión que completar, y por las barbas de Moradin que van a conseguirlo!

Los personajes que avisten al dragón plateado tendrán 1 minuto para prepararse para su llegada. En caso contrario, todos los ocupantes de la torre quedarán sorprendidos por el sonido del aletei dek dragón mientras este aterriza fuera de la torre. Después de dejar a los enanos, Clarion despegará, asustará a los grifos en la aguilera de la torre y esperará allí mientras los enanos completan su trabajo.

Los enanos escudo se llaman Daina Ungart, Ildehar Ironfist, Hewn Horn, Voldrik Firehammer, Griswelda Torunn y Naal Splintershield. Tienen todos las estadíticas de **veteranos**, con los siguientes cambios:

- Los enanos son legales buenos.
- Su velocidad es de 25 pies.
- Tienen visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- Hablan Común y Enano.
- Tienen entaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia contra el daño de veneno.
- Empuñan hchas de batalla en lugar de espadas largas, y hachas de mano en lugar de espadas cortas (las hachas de mano producen daño cortante en lugar de daño penetrante).
- Cada uno está equipado con una *poción de forma gaseosa*.

Los enanos se beberán sus *pociones de forma gaseosa* nada más aterrizar y entrarán en la torre, buscando el *orbe de navegación*. Dándose cuenta de que el orbe de navegación no se encuentraen el primer piso, los enanos volarán hasta el segundo. Una vez el orbe quede ante ellos, los enanos revertirán a sus formas naturales y lo atacarán. Zephyros hará lo que pueda para proteger el orbe sin dañar a ninguno de los enanos, usando conjuros como *hechizar persona*, esfera resistente de *Otiluke*, y *sugestión de masas* para atraparlos o desviarlos. Mientras tranto, el dragón vigilará la batalla desde la aguilera, e intentará neutralizar al gigante de las nubes mago con su aliento paralizante.

Los enanos evitarán un conflicto armado con los personajes. Si los personajes matan a uno o más de los enanos, o le producen serios daños el dragón,. Serán acusados de conspirar con los gigantes para tratar de derrocar la civilización enana en el norte. El equipo de ataque se volverá entonces contra el grupo, intentando dejar inconscientes a los personajes en lugar de matarlos.

Desarrollo

Un personaje puede intentar persuadir al dragón y a los enanos para que terminen el asalto convenciéndolos de que Zephyros no tiene malas intenciones. Si el jugador interpreta bien y expone un argumento convincente, permite al personaje que use una acción para realizar un control de Carisma (Persuasión) CD 15, con ventaja si el personaje es miembro de la Alianza de los Señores, y con desventaja si uno o más miembros del equipo de ataque ha muerto. Si el control falla, los enanos dirán que "no pueden correr ningún riesgo", y continuarán con su plan, aunque el personaje puede intentarlo otra vez. Si el control tiene éxito, el dragón y los enanos detendrán el ataque.

Si los enanos destruyen el *orbe de navegación*, la torre quedará inmovilizada hasta que Zephyros fabrique uno de reemplazo (lo que podría llevarle meses). En vez de dejar atrapados a los personajes en su torre, les ayudará a volver a la superficie, les señalará la dirección en la que tienen que viajar, y les dirá adiós antes de volver a su torre para sopesar sus opciones.

Si los enanos resultan muertos, el dragón volverá solo a Mithral hall. Una vez el equipo de ataque de la Alianza de los Señores se haya ido, Zephyros dará las gracias a los personajes que lo ayudaron a defender la torre, murmurará algo en voz baja sobre los dragones, y continuará sus taréas como si nada hubiera ocurrido.

Avance de Personajes

Los personajes ganan nivele en este capítulo al completar los objetivos resumidos a continuación:

- Los personajes que exploren Piedra Nocturna y derroten a los goblins en la aldéa avanzarán al 2º nivel.
- Los personajes que traten con los agentes Zhentarim y sobrevivan al asedio de los orcos (con o sin la ayuda de los elfos del bosque de Ardeep) avanzarán al 3º nivel.
- Los personajes que sobrevivan a los peligros de las Cuevas Goteantes avanzaran al 4º nivel, sin importar a cuantos aldeanos rescate.
- Los personajes avanzaran al 5º nivel después de sus encuentros con los cultistas del aire y el equipo de ataque de la Alianza de los Señores.

Los personajes deberían ser de 5º nivel para el momento en el que alcancen Bryn Shander, Campos Dorados o Triboar, de la forma en que se describe en el Capítulo 2.



Capítulo 2: Temblores

Un asentamiento en el norte sufre un ataque de manos de gigantes. Tú decides qué localización usar: la villa amurallada de Bryn Shander en el frio corazón del Valle del Viento Helado; Campos Dorados, un asentamiento agrícola fortificado y abadía al noreste de Aguas profundas, o Triboar, una villa fronteriza y puesto de parada de caravanas en el Valle del Dessarin. Este capítulo incluye un mapa y una descripción detallada de cada asentamiento. Los gigantes atacantes tienen un objetivo específico. Si los personajes ayudan a defender la localización contra el asalto de los gigantes y tienen éxito en derrotar o ahuyentar a los atacantes, a los personajes se les recompensará con misiones que les llevarán a profundizar más en la aventura. Quédate advertido: estos encuentros están diseñados para probar las habilidades tácticas y de liderazgo del grupo, y los personajes que no ejerciten un cierto grado de precaución es muy probable que perezcan.

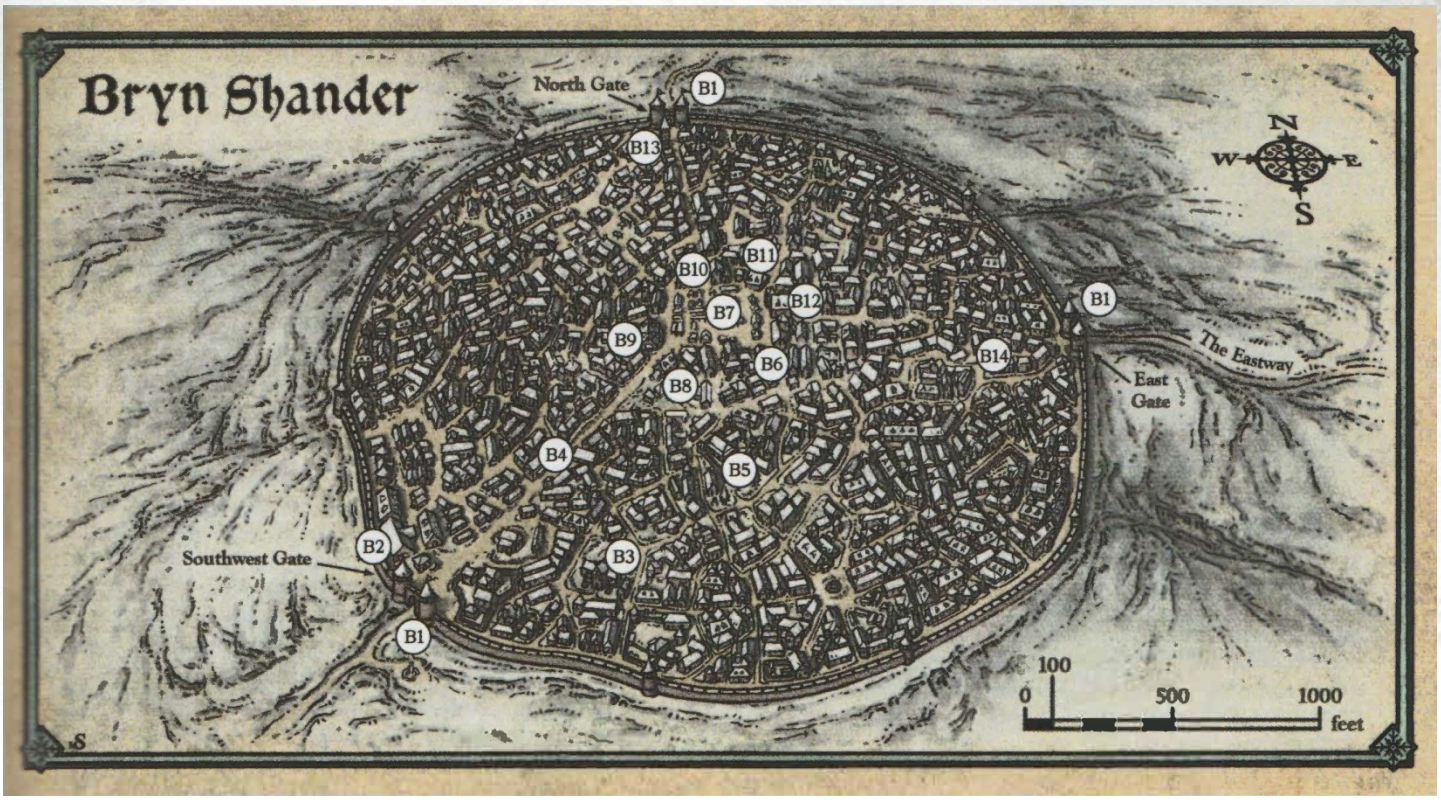
PNJs Especiales

En este capítulo, cada jugador no solo manejará un personaje jugador, sinó también un PNJ que tiene vínculos con el asentamiento que los personajes están defendiendo. Una vez hayas determinado donde comienza la aventura, haz fotocopias de los seis PNJs correspondientes al asentamiento que has escogido. Estos PNJs están recogidos en el Apéndice D. Cada PNJ viene con una breve descripción, rasgos de personalidad (un vínculo, un ideal y una tara), y un bloque de estadísticas. Cuando el ataque de los gigantes comience, dale un PNJ a cada jugador y dile al jugador donde se encuentra su PNJ al comienzo del encuentro, tal y como se denota en la descripción del encuentro. Si tu grupo tiene más de seis jugadores, uno o más de ellos no recibirá un PNJ, y eso está bien. (Deja que los jugadores decidan entre si quien recibe uno y quién no.) Si tu grupo tiene menos de seis jugadores, dale un PNJ a cada jugador y aparta a los demás PNjs. Estos PNJs apartados no participarán en la batalla.

Después de entregar los PNJs, lee el siguiente texto explicativo a los jugadores:

> Además de tu personaje cada uno de vosotros ha recibido un personaje no jugador especial con vínculos con el lugar donde comienza la aventura. Tomaos un momento para revisar los rasgos de personalidad y estadísticas de vuestros PNJs. Uno de vuestros objetivos en esta parte de la aventura es mantener con vida a vuestros PNJs especiales. Por cada uno de estos PNJs que sobreviva, vuestro grupo recibirá una misión especial que otorga una recompensa al ser completada. Los detalles de estas misiones especiales no serán revelados hasta el final de esta parte de la aventura.

Los PNJs controlados por los jugadores son, intencionadamente, más simples y fáciles de llevar que los propios personajes de los jugadores, y los PNjs ayudan a traer a la vida la localización, Los personajes se sentirán más inclinados a defender la localización sabiendo que sus habitantes son más que meras figuras con puntos de golpe carentes de rostro.



B2. Establos

Estos establos están construidos contra los muros exteriores. Cualquier caballo, poni o mula traído a la ciudad puede ser dejado aquí, y cuidado y alimentado por 1 pp la noche.

B3. Salón del Consejo

Localizado cerca de la Puerta Suroeste, el Salón del Consejo es un almacén carente completamente de cualquier elemento distintivo que es el lugar donde los portavoces de Diez Ciudades se reúnen para hablar de asuntos que afecten a sus comunidades.

Cuando no se está celebrando ninguna reunión, el edificio permanece vacío. En el caso de una crisis que afecte a los demás asentamientos de Diez Ciudades, el Salón del Consejo puede ser rápidamente convertido en un albergue para los refugiados.

B4. Casa de la Tríada

El lugar más grande de adoración de Bryn Shander, y el único que verdaderamente merece ser considerado como un templo, es un impresionante edifico de piedra construido por los enanos de la Cumbre de Kelvin.

La Casa de la Tríada se levanta a medio camino entre la Puerta Sudoeste y el mercado central. En el edificio se honra a los tres dioses conocidos como la Tríada: Tyr, el dios de la justicia; Torm, el dios del coraje y el sacrificio personal, e Ilmater, el dios de la resistencia ante el sufrimiento.

El templo es cuidado y mantenido por sacerdotes y acólitos itinerantes provenientes de Neverwinter y Aguas Profundas, los cuales no suelen permanecer aquí durante más de dos años antes de volver por donde vinieron. En estos momentos, el templo es el hogar de un sacerdote de Torm proveniente de Neverwinter llamado Dellvon Ludwig (LB hombre humano Iluskano Sacerdote) así como de su fiel amigo, Sirac de Suzail (ver apéndice D).

Sirac sabe que es descendiente, hijo, del inmortal Artus Cimber y por lo tanto porta su linaje, aunque tampoco es que esto le haya beneficiado en nada. La inmortalidad de Artus, se dice, proviene de un anillo mágico, un anillo que Sirac jamás ha visto.

Los padres de Sirac lo entregaron en adopción cuando no era más que un bebé; fue criado en un orfanato y aprendió sus habilidades de supervivencia durante una adolescencia viviendo en las calles de Suzail. Viajó hacia el oeste con una caravana hasta llegar a Puerta de Baldur, y luego tomó un barco para navegar terminando en Neverwinter. Hace escasamente tres meses llegó al Valle del Viento Helado para probar suerte como pescador de truchas de cabeza de jarrete, y acabó entablando amistad con Dellvon Ludwig. Desde entonces Sirac ha llegado a apreciar el mantra de Torm, el cual valora las virtudes del coraje y del heroísmo por encima de cualquier otra cosa.

B5. Palacio del Portavoz

El Palacio del Portavoz es la residencia privada del portavoz de la villa. El nombre “palacio” es una exageración, si lo comparamos con otros edificios con ese nombre en otros lugares de los Reinos. Sin embargo, construido por enanos con piedra de sillería, con un inclinado tejado de pizarra y una columnata en su fachada delantera, el palacio está tan fuera de lugar entre los toscos edificios de madera de Bryn Shander que parece como si hubiera sido mágicamente transportado desde alguna otra región de Faerûn.

La actual portavoz electa de la villa Duvessa Shane (ver apéndice D), es la hija de un comerciante de Aguas Profundas, el cual se asentó en Bryn Shander después de enamorarse de la hija de un tabernero local. Duvessa ha heredado el talento de su madre para la negociación así como el encanto de su padre, y puede discutir y debatir durante horas sin cansarse. Los demás pueden enfurecerse por su temeridad, pero generalmente se suele salir con la suya.

B6. Salón de la Villa

El Salón de la Villa de Bryn Shander es el edifico más grande de entre los que bordean la plaza central de la villa. Está reservado para fiestas de la comunidad y reuniones en varios días sagrados y otros eventos importantes. El Salón también puede acomodar a refugiados de los asentamientos circundantes en momentos de emergencia.

En la parte de atrás del salón hay unas cortas escaleras de piedra que bajan hasta una bodega excavada con muros de gélida tierra compactada. La bodega ha sido convertida en un despacho para el sheriff, y en una celda de cárcel contigua. El sheriff, Markham Southwell (ver apéndice D), pasa poco tiempo aquí, y la celda de la cárcel para poco tiempo ocupada. Cuando algún alborotador necesita ser encerrado, dos subalternos (LN hombre o mujer humanos Illuskanos **guardias**) son asignados para que monten guardia. El Sheriff Southwell porta la llave de la puerta de la celda, cuya cerradura puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15. Si los guardias necesitan entrar en la celda por alguna razón, uno de ellos va a buscar al sheriff mientras el otro espera.

B7. La Plaza del Mercado

La plaza del mercado es un espacio vagamente circular en el centro de la villa donde los comerciantes locales y extranjeros venden sus mercancías. Tiendas y carromatos cubiertos proporcionan algo de abrigo contra el gélido viento, pero no mucho. En unos cuantos lugares, unas hogueras con gente arremolinada a su alrededor chisporrotean y llenan de humo el ambiente.

Una figura pesadamente ataviada que normalmente puede ser vista vagabundeando por el mercado es la de una harapienta joven sin hogar llamada Beldora (ver apéndice D). Viste botas que son demasiado grande para sus pies y gruesos guantes de piel de morsa. Gana dinero ayudando a cuidar las hogueras de otras gentes, permaneciendo caliente y escuchando rumores al mismo tiempo.

El secreto de Beldora es que es una agente Arpista. Le gusta acurrucarse al lado de extraños y enterarse de lo que saben. Oculta en sus ropas una *piedra de envío* y la usa una vez al día para pasar información a Thwip Ironbottom, un agente Arpista basado en Piedra de Hundel.

B8. El Descanso de Kelvin

La taberna más popular del lugar, su fama debida a su extenso surtido de cervezas y brandis enanos, es el Descanso de kelvin.

La sala común está llena de artesanías enanas manufacturadas por los Battlehammer, pero la mayor parte de los licores son importados desde Mirabar, en el otro lado del Espinazo del Mundo. La especialidad destacable de Diez Ciudades es un meloso aguamiel destilado en Buen Hidromiel, un asentamiento vecino.

Los maestros de caravana y guardias con dinero que gastar vienen aquí con frecuencia, al igual que los enanos de la Cumbre de Kelvin que vienen de visita.

El propietario del descanso de Kelvin es Ogden Barballama (NB hombre enano escudo **plebeyo**), quien tiene un temperamento tan caliente como su bebida de la casa, un matarratas Mirabarrano que compra barato y que vuelve a embotellar como Brandi de fuego de Barballama (revendiéndolo con un importante margen de beneficio). Durante su juventud, Ogden trabajó en muchas y famosas minas, y tiene contactos por todos los salones enanos del Norte, incluyendo Mithral Hall.

Uno de los clientes del Descanso de Kelvin es Sir Baric Nylef (ver apéndice D), un caballero de Tyr y miembro de la orden del Guantelete. Espera que unos cuantos tragos del Brandi de Fuego de Barballamas mantenga a raya a un fuerte resfriado mientras mantiene un ojo abierto en busca de un enano llamado Worvil "el gorgojo" barba hendida, un criminal del cual se dice que se esconde en Diez Ciudades. El Gorgojó lideró a una banda de bandidos enanos que asaltaban caravanas de viaje entre Luskan y Mirabar. También encabezó varias incursiones sobre las Minas de Mirabar, robando principalmente comida y bebida. La Orden del Guantelete capturó a la mayor parte de su banda, pero Worvil desapareció en las montañas. Los interrogatorios a los bandidos ha llevado a descubrir el desmedido gusto del Gorgojo por beber brandi de Fuego de Barballama. Por lo tanto, Baric ha adoptado el disfraz de un guardia de caravana sin trabajo y su plan es permanecer cerca del Descanso de Kelvin durante unos cuantos días, por si su presa, por casualidad, entra por la puerta.

B9. Armería

La armería de la villa está situada justo en el borde de la plaza central. Solo el portavoz de la villa y el sheriff tienen las llaves de este edificio, el cual alberga depósitos de armas para la milicia.

B10. Filos de Hierronegro

Esta pequeña tienda y herrería se levanta justo al norte de la plaza del mercado y es bien conocida como punto de parada para los aventureros y otros viajeros en la región. En vez de competir con la calidad de las armas forjadas por los enanos de la Cumbre de Kelvin, el herrero, Gam (N hombre humano Iluskano **plebeyo**), ha encontrado su nicho de mercado vendiendo las espadas más baratas de las Diez Ciudades. Su hermana, Elza (N mujer humana Illuskana **plebeya**), regenta la tienda y la mantiene rentable. Elza ha expandido el negocio en estos últimos años ofreciendo una variedad de suministros para los aventureros: raciones, capas de piel, guantes y botas de cuero, picos para el hielo, raquetas de nieve y otros equipos de supervivencia. Mientras que una de las armas de Hierronegro se vende a la mitad del precio listado en el *Manual del Jugador*, Elza recarga los demás productos en un 50 por ciento para mantener rentable el negocio. La mayor parte de los mercenarios veteranos de la villa desdeñan las cualidades artesanas de Garn, y los chistes acerca de los inermes recién llegados al Valle del Viento Helado a veces terminan con la frase " ...y lo que es peor, empuñaba una espada de Hierronegro!"

B11. La Trucha en el Anzuelo

Esta posada de larga historia sirve a los tallistas y comerciantes que vienen a Bryn Shander desde otras aldeas a hacer negocio. El posadero Barton (NB hombre humano Iluskano **Plebeyo**), no se inmiscuye en los asuntos de los clientes. Las habitaciones son sencillas y las escasas habitaciones privadas carecen de chimenea y son gélidamente frías por la noche. La mayor parte de la clientela duerme en la espaciosa sala común, cerca de la gran chimenea de piedra.

B12. El Emporio de Rendaril

Esta es la casa de comercio más grande en Bryn Shander, levantada en el lugar del barracón original alrededor del cual creció la villa. La entrada que mira a la plaza del mercado sire como escaparate de la tiende, en donde los visitantes pueden ver un surtido de algunos de los mejores productos a la venta en todo el Valle del Viento Helado: cañas de pescar fabricadas con madera de tejo élfico, abrigos de piel de yeti con botones de marfil, anzuelos de mithral, cabezas de hacha y dagas fabricadas por los enanos de la cumbre de Kelvin y mucho más. Rodeando el edificio y en la parte de atrás de este hay una entrada para los mercaderes a granel, donde los comerciantes de las caravanas descargan sus mercancías y los aventureros locales venden pieles y colmillos recogidos en sus viajes. El propietario, Rendaril (CB hombre semielfo **plebeyo**), es un astuto mercaderes que aprendió su oficio en los despiadados mercados de Aguas Profundas. Más dinero pasa por sus manos en una dekhana de lo que la mayoría de negocios en Bryn Shander ven una estación.

B13. La Mirada al Norte

La Mirada al Norte es la posada más frecuentada por mercenarios y aventureros, y por lo tanto es también el lugar más bullicioso y peligroso en el que pernoctar en Bryn Shander. Al mismo tiempo, su sala común es el mejor lugar en Diez Ciudades para escuchar las últimas noticias y rumores, incluyendo pistas sobre aventuras provechosas. El propietario, un mercenario retirado que se hace llamar Scramsax (N hombre humano Iluskano **veterano**), se aprovecha de las grandes esperanzas y buena suerte de sus clientes cargando los precios más exorbitados de toda la villa. (Sus precios por alojamiento y comida son el doble de los listados en el *Manual del Jugador)*

Scramsax a veces hace excepciones con clientes que están entre trabajos, permitiéndoles que se queden a crédito y luego presentándoles una cuenta inflada con tipos de interés al día siguiente de recibir su siguiente paga. Aquellos que no saldan sus cuentas descubren que el antiguo mercenario no acepta “no hay dinero” como respuesta, y que todavía recuerda como empuñar una espada.

B14. El Descanso de Geldenstag

Una de las posada más antiguas en la villa, el Descanso e Geldenstag es regentada por Myrtle (LN mujer humana Illuskana no combatiente), una viuda de cabellos grises. Myrtle hace su negocio de conocer cuáles son los negocios de todo el mundo, haciendo un montón de preguntas a los huéspedes acerca de qué es lo que van a hacer ese día.

Los alojamientos en la posada son decepcionantes, las pequeñas habitaciones están amuebladas solo con un taburete, un orinal, y dos camastros con sucias pieles sobre ellos. Parece ser el tipo de lugar que solo atraería a alborotadores y escoria, pero las inquisitivas preguntas de Myrtle tienden a alejar a la gente que tiene secretos que guardar. La ausencia de esos elementos en su clientes hace del Descanso de Geldenstag un destino popular entre los viajeros que no están buscando muchas emociones durante su estancia en Bryn Shander.

Ataque sobre Bryn Shander

Doce gigantes de la escarcha han venido a Bryn Shander en busca de Artus Cimber y el *Anillo del Invierno.* Su líder, una gigante llamada Drufi, tiene a dos lobos invernales viajando con ella. Mientras nueve de sus gigantes rodean la villa, Drufi, los lobos y otros dos gigantes de la escarcha (los guardaespaldas de Drufi, un varón y una mujer) se acercan a grandes pasos y de forma despreocupada a la puerta suroeste, exigiendo parlamentar con quien quiera que esté al mando. El sheriff Markham Southwell llevará a la Portavoz de la Villa Duvessa Shane hasta la puerta para hablar con la iracunda gigante. Augrek Brighthelm ya estará allí.

Comenzando el Encuentro

Los personajes están en Bryn Shander cuando comienza el ataque, ya sea juntos o desperdigados por toda la villa.

Lee o parafrasea el siguiente texto de la caja cuando el ataque comience.

> Otro día terriblemente frio en el Valle del Viento Helado ha hecho que os arrebujéis dentro de vuestro abrigo de pieles más calientes. La plaza del mercado de Bryn Shander hierve de pescadores de truchas de cabeza de jarrete que venden sus tallas de marfil de trucha más finas a los mercaderes del sur, mientras que otras gentes corrientes se calientan las manos y el rostro a la vera de pequeñas hogueras. En todos lados por la villa, la gente se afana a través de las calles cubiertas de nieve para cumplir sus táreas. Los muros exteriores de la villa bloquean la peor parte del viento, pero no de forma completa. Una repentina ráfaga coge a todo el mundo por sorpresa, provocando escalofríos y quejas por todos lados.
>
> El ambiente en la villa cambia de forma abrupta. Algo va mal. Los peatones están vaciando la plaza con gran celeridad, desapareciendo en sus cabañas. Mientras veis como unos guardias armados con lanzas de serio rostros se mueven hacia la puerta suroeste, escucháis una atronadora voz proveniente de esa dirección mientras grita, "rendid a Artus Cimber o morid!"

Los gigantes de la escarcha creen que un hombre humano llamado Artus Cimber se ha escondido en Bryn Shander, y Drufi exigirá a la villa que entregue a Artus y a todas sus posesiones de forma inmediata. Duvessa yd Markham no han oído hablar de esa persona, y nadie llamado así dará un paso adelante para revelarse.

Drufi lleva consigo un cuerno hecho con el colmillo de un mamut, y puede hacerlo sonar como una acción. El cuerno puede ser escuchado en un radio de una milla. Si sus demandas no son cumplidas inmediatamente, Drufi usará el cuerno para mandar una señal a los demás gigantes de la escarcha, los cuales avanzarán hasta una distancia de 100 pies de la villa y comenzarán a lanzar rocas por encima de los muros, sin apuntar a nadie de forma específica sino intentando crear un pánico generalizado. Mientras los aldeanos buscan refugio, Drufo y sus dos guardaespaldas intentarán atravesar la puerta sudeste y abrirse paso luchando hasta el interior de la Vila. Mientras todo esto sucede, en la Casa de la Tríada un joven hombre llamado Sirac descubre qué es lo que los gigantes buscan y se da cuenta de que podría salvar la villa.

Defensa de Bryn Shander

La amenaza que supone un ataque a gran escala de los gigantes de la escarcha suma a la villa de Bryn Shander en el caos. Muchos guardias abandonan sus puestos, dejando la defensa de la puerta Suroeste en manos de los aventureros. Los personajes puede o bien enfrentarse con los gigantes y los lobos invernales que intentan atravesar la puerta sudeste o viene tratar con los gigantes lanzadores de rocas, como lo consideren oportunos. Una vez los personajes escojan a sus enemigos, asume que la milicia de Bryn Shander trata con las demás amenazas.

Dale a cada personaje uno de los siguientes PNJ para que lo dirija durante este encuentro:

Augrek Brighthelm, una subalterna del sheriff (comienza en el área B1, Puerta Suroeste)

Sirac de Suzail, un acólito de Torm (comienza en el área B4)

Duvessa Shane, la portavoz de la villa (comienza en el área B1, Puerta Suroeste)

Markham Southwell, el sheriff (comienza en el área B1, Puerta Suroeste)

Beldora, una espía Arpista (comienza en el área B7)

Sir Baric Nylef, un caballero de Tyr (comienza en el área B8)

Las estadísticas y notas de interpretación de estos PNJs aparecen en el apéndice D. Como los jugadores dirijan a sus PNJs es algo que queda a su criterio, pero exhorta a los Personajes a que revisen las ideales, vínculos y taras de sus PNJs.

Para más información acerca de cómo usar y dirigir estos PNJs, revisa la sección "PNJs Especiales" al comienzo de este capítulo.

Si los personajes intentan mantener a los PNJs fuera de peligro, puedes ponerlos en peligro haciendo que uno o más gigantes atraviesen los muros, asalten la villa y amenacen a los PNJs directamente, por tanto requiriendo de la acción de los PNJs manejados por los jugadores.

Tesoro

El cuerno de marfil de Drufi tiene un valor de 750 po si está intacto. La gigante de la escarcha tiene quince gemas de 100 po insertadas en su yelmo, las cuales pueden ser arrancadas. Cada uno de los otros gigantes de la escarcha porta un saco que contiene 1d6 objetos mundanos, determinados tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción, así como d4 objetos de arte con un valor de 25 po cada uno (tira en la tabla apropiada de Objetos de Arte en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master).* Los lobos de invierno no tienen tesoro.

Desarrollo

Si los personajes y sus aliados derrotan a Drufi, a sus dos guardaespaldas gigantes de la escarcha y a los dos lobos invernales, los restantes gigantes de la escarcha abandonarán su asalto sobre Bryn Shander y se retirarán hacia el oeste, en dirección hacia el Mar de Hielo Movedizo, en donde un barco largo de tamaño gigante espera para transportarlos hasta Svardborg (ver el Capítulo 7, "El Iceberg de los Gigantes de la Escarcha ").

No permanecerán allí mucho tiempo antes de que el Jarl Storvald les vuelva a mandar en busca de Artus Cimber. Drufi no abandonará Bryn Shander hasta que tenga el *Anillo del Invierno* o información acerca de su localización exacta, por lo que los personajes tendrán probablemente que matarla.

Una vez los personajes derroten a los gigantes de la escarcha, obtendrán misiones especiales y recompensas dependiendo de qué PNjs sobrevivieran a la batalla.

Misiones de Bryn Shander

Por cada PNJ especial que sobreviva al ataque sobre Bryn Shander, el grupo recibirá una misión y ganará un recompensa en particular por completar esa misión. Las misiones empujan a los personajes para que exploren otras localizaciones a lo largo y ancho del Norte. Cuando los personajes viaje por tierra o por mar, usa la sección "Encuentros en Territorios Salvajes" del capítulo 3 para preparar encuentros a lo largo del camino.

La Misión de Augrek Brighthelm

Esperando ganarse el favor del Sheriff Southwell pero sin querer tampoco abandonar su puesto, Augrek pedirá a los personajes que se reúnen con uno o más representantes del clan Brighthelm en Maestro Herrero y que le pidan a sus compañeros de clan que envíen refuerzos a Bryn Shander. Advertirá a los personajes que los enanos de Maestro Herrero no permiten a los no enanos que entren en sus tierras. Pero, dirá, si los personajes viajan en dirección a Maestro Herrero y permanecen en espera al lado de uno de sus menhires de aviso, al final algunos enanos se aproximarán a ellos.

Si los personajes anuncian que han venido en nombre de Augrek, uno de sus primos mayores, Gwert Brighthelm (LN hombre enano escudo **noble** armado con un martillo de guerra en lugar de con un estoque), será llamado para que escuche qué tienen que decir los personajes. Gwert prometerá llevar la petición de Augrek ante los ancianos del clan.

Tesoro. Al final de la conversación, Gwert dará a cada personaje una gema de 100 po como pago por entregar el mensaje de Augrek.

Desarrollo. Si los personajes no están seguros de a dónde ir ahora, Gwert sugerirá que visiten a Dasharra Keldabar, una entrenadora y jinete de grifos que vive en la villa de Fisura Ardiente, y que usen las gemas para pagarle y que esta les entrene sobre como cabalgar sobre grifos. (Las gemas no son suficientes para pagar el entrenamiento, pero Gwert no lo sabe.) Para más información sobre Fisura Ardiente y Maestro Herrero revisa el Capítulo 3.

La Misión de Sirac de Suzail

Dándose cuenta de que los gigantes de la escarcha están detrás del *Anillo del Invierno,* Sirac confesará a los personajes tras la batalla que es el hijo de Artus Cimber, y que cree que su padre tiene el anillo. Aunque no sabe dónde se encuentra actualmente su padre, Sirac recuerda que tenía alguna relación con los Roaringhorn, una familia noble en Aguas Profundas. Urgirá a los personajes a que visiten la mansión de los Roaringhorn en Aguas Profundas y que hablen allí con alguien. Temiendo que los gigantes de la escarcha puedan venir a por él otra vez, Sirac ofrecerá a los personajes el acompañarlos hasta Luskan, lugar donde puede coger un barco que lo lleve hacia el Sur. Guiados por la *piedra de sangre* del Jarl Storvald, los gigantes de la escarcha continuarán persiguiendo a Sirac. Si los personajes permiten a Sirac que los acompañe, asume que cualquier gigante de la escarcha que aparezca en un encuentro aleatorio lo está buscando.

Si viajan hasta Aguas Profundas, los personajes descubrirán que la familia Roaringhorn tiene una mansión, conocida como la Alta Casa de los Roaringhorn, en el Distrito Norte de la Ciudad. Aunque es una de las residencias más grandiosas en Aguas Profundas y que en esos momentos en ella se está celebrando una de sus muchas infames fiestas, esta celebración es una bienvenida a unos parientes de visita provenientes de Cormyr. A su llegada, los aventureros serán recibidos por Lord Zelraun Roaringhorn (LN hombre humano Khondazhano **archimago**). Habiendo ingerido unas cuantas *pociones de longevidad* durante su vida, tiene la apariencia y vigor de un treintañero, a pesar de ser unas cuantas décadas mayor. Un **guardián escudo** acompaña a Zelraun en todo momento. Zelraun dirá a los personajes (con sinceridad) que no tiene ni idea de donde está Artus, y que todos los intentos de adivinar su localización o escudriñarlo con magia han fallado. Zelraun no revelará que tanto él como Artus son Arpistas, quien en secreto sospecha que Artus "va por libre". Incluso aunque Zelraun supiera donde está Artus, no sería apropiado que divulgara esa información y potencialmente pusiera en peligro a otro miembro de los Arpistas.

Zelraun preguntará a los personajes quien los envió a él. Si responden sinceramente, conversará con ellos para saber de dónde vienen y a donde se van a dirigir a continuación.

Tesoro. Una vez se dé cuenta de que los personajes tienen un importante trabajo por delante, Zelraun le dará a cada uno de ellos un objeto mágico. Para determinarlo, tira en la Tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* o permite a cada jugador que escoja un objeto de esa tabla.

La Misión de Duvessa Shane

Después de enviar exploradores para controlar la situación de los demás asentamientos de Diez Ciudades, Duvessa le dirá a los personajes que tiene una tía (la hermana de su padre) viviendo en Aguas profundas, la cual es capitana de un navío llamado *La Ola Danzarina.*

Duvessa escribirá una carta a su tía, Inirva Coldwater, pidiéndole que proporcione pasaje y acomodo a los personajes si alguna vez viajan por la Costa de la Espada.

Si los personajes buscan información acerca de *La Ola Danzarina,* se enterarán de que ese buque ha desaparecido y que no se lo ha visto desde hace semanas. Estaba transportando mercancías desde Luskan hacia Aguas profundas cuando desaparecieron. Los rumores dicen que unos corsarios de Neverwinter a bordo de un navío llamado *La Doncella de la Luna* avistaron algunos restos mientras viajaban hacia el Sur en dirección a Aguas Profundas.

Los personajes podrán encontrar a Osk Thunderhale (CN hombre humano Iluskano **Capitán de bandidos**), el capitán de *La Doncella de la Luna,* relajándose en la Linterna Colgante, una sala de fiestas cerca de los muelles de Aguas Profundas. Thunderhale es un habilidoso violinista (Interpretar +6). De hecho, está tocando su violín para distraer a su tripulación y a otros clientes de la sala de fiestas cuando los personajes aparezcan para interrogarlo.

Si lo interpela, Thunderhale se hará el ofendido e intentará buscar pelea. Doce miembros de la tripulación de *La Doncella de la Luna* (CN hombres humanos Illuskanos **Bandidos**) permanecen preparados para unirse a la refriega. Si los personajes reducen a Thunderhale a 32 puntos de golpe o menos, se rendirá, sonreirá y ofrecerá la mano en señal de amistad mientras alaba las habilidades de combate de los personajes. Si los personajes tranquilizan la situación no respondiendo a su ataque inicial Thunderhale responderá de igual manera. Pagará la ronda y cubrirá cualquier daño provocado a la sala de fiestas, luego dirá que trabajo bajo las órdenes de Lord Dagult Neverember de Neverwinter.

Thunderhale no tiene pruebas de que los restos que vio proviniera de *La Ola Danzarina,* pero no sabe de ningún otro navío mercante de Aguas profundas que hayan desaparecido últimamente. Lo que es más, dirá haber visto "un barco tan grande como una montaña" merodeando por las aguas del norte, y dirá que piensa que este barco podría haber atacado y destruido a *La Ola Danzarina.*

Si los personajes expresan algún interés en montar una búsqueda, ya sea en pos de la *La Ola Danzarina* o del misterioso navío, el Capitán Thunderhale proporcionará su barco por 10 po al día y dos tercos de cualquier botín que se pueda encontrar.

Puede ser convencido en ir mitad y mitad del botín con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 15. Una vez se haya llegado a un acuerdo, Thunderhale aceptará izar velas cuando los personajes estén listos para partir, y les recordará que tendrán que proporcionar sus propias provisiones.

La Doncella de la Luna está anclada en la bahía y puede ser alcanzada con un bote. Ocho miembros de la tripulación (CN hombres humanos Illuskanos **Bandidos**) montan guardia mientras el barco está en puerto. Usa el plano del puente de barco en el apéndice C de la *Guía del Dungeon Master* para representar a *La Doncella de la Luna*, si es necesario.

Tesoro. El Capitán Thunderhale mantiene un cofre del tesoro de madera en su camarote. Está cerrado y equipado con una trampa con una aguja envenenada (ver la sección "Trampas de Muestra" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master).* Thunderhale lleva la llave colgada de un cordel al cuello.

El cofre contiene 1, 100 pc, 800 pp, 120 po, nueve gemas de 50 po, y ld4 objetos mágicos. Determina un objeto mágico tirando en la Tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master,* y cualquier otro objeto mágico tirando en la Tabla A de Objetos Mágicos.

La Misión del Sheriff Southwell

El sheriff pedirá a los personajes que patrullen por el Valle del Viento Helado y que vuelvan inmediatamente si ven más evidencias de actividad de los gigantes en la región. Si los personajes aceptan la misión, el Sheriff Southwell los nombrará sus subordinados y les dará tres semanas de provisiones así como una carta firmada atestiguando que están actuando en su nombre. Los personajes pueden presentar la carta al portavoz de la villa o a cualquier otro ciudadano de Diez Ciudades y esperar recibir alojamiento y comida gratis.

Puedes planificar encuentros mientras los personajes explorar el Valle del Viento Helado usando la tabla de encuentros aleatorios en la sección "El Valle del Viento Helado" en el Capítulo 3. Después de haber encontrado uno o más gigantes de la escarcha pueden volver a Bryn Shander e informar al Sheriff. Si vuelven con las cabezas de uno o más gigantes derrotados, el Sheriff Southwell los recompensará con el título de "Defensor del Valle del Viento Helado" e irá esparciendo noticias del heroísmo del grupo por todas las Diez Ciudades. Mientras los personajes no hagan nada por empeorar sus reputaciones, los habitantes de Diez Ciudades serán siempre amistosos hacia ellos y les extenderán todo tipo de cortesías.

Poco después de que los personajes reciben su título, serán interpelados por un par de cazar recompensas independientes llamados Sorelisa Zandra (N mujer human Tezhyria **espía**) y Naeremos (N hombre humano Iluskano **matón**). Los cazar recompensas visten gruesas capas de piel encima de sus armaduras y a Naeremos le falta su brazo izquierdo (el cual le fue arrancado de un mordisco por un troll).

Aunque dicen trabajar para el gobierno de Mirabar, Sorelisa yd Naeremos trabajan en realidad para los Zhentarim. Están buscando a un enano fugitivo conocido como el Gorgojo, el cual es perseguido por bandidaje. Sorelisa mostrará a los personajes un tosco retrato del Gorgojo (un enano de cabellos oscuros con una mirada de loco en sus ojos) y les preguntará si han escuchado alguna pista sobre su localización, olvidando mencionar que la ciudad de Mirabar ha puesto una recompensa de 5,000 po sobre la cabeza del Gorgojo.

Los Zhentarim quieren proteger y reclutar al Gorgojo, no entregarlo a las autoridades de Mirabar. Agentes Zhentarim estacionados en varias ciudades del Norte, no le han visto ni huyendo ni escondiéndose, lo que lleva a pensar a Sorelisa que el Gorgojo se está escondiendo en alguno de los asentamientos más pequeños. Sorelisa prometerá que si los personajes capturan al Gorgojo y se lo entregan con vida a Naeremos y a ella, equiparará la recompensa de Mirabar, ofreciendo al grupo una bolsa de gemas como pago (ver "Tesoro").

Revisa la sección "Alcázar de Xantharl" en el Capítulo 3 para más información acerca del Gorgojo y de su paradero actual.

Tesoro. Sorelisa y Naeremos comparten una habitación en el Descanso de Geldenstag (área B14). Un compartimento oculto en uno de los muros alberga una gorda bolsa de cuero que contiene 10 gemas de 500 po cada una. Un concienzudo registro de la habitación acompañado por un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 17 revela el compartimento oculto, el cual no está protegido por ninguna trampa.

La Misión de Beldora

Beldora urgirá a los personajes a que se dirijan hacia el Sudeste y a que tomen el Sendero de las Diez a través de las montañas hasta el asentamiento minero de Piedra de Hundel,. Sugerirá que establezcan contacto con un gnomo llamado Thwip Ironbottom, el cual vive allí durante todo el año. Si uno o más miembros del grupo son Arpistas, ella les dirá que Thwip sirve como los ojos y oídos de la organización en Piedra de Hundel. Beldora usará su *piedra de envío* para informar a Thwip de que los personajes están en camino.

Tesoro. Tras la llegada de los personajes, Thwip les entregará un regalo: un pedro de resorte de tamaño Diminuto hecho con cobre y estaño, junto con una llave de cobre para darle cuerda. Un personaje debe usar la llave para darle cuerda al reloj, tras lo cual este seguirá a ese personaje durante 12 horas. Al final de ese tiempo, el pero se detendrá hasta que se le vuelva a dar cuerda.

El perro tiene CA 5, 1 punto de golpe y una velocidad andando de 30 pies.

Desarrollo. Cuando los personajes estén listo para dejar Piedra de Hundel, Thwip les urgirá a que visiten Everlund, y a que busquen a Krowen Valharrow, un mago Arpista que reside en la Torre Brilunar (ver la sección “Los Círculos Internos” en el Capítulo 3). El gnomo describirá a Krowen como un poderoso mago del que se sabe a veces esponsoriza aventureros.

La Misión de Sir Baric Nylef

Sir Baric está decidido a encontrar al Gorgojo. Llegados a este punto, teme que el rastro se haya nfriado. Planéa quedarse en Bryn Shander solo unos pocos días mas antes de buscar en otro lugar, y no quiere hacer que los personajes pierdan el tiempo en lo que podría terminar siento una esteril búsqueda del criminal. Baric cree que es más importante el mantener informada a la Orden del Guantelete acerca de su situación y planes, por lo que le pedirá a los personajes que localicen a otro miembro de la orden y que informen de la situación de Sir Baric. Sugerirá que busquen a Sir Lanniver Strayl, un devoto seguidor de Tyr que vive en Neverwinter.

Sir Lanniver (LB hombre humano Tezhyrio **caballero** que viste una *capa de protección*) estará cuidando de su caballo cuando llegue el grupo. Aunque quedará preocupado cuando se entere del ataque sobre Bryn Shander, también se sentirá aliviado al enterarse de que su amigo, Sir Baric, sigue vivo y está bien. Los personajes que superen un control de Sabiduría (Intuición) CD 10 se darçan cuenta de que Sir Lanniver está profundamente preocupado. Si le preguntan por la causa, Sir Lanniver revelará que está preocupado por otra miembro de la Orden del Guantelete, llamada Dannika Zarrn, una caballero de Helm que se ha unido a una facción escindida de la Orden del Guantelete llamada la Orden del Ojo Dorado. Sir Lanniver proporcionará la siguiente información acerca de la organización si los personajes parecen interesados en saber mas.

- El Ojo Dorado se ha aposentado en la Fortaleza de Helm, un monasterio al sur de Neverwinter.
- El Ojo Dorado cree que los demonios y sus viles adoradores están extendiendo la corrupción por todo el Norte.
- Los inquisidores del Ojo Dorado han llevado hasta el extremo su adoración por Helm, y están decididos a destruir a cualquiera que crean que se halla bajo influencias demoníacas, así como a aquellos que desafíen los preceptos de sus creencias.

Sir Lanniver no tiene ninguna misión para los personajes, pero les advertirá que tengan cuidado cuando visiten la Fortaleza de Helm. Revisa el Capítulo 3 para más información acerca de esta localización.

Tesoro. Si el grupo incluye a un miembro de la Orden del Guantelete (o un personaje con un fuerte compromiso para luchar contra el mal), Sir Lanniver le entregará como regalo a ese miembro del grupo su *capa of protección.*

Campos Áureos

Campos Aureos es un enorme templo granja amurallado consagrado a Chauntea, la diosa de la agricultura. Llamado “el granero del Norte”, es el único motivo por el cual muchos habitantes del Norte prueban alguna vez frutas más grandes que unas bayas silvestres. Aguas Profundas y sus vecinos consumen la regular producción del templo: grano cuidadosamente cuidado y comida seca, conservada en aceite o salada preservada en vastas bodegas, barriles y achaparrados silos de piedra.

Gobernado por el Abad Ellardin Darovik, Campos Aureos es una fortaleza del Enclave Esmeralda. Los miembros de esa facción son aquñí bienvenidos, al igual que el clero de Chauntea; muchos de ellos se quedan durante mesas para ayudar con el trabajo y la diligente defensa de las grandas contra insectos y plagas, as´ci como contra vándalos y saqueadores.

Guardias contratados y aventureros patrullan los muros y las tierras inmediatamente circundantes. Dentro de la granja, jóvenes treants aliados con el Enclave Esmeralda se esconden dentro de las arboledas, listos para animar árboles para repeler a cualquier intruso.

Más de cinco mil personas viven y trabajan en Campos Aureos durante todo el año, labrando mas de veinte millas cuadradas de terreno en cuadrillas de esforzados trabajadores.

El extenso templo granja se ha construido en terreno más alto que los campos circundantes, y está rodeado por todos lados por una muralla cimentada. El muro exterior tiene 60 pies de altura (20 pies de altura en el interior del complejo) y tiene 30 pies de espesor. En el muro se han construido salientes en varios lugares, espaciados al menos una milla entre si, con pagodas de piedra y barracones construidos en esos lugares. Estos puestos de guardia disfrutan de unas vistas despejadas de los terrenos circundantes.

El muro exterior se halla necesitado de reparaciones en muchos lugares. El tiempo y el clima han erosionado la argamasa en algunos lugares, creando grietas entre las piedras que pueden ser usadas como asideros. Escalar los muros requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15.

La entrada a Campos Aureos es una gran puerta amurallada de piedra situada en mitad del muro sur. Más allá de sus puertas, caminos de tierra se entrecruzan en el interior del complejo, proporcionando paso entre y a través de sus campos y huertos. Unas carreteras discruren también a lo largo del interior de los muros, conectando los varios puestos de guardia. Durante la estación de la cosecha, los carromatos se desplazan entre los campos, recogiendo comida y grano y transportándolo hasta bodegas bajo los puestos de guardia, donde la comida es mantenida bajo llave y cerradura hasta que las caravanas de Aguas Profundas y otros asentamientos lleguen para llevársela.

Además de los grandes campos de grano, huertos de árboles frutales y huertas de cereales, pequeños jardines abrazan también los muros exteriores. En estos jardines se cultivan también bayas, matas de ruibarbo y plantas similares. La mayor parte de los trabajadores de Campos Aureos viven en una pequeña villa situada cerca de la abadñía, donde el abad dirige los servicios al alba, al mediodía y por la tarde. Al norte de la villa hay una enorme posada llamada El Final de Surco Norte. A los visitantes que planéan pasar la noche en Campos Aureos se les dirige hacia aquí.


Goldenfields
N
W
E
S
0
1/4
1
2
miles
G2
G17
G18
G16
G19
G4
G20
G10
G11
G9
G15
G14
G12
G8
G5
G13
G6
G7
G3
G1
Northfurrow
To Waterdeep
X
Top View of Outer Wall
1 square = 10 feet
Area G2 Side View
1 square = 20 feet

Localizaciones en Campos Áureos

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.2.

G1. Portón

El sendero de Surco Norte termina ante un imponente portón de piedra tallada con imágenes a cuerpo completo de una mujer (que representa a Chauntea) acunando cornucopias entre sus brazos. La casa del portón es una fortaleza en si misma. Por encima de susaltas y gruesas puertas hay aspilleras que parecen contemplar suspicazmente a todos los visitantes.

La casa del portón tiene dos juegos, uno interior y otro exterior, de puertas dobles. Cuando están cerradas, estas puertas son demasiado gruesas como para ser forzadas usando la fuerza bruta. Pueden, sin embargo, ser dañadas y rotas. Cada juego de puertas tiene CA 16, 500 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad contra el daño psíquico y por veneno.

El personal de la puerta opera en tres turnos al día que terminan a las cinco campanadas por la mañana, a la primera campanada de la tarde y a la novena campanada por la noche, respectivamente. Cada turno está compuesto por un **sacerdote** de Chauntea (NB hombre o mujer humano iluskano), cuatro **acólitos** (NB hombre o mujer humano de varias etnias), un **mago** contratado ((N hombre o mujer humano Iluskano), diez **exploradores** (N hombre o mujer humano de varias etnias), escondidos tras las aspilleras, y treinta **guardias** bien entrenados (N hombre o mujer humano de varias etnias).

El castellano de la puerta es un noble de Aguas profundas que recibe el nombramiento de boca de los Señores Enmascarados de Aguas profundas y que ostenta el cargo durante un año, comenzando el primer día del invierno. El actual castellano, un tipo aburrido llamado Hantanus Tarm (LN **noble** hombre humano Iluskano), es responsable de defender las puertas, pero no tiene experiencia militar. Los guardias de la puerta informan ante él, pero su cargo es visto como un tema político y ceremonia, y no tienen influencia más allá de la puerta. La puerta es lo suficientemente grande como para acomodar a los miembros de los tres turnos, y cualquier ataque sobre las puertas trae consigo el que el personal completo de las puertas se una a la defensa.

Los mercaderes y otros visitantes que buscan comida rara vez son ahuyentados, pero sus carromatos y posesiones son examinadas concienzudamente en las puertas para asegurarse de que no contienen nada que pudiera dañar los cultivos, como roedores o plagas. Los huéspedes que deséen pasar la noche son dirigidos al Final de Surco Norte (área G8).

G2. Puestos de Vigilancia

A intervalos más o menos regulares alrededor del perímetro de Campos Aureos, el muro exterior (el cual tiene 60 pies de altura en el exterior y 20 en el interior) se ensancha para acomodar anchos parapetos de piedra con edificios sobre ellos. Cada parapeto dispone de una pagoda de piedra de 30 pies de altura rematada con una veleta. Una estatua de madera de Chauntea se levanta en mitad de cada pagoda, sosteniendo un gran gong de bronce y rodeada de cornucopias.

Al lado de cada pagoda hauy dos cobertizos de piedra que sirven como barracones. Una escalera cubierta de musgo de 10 pies de altura baja desde la parte superior de los parapetos hasta el complejo. Unas puertas de madera reforzadas con hierro y cerradas con llave proporcionan acceso a los almacenes y bodegas situadas bajo cada puesto de guardia. Forzas una cerradura requiere del uso de herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15. Los almacenes y bodegas están llenos hasta los topes con fruta recogida y vegetales durante el otoño y suelen estar vacíos a mitad del invierno.

Los puestos de vigilancia son cruciales para la defensa de Campos Aureos. Estacionados en ellos hay treinta **exploradores** (NB hombre o mujer humano de varias etnias), dos ctercios de los cuales estarán de guaria en todo momento. El resto estará durmiendo en sus camastros. De los veinte exploradores de guardia, doce estarán estacionados en los parapetos, extendidos cientos deyardas entre si, y mirando hacia el exterior en busca de signos de peligro. Los otros ocho patrullan en parejas los muros adyacentes.

Los puestos de guardia están lo suficientemente alejados entre si como para que los gritos de alarma no sean eficaces. Si un puesto de vigilancia necesita hacer sonar la alarma, un guardia correrá hasta la pagoda y golpeará el gongo con un pesado mazo. Las pagos han sido diseñadas para amplificar el sonido, permitiendo que el sonido del gong pueda oírse hasta una distancia de dos millas. Cualquier otro puesto de guardia dentro de ese alcance hará sonar también sus gongs, poniendo en alerta a más personal dentro del complejo.

Los puestos de vigilancia fueron diseñados para advertir a Campos Aureos de la llegada de ejércitos y dragones. Incluso aunque los puestos de vigilancia y las patrullas de los muros proporcionan un cierto grado de seguridad, un pequeño gru`po de invasores podría escalar el muro exterior y entrar en el complejo sin ser detectado si es lo suficientemente afortunado como para evitar ser detectado por los guardias.

G3. El Regalo de la Madre Tierra

La primera cosa que ven los visitantes en Campos Aureos tras pasar a través del portón es una estatua de madera de Chauntea de 20 pies de altura, de pie con las manos en sus caderas en un jardín de trigo de color dorado, rodeada por un camino de tierra. Al norte de la estatua hay un edificio de piedra con el porche abierto, sobre el cual se puede leer “El Regalo de la Madre Tierra”.

Aquí los visitantes pueden comprar semillas y cornucopias. Encargado de dirigir el negocio y controlar su inventario se encuentra Sevembra Tumbleleaf (LN **druida** mujer mediana corazónfuerte), una miembro del Enclave Esmeralda que no ende sinó las mejores semillas. También da una gran cantidad de muestras sin cargo.

G4. Silos de Grano

Gran cantidad de grano es almacenada es estas achaparradas torres de piedra.

G5. Campos para el Ganado

En los alrededores de la villa hay dos grandes campos llenos de bueyes y vacas pastando, con rediles cercados para ovejas, pollos, pavos y crdos. Cada campo tiene aproximadamente media milla de diámetro y está cerrado con verjas de madera en cuyos postes verticales se han tallado caballos alzados sobre las posteriores. Durante el día, los pastores así como trabajadores con cubos de leche, rollos de lana pueden ser vistos moviéndose entre los rebaños de vacas y ovejas..

Uno de los pastores nuevos, **Shalvus Martholio** (ver apéndice D), es un espía Zhentarim; un lobo con piel de cordero, por así decirlo. Su tárea es determinar lo fácil que sería para la Red Negra el hacerse con el control de Campos Aureos, e informar de sus hallazgos a Nalaskur Thaelond en Posada del Constructor de Gabarras. Shalvus abandona a veces los campos del ganado para haraganear cerca del Final del Surco Norte. Vuelve a la caída de la noche para controlar a los animales.

Entre los demás huéspedes de el Final del Surco Norte se hallan numerosos actores, músicos, acróbatas y otros intérpretes de Aguas profundas y Vado de la Daga. Esta alegre gente entretiene a los locales durante los picnics vespertinos en el círculo de la aldea (área G6). Un mediano, cantante e intérprete del laud, llamado **Oren Yogilvy** (ver apéndice D) es el único residente permanente entre ellos. Tiene pasión por la Cerveza Trago Dorado y obtiene alojamiento gratiso por mantener entretenidos a los residentes de Campos Aureos.

Tras unos cuantos tragos, a Oren le gusta vagabundear por el complejo en busca de inspiración y a veces se despierta en un campo a la mañana siguiente.

G9. Destilería El Trago Dorado

La destilería de Campos Aureos es una imponente mansión de dos pisos donde se fabrica una cerveza llamada "El Trago Dorado, usando la mejor cebada y lúpulo locales. A los visitantes no se les permite la entrada en la destilería, la cual queda cerrada a cal y canto por la noche. Unas casas largas en el patio central de la destilería son el hogar de los sesenta **plebeyos** que forman el personal de la destilería. Una puerta cerrada puede ser forazada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15.

Levantándose de la parte de atrás de la destilería hay una torre de vigilancia cilíndrica conocida por los locales como la Aguja del Dragón debido a que un dragón broncíneo joven se posó sobre ella durante una tranquila tarde de invierno en el 1374, el Año de las Tormentas de Relámpagos. Esta torre de piedra sirve como cuartel general para el capitán de la Guardia, el cual es responsable de la defensa de Campos Aureos. Tiene su propia entrada a nivel del suelo y tiene cuatro pisos de altura, con un techo plano rematado con almenas de mármol de tinte verdoso. Dos **guardias** (CB hombres y mujeres humanos Iluskanos) permanecen en la base de la torre, con otros cuatro mas montando guardia encima de ella. El actual Capitán de la Guardia es Strog Thunderblade (NB hombre semiorco **veterano**). El aburrimiento y un acceso fácil a la comida lo han vuelto gordo y perezoso. Se queda dormido temprano, se despierta tarde y deja la torre una vez al día, sobre las tres campanadas de la tarde para reunirse con el abad y entregar un informe diario. Strog tiene un comportamiento tranquilo y amigable, y al abad le cae bien a pesar de sus obvias carencia.

G10. Manantial de Agua Fresca

Al noroeste de la destilería hay un manantial natural que burbujea formando un pequeño lago. Un río fluye lentamente hacia el este, luego hacia el norte y finalmente hacia el este, pasando a través de dos arqueados puentes de piedra cubierta de musgo antes de desembocar en los arrozales. Las ranas se reúenn alrededor de la orilla del lago durante la noche, llenando el aire nocturno con una sinfonía de croares.

G11. Arrozales

Unos surcos llenos de agua nutren los arrozales de Campos Aureos. En los días calurosos, trabajadores con sandalias vadéan a través del agua y el barro, cuidando las cosechas de arroz.

G12. Huertos de Vegetales

Unos caminos de tierra se entrecruzan a través de grandes extensiones de tierra donde se cultivan zanahorias, cebollas, chayotes, tomates, patatas, rabanos y otros vegetales. Los trabajadores aran los campos y cuidan las cosechas desde el alba hasta el ocaso.

G13, Campos de Trigo

Casi la mitad de la tierra trabajada en Campos Dorados ha sido dedicada al cultivo del trigo. Durante la estación de la cosecha, los campos de trigo están llenos de trabajadores usando sus guadañas y portando brazadas de trigo segado sobre sus hombros.

G14. Jardines Hierbas

La carretera a lo largo del interior del muro oeste de Campos Aureos se desvía alrededor de un par de jardines de hierbas de forma semicicrular. Unas cabañas de piedra situadas en las cercanías pertenecen a una docena de **druidas** (N hombres y mujeres humanos de varias etnias), los cuales reverencias a Chauntea. Los druidas no solo cultivan las hierbas, sinó que también recorren los campos y jardines de Campos Aureos, cuidando las plantas enfermas.

G15. Campos de Naranjos

Varias filas de naranjos pueblan esta sección del complejo de Campos Dorados, situada al noroeste de los campos de trigo.

G16. Campos de Manzanos

Muchos bardos han cantado canciones acerca de los campos de manzanos de Campos Dorados; sus viejos y aparentemente eternos çarboles producen miles de cestos de tartas de manzanas cada año. La mayor parte de la recogida de los frutos es realizada por niños, los cuales trepan a los árboles y recogen la fruta en cestos, dejándola para que sea transportada por trabajadores adulos. Una arboleda de árboles al sureste de esta área alberga a un par de jóvenes treants. Su trabajo es asegurarse de que no le suceda ningún daño al manzanar.

G17. Maizal

Al final del verano, los tallos de maíz alcanzan al menos los diez pies de altura. Tras la cosecha, los campos se dejan vacíos hasta ser arados y ser replantado con nuevas semillas en la primavera.

G18. Campo de Cebada

Aproximadamente una sexta parte de toda la cebada producida en el complejo se dedica a la producción de El Trago Dorado. El resto de la cosecha es enviado a otros asentamientos.

G19. Campo de Lúpulo

Las plantas de lúpulo, cuyas flores son usadas en la producción de cerveza, se cultivan aquí. Los trabajadores que cuidan los campos de lúpuloy cebada viven en una gran casa en las cercanías.

G20. Campo de Calabazas

Este campo produce algunas de las mejores y más grandes calabazas que uno puede encontrar en cualquier lugar del Norte. Una gran casa que mira a los campos de calabazas alberga a los trabajadores que cuidan tanto del huerto como de los arbustos de bayas que crecen cerca del muro exterior.

Ataque sobre Campos Áureos

Guh, la autoproclamada jefe de los gigantes de las colinas ha ahuyentado a sus rivales mujeres y ha conuistado a sus maridos. Ahora, encarga a sus esposos que recojan comida para satisfacer su voraz apetito. Dos de estos grandes tontos, Lob y Ogg, recorrieron las colinas y valles al sur de Grudd Haug, el cubil de la tribu de Guh. Al final acabaron en las Colinas Exiliadas y, hace unas pocas semanas, se dieron de bruces con una banda de osgos y goblins. Los goblinoides les hablaron a Lob y a Ogg acerca de una gran granja en el lado más alejado

G6. Villa

Los edificios que albergana la mayor parte de los residentes de Campos Aureos han sido organizados en forma de medios anillos concéntricos situados alrededor de una plaza central en la que los locales pueden socializar y reunirse para comer tras las plegarias de mediodía. Unas ordenadas filas de largas casas de madera, cada una de ellas suficiente como para albergar a un centenar de personas, miran hacia dentro en dirección a una plaza central, con la abadía de Chauntea situada un poco más hacia el sureste. Cada Casa Larga es una obra de arte, sus vigas esculpodas con las imágenes de un animal en particular, diferenciándola por tanto de sus vecinas.

La mayor parte de los trabajadores de Campos Aureos son **plebeyos** humanos. Un puñado de pacíficos adoradores de Chauntea (NB **druidas** hombres y mujeres de varias razas y etnias) viven y trabajan entre ellos..

Carromatos y carretillas están aparcadas por todos lados, libres para ser usados por cualquiera. Los bueyes necesarios para tirar de los carromatos son mantenidos en los campos de los animales (área G5).

Una arboleda de çárboles al sur de la villa es el hogar de tres jóvenes treants. Si la villa o la abadía resultan atacadas, su trabajo es el de animar los árboles cercanos y acudir en defensa de la villa. La arboleda es también el hogar de un árbol con conscienciallamado **Lifferlas** (ver apéndice D). Creatdo por un druida muerto hace mucho tiempo, Lifferlas es el habitante más viejo de Campos Dorados. Habla común, y desde hace mucho tiempo ha entretenido a los hijos de los trabajadores con los aterradores aunque a veces divertidos cuentos de héroes y monstruos, así como de leyendas de los dioses, Chauntea en particular. El árbol permite que los niños trepen por sus ramas mientras camina cuidadosamente con grupos de ellos encaramados a su tronco y gritando de alegría.

G7. Abadía del Hogar de la Cosecha

El edificio más grande y decorado en Campos Aureos es la Abadía, el Hogar de la Cosecha, un edificio de cientos de años cuyos muros exteriores tienen estatuas de Chauntea en cada esquina, sus manos alzadas hacia el cielo como si lanzara un conjuro para llamar a la lluvia. Setos bien cuidados rodeán los cimientos, y un rosetón de cristales tintados con forma de sol ha sido colocado sobre la entrada y los escalones que llevan hasta ella.

Unas estrechas ventanas de cristales tintados decorados con imágenes de trigo, frutas y vegetales iluminan naves cubiertas por arcos y delimitadas por columnas en el interior. Hacia el final de eldificio, montado entre las robustas vigas del techo, hay un gran gong de bronce que es tocado quince minutos antes de las plegarias cada mañana, mediodía y noche.

Vagabundeando por los salones de la Abadía hay dos viejos osos negros llamados Darlow y Tilbee. Hace unos pocos meses, sobresaltaron a unos trabajadores en los campos del sur. Nadie podía entender como los osos habían podido entrar dentro del complejo sin ser vistos, levantando rumores de que eran un don de la Madre Tierra. En lugar de echarlos, los trabajadores los acogieron y alimentaron. Los osos, al final, siguieron a los trabajadores hasta la abadía. Tratan de sacarle comida a todos los visitantes, sin representar ningún peligro para nadie.

El Abad de Campos Aureos, Ellardin Darovik (NB hombre humano Damarano **sacerdote**), es un adorador de Chauntea y miembro del Enclave Esmeralda. Es un hombre generoso y reservado que evita las confrontaciones y al que no le gusta crispar los ánimos.Dirige las plegarias a las nueve campanadas por la mañana, sol alto, a las tres campanadas, y a las seis campanadas al caer la tarde, y aunque la asistencia no es obligatoria, la mayor parte de los trabajadores se toman un respiro en sus labores una vez al día para escuchar las palabras del Abad..

No hay guardias en la Abadía, solo un puñado de acólitos. Una de ellos, **Zi Liang** (ver apéndice D), ha reñido al Padre Darovik muchas veces por poner la defensa de Campos Aureos en las manos de líderes militares incompetentes, lo que no la ha hecho precisamente popular. Cuando no está ocupada con táreas o plegarias, Zi se toma muy en serio el patrullar ella misma los muros exteriores.

G8. El Final de Surco Norte

Levantádnose al Norte de la villa hay un edificio de piedra de tres pisos con ventanas arqueadas que ofrece una buena vista de los cercanos jardines. Delgados penachos de humo salen de sus muchas chimeneas en los días lluviosos y frías noches. Unas estatuas a tamaño natural de caballos levantados sobre las posteriores flanquéan las puertas dobles que llevana ala sala común. Sobre estas puertas cuelga un letrero de madera qure proclama, en una elegante caligrafía, el nombre de este lugar, El Final de Surco Norte. Al oeste del edificio principal hay un establo que puede albergar y alimentar hasta a cincuenta caballos.

El propietario de la posada es un miembro veterano del gremio de la Hermandad de Posaderos de Aguas Profundas, y como tal, debe operar dentro de las reglas de su gremio.

Su nombre es **Miros Xelbrin** (ver apéndice D), y es un mimebro retirado de una atracción de carnavales, apodado “el Yeti” durante su juventud debido a su cuerpo de barril y al espeso cabello blanco que cubre sus brazos, pecho, espalda y cabeza.

Miros es un ferviente partidario del Enclave Esmeralda y ofrece alojamiento y comida gratis a los miembros de la organización y a sus compañeros. Sus habitaciones son espaciosas y confortables, su comida abundante y deliciosa (usando solo los ingredientes más frescos). Tiene poco aguante con los alborotadores y puede divisar a un grupo de aventureros a una distancia de una milla. Miros empléa a un personal compuesto por veinte limpiadores y camareros. Vende una marca local de cerveza llamada El Trago Dorado, auqnue la primera jara para un cliente nuevo es siempre gratis.

En la parte de atrás de El Final de Surco Norte es un taller de alfarería que Miros usa para fabricar las jarras marca de la casa de la posada. Estas grandes jarras barnizadas tienen espigas de trigo de color dorado pintadas en el latera. Miros no vende estas pequeñas obras de arte, pero las jarras son a veces robadas y vendidas en otros lugares.

Uno de los clientes actualmente presentes en el Final de Surco Norte es un visitante de Aguas profundas. La Vigilante Orden de Mágicos y Protectores de la ciudad tiene un acuerdo con el Abad. Cada medioinvierno, el gremio envía a uno de sus miembros a Campos Aureos como muestra de su dedicación a proteger los intereses de Aguas Profundas. El mago sirve durante un año y sirve como enlace entre la ciudad y el abad, así como en ayuda de la defensa de Campos Aureos.

La actual agregada del gremio es **Naxene Drathkala** (ver apéndice D), una discreta y estuidosa joven que vive en una jujosamente decorada suite encima del establo de la posada, la cual pasa la mayor parte de su tiempo escribiendo informes sobre temas tanto arcanos como mundanos. Además de ser una miembro de la Orden Vigilante, Naxene es una agente de la Alianza de los Señores y una lleal espía de Lady Laeral Mano Argéntea de Aguas profundas. Miros ha tratado de cortejar a Naxene, pero ella iginora sus avances.

Río Dessarin. Se les ocurrió a los gigantes de las colinas que deberían atacarla. Por lo tanto, los gigantes vadearon a través del río y lanzaron rocas sobre Campos Aureos, golpeando sus muros exteriores y alarmando a sus residentes. Los arqueros en los muros respondieron con una andanada de flechas. Los gigantes y los goblinoides se retiraron para lamerse las heridas, dejando a los defensores de Campos Aureos preguntándose cuando se produciría el siguiente ataque. El ataque no ha alterado los ánimos entre los residentes, los cuales tienen gran confianza en la fuerza de sus defensas exteriores y su milicia.

Lob y Ogg pasaron el siguientemes perdidos en las colinas, intentando encontrar el camino de vuelta a Grudd Haug. Cuando llegaron allí, le contaron a Guh todo lo ue sabían acerca de la ”granja grandea”. Guh envió a una horda de gigantes de las colinas, osgos u goblins para saquearla. Con Lob yd Ogg liderando el camino, la horda se perdió en las montañas y se metió de lleno en el territorio de un dragón cobrizo. Muchos gigantes, ogros, osgos y gioblins murieron aquel día. Los supervivientes huyeron, solo para caer en una emboscada de los bárbaros Uzhgardt. Llegados a ese punto, quedó claro para los que quedaban con vida que Lob y Ogg eran unos pobres guías y perjudiciales para el éxito de la misión. Los osgos se hicieron con el mando a partir de ese momento, poniendo a Lob y a Ogg en la retaguardia mientras se echaban mutuamente las culpas por sus desventuras.

Los siguientes monstruos logran llegar a Campos Aureos y participan en el ataque:

- Seis **gigantes de las colinas**, incluyendo a Lob y a Ogg
- Doce **ogros**, seis de los cuales van equipados con lanzagoblins
- Doce **osgos**
- Sesenta **goblins**, divididos en dos grupos de treinta

Todos los osgos y la mitad de los ogros y goblins, trepan sobre los muros en mitad de la noche. Se deslizan dentro de los campos de trigo en busca de comida que saquear, sin darse cuenta de que la mayor parte de la comida se encuentra almacenada bajo los puestos de guardia a lo largo de los muros. Mientras los intrusos merodéan silenciosamente por Campos Aureos en busca de comida, los seis gigantes de las colinas permanecen de pie más allá de los muros con los sacos abiertos, esperando poder hacerse con la comida que los goblins y los osgos lancen por encima de los muros. Mientras tanto, los restantes ogros y treinta goblins acechan en la oscuridad fuera de los muros.

Por suerte para la gente de Campos Aureos, un mediano medio borracho llamado Oren Yogilvy (ver área G8) avistará a los monstruosos incursores y dará la alarma.

Comenzando el Encuentro

El siguiente texto en la caja asume que los personajes estçan alojados en El Final de Surco Norte (área G8).

> Un poderoso grito rompe el silencio de la noche. "Nos están atacando!!" grita la voz.. "A las armas! A las armas!" Recogiendo vuestra orientación y vuestras armas, salís dando traspiés fuera de la posada.
>
> Una niebla baja cubre los silenciosos jardines hacia el norte y serpentéa entre las hileras de casas a oscuras al sur. Una pequeña figura a la carrera aparece desde detrás de una esquina de la casa larga más cercana, pierde el equilibrio y cae. Nunca habías visto un mediano tan torpe y desaliñado.

No mucho después del ataque inicial sobre Campos Aureos, el Abad recibió informes de avistamientos de gigantes a lo largo del valle del Dessarin. Compartió estos informes con Strog Thunderblade, su Capitán de la Guardia. Desafortunadamente, Strog no hizo nada para prepararse contra otro ataque por parte degigantes. De hecho, nunca llegó a informar a sus hombres o a reclutar a trabajadores o aventureros para que ayudaran a patrullas los muros exteriores, tal y como le había instruido el Abad.

Debido a al manejo descuidado de la situación por parte de Strog, los ogros, osgos y goblins fueron capaces de escalar el muro este en el punto señalado en el mapa con una X, y entrar en los campos de trigo (área G13) sin ser detectados. Una vez cruzados los muros, se dividieron en tres bandas, con dos ogros, cuatro osgos y diez goblins por banda. La banda de los Muerdelunas llega a los corrales de los animales (área G5) al mismo tiempo que los Clavaojos llegan a la vila (área G6).

Los Aulladores de las Colinas se pierden en el campo de trigo y emergen en un grupo al azar de silos de grano (área G4). Una vez se dan cuenta de su error, vuelven al campo y comienzan a dirigirse hacia la abadía (área G7).

Oren Yogilvy divisa a los Clavaojos mientras vagabundéa a través de la villa, medioborracho, rumiando letras musicales mientras busca una nueva canción. Usando sus poderosos pulmones, lanza la alarma y se lanza a correr en dirección a la posada.

Defensa de Campos Áureos

Los guardias en el Portón (área Gl), en los muros (área G2), y en la destilería (área G9) están demasiado lejos para escuchar la llamada a las armas de Oren, pero los aventureros en la villa, la abadía, o en la cercana posada lo escucharán alto y claro, al igual que los varios PNJs especiales. Dale a cada jugador uno de los siguientes PNJs para que lo juegue durante este encuentro:

Shalvus Martholio, pastor y espía Zhentarim (comienza en el área G6, dentro de la posada)

Lifferlas, árbol con consciencia(comienza en el área G6, en la arboleda de árboles)

Zi Liang, acólito de Chauntea (comienza en el área G7, la abadía)

Miros Xelbrin, posadero (comienza en el área G8, dentro de la posada)

Naxene Drathkala, maga residente (comienza en el área G8, dentro del establo)

Oren Yogilvy, músico (comienza en el área G8, fuera de la posada)

Las estadísticas y las notas de interpretación de estos PNJs aparecen en el Apéndice D. Como manejen los jugadores a sus PNJs durante la batalla es algo que queda a su criterio, pero sugiere a los jugadores que revisen los ideales, vínculos y taras de sus PNJs. Todos estos PNjs están familiarizados con las defensas de Campos Aureos y pueden correr para buscar ayuda, si eso es lo que los jugadores quieren que hagan. Para más información acerca de como usar y manejar a estos PNJs, revisa la sección “PNJs Especiales” al comienzo de este capítulo. Si los jugadores intentan mantener a los PNJs especiales lejos de la lucha, puedes ponerlos en peligro haciendo que uno o más grupos amenacen directamente a los PNjs, requiriendo que los PNJs controlados por los jugadores actúen.

Cada banda de monstruos es un encuentro separado. Si la camapna de la abadía no ha sido tocada para cuando la segunda banda de goblinoide haya sido derrotada, el abad hará que esta repique. (Le tomará algo de tiempo al Abad darse cuenta de que algo no va bien y entonces comenzará a tocarla en mitad de la noche). El repicar de las campanas puede ser escuchado a lo largo de millas y pondrá en alerta todas las defensas de Campos Aureos.

La campana hará que entren en pánico los ogros, osgos y goblins que todavía se encuentren dentro del complejo, y estos comenzarán a huir de vuelta hacia los muros.

Durante este tiempo, inexplicablemente, Lob y Ogg decidirán trepar por encima del muro y entrar en el complejo en lugar de huir, mientras los otros cuatro gigantes se reagrupan con los ogros y goblins que acechan fuera de Campos Aureos. Los gigantes dejarán atrás sus grandes clavas, dado que no pueden trepar los muros con las clavas en la mano. Un puñado de guardias se enfrentarán contra los estúpidos gigantes, pero se retirarán inmediatamente una vez Lob y Ogg comiencen a arrancar trozos de muro y a lanzarlos (trátalos como rocas arrojadizas). Al final, los dos gigantes se dirigirán hacia la abadía (área G7). Si cualquiera de los dos gigantes se ve reducido a 15 puntos de golpe o menos, se rendirá (ver "Desarrollo").

Si se ve forzado al combate cuerpo a cuerpo, un gigante de las colinas puede usar su acción para realizar dos ataques sin armas. Reemplaza la acción de ataque de Gran Clava del gigante con la siguiente opción de ataque:

Ataque sin Armas. *Ataque de Armas C/C:* +8 a impactar. Alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 12 (3d4 + 5) puntos de daño contundente.

Después de que los personajes acaben con las amenazas dentro de los muros, lo aldeanos emergerán de sus casas largas y comenzarán a registrar los campos en busca de amenazas aisladas. Los personajes que se unan a la búsqueda encontrarán rastros que conducen de vuelta a los muros. Llegados a este momento, el cielo al este se ha iluminado lo suficiente como para revelar la presencia de gigantes, ogros y goblins fuera de los muros. Los invasores se acercarán a menos de 120 pies de los muros y comenzarán a lanzar rocas y goblins.



Lanzagoblins

Los seis ogros que permanecen fuera de Campos Áureso visten unas invencions de los hobgoblins llamadas lanzagoblins. Cada uno de estos armatostes es esencialmente una catapulta portátil enganchada a un arnés de cuero. El armatoste descansa sobre los hombros y espalda de un ogro, y a pesar de su incçomoda apariencia, no perjudica la mobilida o capacidad combativa de su portador. Toma 10 minutos el que alguien enganche o retire el elaborado arnés, o 1d6 horas si el propio ogro intenta hacerlo sin ayuda. El armatoste está construido especificamente para ogros. Un enano u otra criatura de similares proporciones que sea mágicamente transformado para alcanzar un tamaño grande puede ponerse o quitarse un arnés lanzagoblins en 10 minutos.

El brazo de la catapulta es lo suficientemente grande como para lanzar una roca, un barril de brea o un proyectil de tamao similar, pero el armatoste fue diseñado específicamente para arrojar goblins. Un goblin usado como proyectil viste normalmente un yelmo con puas, de tal forma que produce normalmente daño penetrante contra el blanco si impacta sobre él.

Los treinta goblins fuera de Campos Aureos estçan equipados con yelmos. Un goblin rara vez sobrevive a la experiencia de ser arrojado por el aire de esta forma. Los goblins están listos y preparados para ser arrojados contra los enemigos en el muro, mientras que los ogros se posicionan a 300 pies de distancia de sus blancos.

El portador de un lanzagoblisn lanzar su carga en un arco alto, para poder así atacar a blancos detrás de cobertura. Un goblins dispuestoa servir como proyectiluede cargar a si mismo si es necesario. El ogro debe entonces usar una acción para apuntar el arma, y tirar de la cuerda que libera el brazo y lanza el proyectil por el aire.

Proyectil Goblin. *Ataque de Arma a Distancia:* + 3 a impactar, alcance 150/600 pies (no puede impactar sobre blancos a menos ded 30 pies del Lanzagoblins), un blanco. *Al impactar:* 5 (2d4) puntos de daño contundente, o 10 (4d4) puntos de daño penetrante si el proyectil viste un yelmo con puas. *Impacto fallo:* El proyectil goblin sufre ld6 puntos de daño contundente por cada 10 pies que viaje por el aire (máximo 20d6).

Tesoro

Cada gigante de las colinas porta un saco que contiene 1d4 objetos mundanos, determinados tirando en la Tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante en la intruducción, y ld4 - 1 objetos de arte por valor de 250 po cada uno (tira en la tabla apropiada de Objetos de Arte en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master).* Cada osgo porta una bolsa al cinto que contiene 1d6 gemas (por valor de 10 po cada una) y cada goblin porta 1d6 pc en una bolsa así como varias pertenencias carentes de valor (collares hechos con pleos trenzados de barba enana y con orjeas de emdiano enganchadas, cuencos hechos con cráneos humanos y similares). Los ogros no portan tesoro alguno.

Desarrollo

Los monstruos dentro del complejo son lo suficientemente listos como para darse cuenta de que no tienen posibilidad alguna de sobrevivir dentro de Campos Aureos una vez se haya hecho sonar la alarma- Aquellos que escapen se unirán con sus camaradas fuera de los muros. Lob y Ogg son las excepciones; más asustados de Guh que de los defensores de Campos Áureos, odian la idea de volver ante su jefa sin llevar una montaña de comida.

Pero ninguno de los dos gigantes quiere morir, y ambos se rendirán si se ven reducidos a 15 puntos de golpe, cayendo al suelo y comenzando a llorar como niños pequeños.

Si se les interroga, Lob u Ogg responderán con balbuceos incoherentes. Un control exitoso de Carisma (Intimidación) CD 15 permitirá obtener la siguiente información de boca de un gigante de las colinas derrotado pero consciente

- "Guh quiere comida."
- “Yo buscar comida para Guh."
- "Guh grande. Muy grande. Mas grande que yo."
- "Grudd Haug. Casa."

Los personajes que intimiden con éxito a uno o ambos gigantes podrán ordenarles que les dirijan hacia Grudd Haug.

Dado que ninguno de los dos gigantes tiene un buen sentido de la orientación, cualquier intento como este estará condenado al fracaso. Los gigantes se desorientarán mientras lleven al grupo hacia las Colinas Exiliadas al este de Campos Áureos. Más estúpidos de lo que uno siquiera pudiera imaginar, Lob y Ogg serán incapaces de volver a Grudd Haug sin importar lo fuertemente que los personajes los motiven.

Los monstruos capturados que sean dejados bajo la tierna tutela de los defensores de Campos Áureos serán ajusticiados, por orden del Capitan Strog Thunderblade. El capitán obtendrá entonces el mérito de haber derrotado la horda monstruosa que atacó Campos Áureos. El Abad, con mucho más sentido común, agradeceráprofusamente a los aventureros y se asegurará que sean reconocidos por sus heroicas acciones y que reciben suministros cuando decidan marcharse. Si los personajes piden la renuncia de Strog, el Abad jurará dedicarle a su recomendación un concienzudo análisis.

Tanto si los personajes desbaratan el ataque sobre Campos Áureos como si no, ganarán unas misiones y recompensas especiales dependiendo de qué PNjs sobrevivan a la batalla.

Misiones de Campos Áureos

Por cada PNJ especial que sobreviva al ataque sobre Campos Áureos, el grupo recibirá una misión y ganará un recompensa en particular por compeltar esa misión. Las misiones empujan a los personajes para que exploren otras localizaciones a lo largo y ancho del Norte. Cuando los personajes viaje por tierra o por mar, usa la sección “Encuentros en Territorios Salvajes” del capítulo 3 para preparar encuentros a lo largo del camino.

La Misión de Shalvus Martholio

Shalvus pedirá al grupo que lo escolten hasta la Posada del Constructor de Gabarras de tal forma que pueda informar de todo lo que ha suceidod a su jefe, Nalaskur Thaelond.

Después de entregar su informe, Shalvus se irá de permiso y se alojará con unos amigos en Posada del Constructor de Gabarras hasta que Nalaskur le de una nueva misión. Nalaskur ofrecerá a los personajes una cena caliente y unas camas limpias durante la noche, sin coste alguno. A la mañana siguiente, le pedirá a los personajes que acompañen a un carromato de cerveza hasta “El Troll en Llamas”, una taberna en Escudo de Morbryn. Dos **caballos de tiro** tiran del carromato, el cual tiene un par de conductores, llamados Jostin Lessilar (N hombres humanos Iluskanos **Matones**). Hacen turnos para encargarse de las rientas.

Si se realiza la entrega, los personajes pasarán la prueba de Nalaskur. A no ser que hagan algu para volver a la Red Negra en contra suya, los personajes recibirán un paquete anónimo de manos de los Zhentarim la próxima vez que visiten Posada del Constructor de Gabarras, Everlund, Mirabar, Luna Argéntea, Neverwinter, Aguas profundas o Yartar (lugares todos ellos con una fuerte presencia de los Zhentarim).

El paquete contiene un bloque de un excelente queso envuelto en seda, una botella de vino negra de vino “El Viejo Constructor de Gabarras”, y una nota plegada de pergamino en la que se hallan escritas las guientes palabras:

Zira
La Vaca Feliz
Vado de la Daga

Cualquier personaje que haya pasado tiempo en Vado de la Daga puede, con ujn control de Inteligencia CD 10, recordar que la Vaca Feliz es una taberna regentada por medianos en esa villa. Si los aventureros visitan la tanerna, una **dragona broncínea jóven** bajo la forma de una semielfa les invitará a una ronda de bebidas.

La dragona, Zirazylym ("Zira" como abreviatura), se halla en nómina de la Red Negra.

Tesoro. Si los personajes parecen agradables, Zira les otorgará un favor especial (ver la sección "Marcas de Prestigio " en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master).* Cuando quieran cobrarse el favor, Zira hará lo que pueda para ayudarlos, aunque no causará daño directo a otros o violará las leyes locales. Intentará esconder el hecho de que es un dragón, pero si los personajes necesitan un transporte rápido a alguna destino lejano, ofrecerá llevarlos volando hasta ese lugar. También puede compensarles entregándoles un *pergamino de conjuros* conteniendo cualquier conjuro de 5º nivel o inferior.

La Misión de Lifferlas

Lifferlas urgirá a los personajes a que busquen a su creador, un druida elfo de la luna llamado Aerglas. El árbol con conscienciales dirá que Aerglas no era sunicamente un miembro del Enclave Esmeralda, sinó también un aventurero que mató muchos gigantes en sus tiempos. Aerglas abandonó Campos Áureos hace treinta años en una peregrinación hacia la Catedral de los Copasombras (ver Capítulo 3). El druida planeaba seguir el Río Dessarin y buscar a un viejo Treant llamado Turlang. Lifferlas sugerirá a los personajes que hagan lo mismo.

Turlang no estará en la Catedral de los Copasombras cuando los personajes lleguen, pero un entristecido **sátiro** llamado Greenwhistle les asegurará que el treant “podría llegar en cualquier momento”. Greenwhistle está decepcionado porque una dríada ha rechazado sus cortejo, por lo que se halla sentado lado de un estanque tocando canciones tristes con su flauta de pan día y noche. Entre canciones, Greenwhistle una y otra vez a los personajes que Turlang "podría llegar en cualquier momento." El treant llegará en la tercera noche después de que lleguen los personajes, acompañado de una amiga llamada Tharra Shyndle (NB mujer semielfa **druida**), la cual es miembro del Enclave Esmeralda.

El treant será al principio indiferente ante los héroes, y no estará dispuesto a ayudar. Si uno o más personajes se acercan al treant de con una actitud no amenazadora e inician una conversación, Tharra urgirá al treant a que no pierda los nervios. El treant gruñirá de forma sonora y responderñá de forma brusca. No conoce a Lifferlas, pero recuerda a Aerglas con afectao. El treant no ha visto al druida desde hace muchos años, y tampoco sabe donde podrían encontrar a Aerglas.

Si los personajes revelan su oposición a los gigantes, Turlan les ofrecerá ayuda en forma de dos árboles con conscienciay un matorral despertado. Estas plantas despertadas hablan Común y seguirán las órdenes del grupo.

Tesoro. Tharra se ofrecerá a guiar al grupo a hasta el Camino de los Páramos Eternos al Norte del Bosque. Si aceptan, no tendrán ningún encuentro hostil durante la ruta.

Una vez lleguen al límite del bosque, Tharra tomará una decisión respecto a si entablar amistad con los personajes o no. Si parecen amistosos y muestran preocupación por el destino del mundo natural, declarará su aprecio por ellos entregándoles una bolsa con 1d4`1 bayas plateadas mágicas que recogió cerca de los Picos Perdidos. Tragarse una baya tiene los mismos efectos que beber una *poción de invisibilidad*. Si uno o más personajes son destructivos o maleducados, les dirá adiós nada más llegar a los límites del bosque y seguirá sola.

Desarrollo. Mientras guía a los personajes a través del bosque, Tharra dirá que planéa visitar a un viejo amigol, un explorador llamado Quinn Nardrosz, el cual vive en Jalanthar.

Si es amistosa hacia los personajes, les invitará a acompañarla, diciendo que le vendría bien tener compañeros de viaje. Si los personajes aceptan la invitación, Tharra les llevará hasta Everlund, luego hacia el Este hasta Jalanthar, recorriendo la Carretera del Rauvin. Quinn estará tan contento de que los personajes se tomaran las molestias de acompañar a Tharra que les entregará tres objetos mágicos que "adquirió" durante sus días de aventurero; tira en la Tabla F de Objetos Mágicos en la *Guía del Dungeon Master* para el primer objeto y en la Tabla B de Objetos Mágicos para los otros dos.

La Misión de Zi Liang

Además de ser una acólita de Chauntea y una simpatizante del Enclave Esmeralda, Zi es la beneficiaria de una considerable herencia de sus pares, los cuales coemrciaban con seda, aceita de ballena, cristalería fina, mapas y otras mercancías.

Estaban basados en Puerta de Baldur, pero poseían varios negocios en Aguas Profundas.

Tesoro. Zi les dará a los personajes un colgante con una perla negra (con un valor de 750 po) que mantiene oculto entre sus pertenencias y les dirá que se lo entreguen a Cauldar Marskyl (LB hombre humano Iluskano **plebeyo**), el Mayordomo principal de la Casa Thann en Aguas Profundas, el cual les entregará a cambio un regalo.

La Casa Than es una de las principales empresas vinateras de Aguas profundas, y aunque Cauldar es anciano y olvidadizo, recuerda con perfecta claridad que la familia Thann y la familia de Zi eran aliadas. Le ha sido confiada la custodia de algunos objetos que antaño pertenecieron a los padres de Zi, y aunque Zi es lo suficientemente mayor como para recibirlos, esta no tiene una necesidad inmediata y prefiere un estilo de vida más ascético. Si los eprsonajes enseñan a Cauldar el colgante, este comprenderá que Zi ha transferido su herencia a los personajes. Enviará a unos sirvientes a que vayan al desván a recoger un viejo baul de madera y hará que lo traigan ante los personajes. Y les dejará reclamar los dos objetos mágicos en su interior. Tira en la Tabla C de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar cada objeto. Cauldar ofrecerá quedarse con el colgante de Zi y asegurarse de que le es devuelta a esta sano y salvo, pero no rpotestará si los personajes insisten en quedárselo.

La Misión de Miros Xelbrin

Miros sugerirá que los personajes viajen hacia Amphail y que "le den recuerdos" a Arleosa Starhenge, la propietaria de una taberna local llamada la Jarra de Cuernas de Ciervo. Si los personajes lo hacen, Arleosa quedará encantada por saber que Miros está bien y se ofrecerá a invitarles a una ronda de bebidas. Los dos actuaron juntos en una troupe de carnaval hace muchos años.

Si los personajes se toman el esfuerzo de conocer a Arleosa y revelan que son aventureros, Arleosa revelará juguetona que cautivó a unos cuantos aventureros durante su juventud. Uno de ellos, dirá Arleosa, estaba tan prendado de ella que le entregó un anillo de madera adornado con ninfas bailando talladas, y le dijo que representaba un favor especial. Le dijo que si alguna vez necesitaba algo, lo único que tenía que hacer era susurrar su nombre ("Keltar Dardragon") hacia el anillo, y que él aparecería y le ofrecería su ayuda.

Nunca sintió la necesidad de hacer, pero ofrecerá el anillo al personaje que mejor le caiga (decidido por ti). El anillo irradia magia de evocación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

Desarrollo. Si un personaje susurra el nombre de Keltar hacia el anillo mientras lo lleva puesto, la aparición de un amistoso mediano se manifestará a 5 pies del portador del anillo. El anillo pierde sus propiedades mágicos una vez la aparición se manifieste.

Nada puede alterar el alegre comportamiento de Keltar. El mediano muerto les llevará en la dirección de una vieja torre en mitad de los terriotiros salvajes, diciendo (en Común), que encontrarán objetos útiles en su interior. Si los personajes siguen las indicaciones de Keltar, juega el encuentro "La Vieja Torre" que aparece en el Capítulo 3. La aparición no puede ser dañada y no ofrece ninguna otra ayuda. Se desvanecerá para siempre una vez haya entregado esa información, dieicendo adiós mientras desaparece.

La Misión de Naxene Drathkala

Cada hueso de sus cuerpo le dice a Naxene que el ataque sobre Campos Áureos es simplemente el comienzo de algo mayor. ha escuchado "rumores" de que otros asentamientos se han visto afectados por la repentina aparición de gigantes; y no simplemente gigantes de las colinas, sinó temabién gigantes de piedra, de escarcha, de fuego y de las nubes. Naxene está convencida de que ahora no es el momento de tomar medias a medias.

Ha leído libros acerca del antiguo conflicto entre dragones y gigantes, y urgirá a los personajes a aque busque a un poderoso dragón bondadoso, que lo convenzan àra que contacten con otros dragones bondadosos y que los usesn para combatir contra los gigantes.

Naxene está convencida de que la Alianza de los Señores apoyará su plan, dada la gravedad de la situación. No podría estar más equivocada.

Naxene no es consciente de que los Líderes de la Alianza de los Señores preferirían antes lanzarse a los Nueves Infiernos antes que tratar con dragones. Recomendará al grupo a que hable con un conocido suyo, un "experto en dragones" llamado Chazlauth Yarghorn (CN hombre humano Iluskano **mago**). Naxene proporcionará direcciones para llegar a su residencia en el Distrito Norte de la ciudad: una alta casa con una torre en una esquina.

Chazlauth tiene como compañero a una **cría de dragón plateado** llamado Irizzorl que mantiene oculto en su torre, junto con varios gatos a los que el dragón gusta de aterrorizar. El tumulto en la torre es constante durante la visita del grupo, durante la cual Chazlauth desechará el plan de Naxene, declarándolo como una locura, y propondrá al grupo un plano todavía más loco áun. Sugerirá a los personajes que viaje hasta el Bosque del Jardín de la Kripta y que busque a la Vieja Roehuesos, una poderosa y excéntrica dragona verde de la que se rumoréa que posee una coección de bolas de crista que usa para escudriñar a todo el mundo y todos los lugares. Basándose en lo que Chazlauth sabe acerca de los dragones verdes, y sobre la Vieja Roehuesos en particular, no cree que la dragona dañe a los personajes si estos

parecen decididos a acabar con la amenaza de los gigantes, y está dispuesto a arriesgar su vidas para demostrar su teoría.

Tesoro. Si los personajes aceptan buscar a la Vieja Roehuesos, Chazlauth cogerá un puñado de pociones de una estantería en su otrre y le dará un frasco a cada personaje. Uno de ellos es una *poción de veneno* cuyo etiquetado ha sido equivocadamente colocado como "Poción de Resistencia al Veneno" Los demás frascos son verdaderas *pociones de resistencia al veneno.* Todas las pociones parecen iguales, determina aleatoriamente qué personaje recibe la poción venenosa.

Desarrollo. Juega el encuentro sugerio en la sección sobre el "Bosque del Jardín de la Kripta" una vez los personajes hayan entrado dentro de los dominios de la Vieja Roehuesos.

La Misión de Oren Yogilvy

Oren está asustado por los rumores que dicen que los gigantes campan por sus respetos a lo largo y ancho del Norte. Le pedirá a los personajes que comprueben si su hermana se encuentra bien, Lily,la cual trabaja en la taberna de la vaca Feliz en Vado de la Daga. También querrá que le entreguen una carta apresurasamente escrita a Lily, la cual le dice a Lily que está bieny que si por favor podría enviarle más dinero.

Lily (LB mujer mediana corazónfuerte **plebeyo**) entró por matrimonio en la familia Quesoduro, la cual posee y regenta la taberna de la vaca Feliz en Vado de la Daga. El verdadero negocio familiar, sin embargo, son los préstamos. Los medianos usan la tabern para atraer a nuevos clientes, y aunque la Vaca Feliz cubre gastos, no produce mucho dinero, y en estos momentos el negocio de préstamos de los Quesoduro se encuentra contra las cuerdas. La Red Negra tiene a agentes en Vado de la Daga dando préstamos libres de interés (pero que incluyen una rotura de piernas para aquel que no pague); los Quesoduro simplemente no pueden competir.

Si los personajes entregan la carta de Oren a Lily, su marido Koggin Quesoduro (LB hombre mediano corazónfuerte **plebeyo**) les pedirá que hablen con Nelkin "el Caracol" Danniker, un agente Zhentarim que se aloja en la Posada y Taberna del Río Brillante, y que amablemetne le digan que les dejen cancha- Kogin lo haría pero cree que los aventureros tienen más posibilidades de convencer al Caracol de que transija. Nelkin aparece descrito en la sección "Vado de la Daga" en el Capítulo 3. Si los personajes aceptan sus condiciones, tal y como aparecen descritas en esa sección, Nelkin dejará de perjudicar el negocio de préstamo de los Quesoduro.

Tesoro. Oren le dará al grupo un barril de El Trago Dorado (por valor de 15 po) como regalo antes de que abandonen CVampos Áureos.

Koggin Quesoduro le dará a los personajes una cornucopia llena de fruta y pan si llegan llegar a un acuerdo con el Caracol. Si los personajes están visiblemente decepcionados con esta recompensa, añadirá una botella de vino de bayas de invierno con un valor de 10 po).

Triboar

La animada villa mercantil de Triboar se levanta donde la Carretera Larga se encuentra con el Camino de los Páramos Eternos. El nombre de Triboar se cree que proviene del cuento que habla de un viejo que mató tres jabalíes en un día, hace más de cuatrocientos inviernos. La villa está construida sobre tierra llana y fértil, con escasas elevaciones naturales salpicadas por aquí y por allá. Casi la mitad de la población de Triboar vive fuera de la villa propiamente dicha, en extensos ranchos y granjas vecinas, la mayor parte de las cuales se levantan hacia el Norte y el Este.

El actual Lord Protector es una Arpista y antigua aventurera de buena voluntad llamada Darathra Shendrel. Darathra hace cumplir y modifica las leyes locales (conocidas como "El Decreto del Lord"), cuyo cumplimiento es luego vigilando por los Doce, un pelotón de doce guerreros montados a caballo pertenecientes a la milica.

Triboar es un mercado para los caballos criados en los ranchos cercanos. Herreros, fabricantes de arneses y de carroamtos también florecen en la villa. Además, un cierto número de guías operan desde Triboar. Llevan a mercaderes y viajeros por toda la Costa de la Espada, normalmente cobrando tarifas fijas.

Localizaciones en Triboar

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.3. Los ranchos y granjas de las cercanías no aparecen descritos aquí, dado que tienen poca importancia en esta parte de la aventura.

Puedes desarrollar esas áreas de los alrededores de la forma que consideres adecuada.

C. Choza

Cada una de estas sencillas chozas de piedra es el hogar de 1d4 adultos **plebeyos** y ld4 - 1 niños (no combattientes) de varias etnias.

F. Granja

Cada una de estas extensiones de tierra contiene una modesta granja de piedra, un cobertizo de madera y unos pastos y huertos labrados. La granja está ocupada por 1d6 adultos **plebeyos** y ld6 - 1 niños (no combattientes) de varias etnias.

T1. Plaza del Mercado y Torre

El centro de Triboar, donde la Carretera Larga se encuentro con el Camino de los Páramos Eternos, es un enorme espacio abierto usado como mercado por los granjeros locales y los buhoneros de paso. Dominando este espacio se encuentra la torre de tods pisos del Lord Protector, un simple alcazar de piedra que se inclina de forma clara hacia el este.

Colgando encima de la entrada cuelga el polvoriento estandarte del Lord Protector, el cual muestra tres jabalíes negros que corren hacia la cabeza del estandarte en un campo rojo sangre.

La actual Lord Protector de Triboar es **Darathra Shendrel** (ver apéndice D), una agente Arpista de Aguas Profundas elegida por la gente de Triboar para que mande a la milicia local, solucione las disputas y mantenga la paz. Su asociación con los Arpistas no es públicamente conocida, pero es ampliamente considerada como una líder justa y con las ideas claras.

La milicia regular hace turnos sirviendo en los Doce, una policía montada (hombres y mujeres humanos veteranos de varias etnias sobre caballos de monta) que patrulla la villa, las carreteras que llevan entre los ranchos cercanos, y la mitad oriental del sendero de Triboar. Si es necesario, Darathra puede reclutar a una milicia bien armada de cincuenta en mitad de la noche, y de tresciendo para cuando el cielo esté alto al día siguiente. El Lord Protector tiene también la autoridad de reclutar a mercenarios y aventureros si es necesario.

T2. Campo de Caravanas Norte

Las caravanas que pasan por Triboar usan este campo limitado por una cerca para aparcar sus carromatos y resguardar gratis sus bueyes. También hay gran cantidad de espacio para plantar tiendas y hacer hogueras.

Agua fresca puede ser sacada de un pozo de piedra de 30 pies de profundidad situado en la equina sureste del campo.

Una cabaña se levanta en la esquina este del descampado. Su anciano ocupante, **Darz Helgar** (ver apéndice D), es pagado por el Lord Protector para que mantenga limpios los campos de la villa retirando los desperdicios y enterrando los excrementos.

Darz también ha enterrado su oscuro pasado; fue miembro de una cofradía de ladrones en Aguas Profundas, fue capturado y metido en prisión por sus muchos crímenes. Después de seu liberación de prisión, se mudó a Triboar para comenzar una nueva vida.

T3. Campo de Caravanas Oeste

Este descampado es similar el área T2. Un pozo de piedra de 30 pies de profundidad en mitad del descapado proporciona agua fresca para los visitantes.

T4. Rancho El Caballo Feliz

La familia Kamveller cria, entrena, vende y cuida caballos. Tres grandes edificios se levantan en su propiedad: una casa de troncos de dos alturas con un edificio separado (la hacienda de la familia); un almacén de piedra lleno de sillas, bridas y riendas para ser usadas; y unos establos de piedra conectados a una zona de monta delimitada con una cerca y unos terrenos de pasto.

Janele Kamveller (NB mujer humana Chondazhana **commoner**) es la matriarca de la familia, una festera viuda de mediana edad que disfruta más de la compañía de los caballos que de la de las personas. Tiene tres hijos adultos llamados Aldo, Hingo, y Rasko (LB hombres humanos Chondazhanos **veteranos**), todos los cuales son miembros de la milicia de la villa.

T5. Carromatos Wainwright

Una institución en Triboar, Carromatos Wainwright tiene su propio molino de corte movido por caballos y grandes edificios para almacenar madera. El establecimiento fue originalmente destinado a la acaudalada élite, construyendo los mejores y más caros carromatos en el Valle del Dessarin. El actual propietario, Tasker Wainwright (N hombre humano Iluskano **plebeyo**), está más interesado en los beneficios que la calidad. Careciendo que la habilidades en el trabajo de la madera de sus ancestros, confía en aprendices pagados a precio de miseria para montar carromatos que solo poco más que ordinarios, pero que sin embargo cuestan cinco veces mas. El nombre de la marca Wainwright es la única cpsa que mantiene el negocio a flote… por ahora.

T6. La Parte del León

Este edificio fue comprado y reformado recientemente por el çAmbula del Escudo del León, una compañía mercantil establecida en la ciudad de Yartar. Encima de la entrada de la tienda cuelga un escudo pulido emblasonado con la cabeza de un león dirado sobre campo azul.

Los Escudos del León no son bien apreciados en Triboar, ya que Triboar y Yartar son amargos rivales, y pocos de los locales gastan su dinero en este lugar. La tienda sirve sobre todo a caravanas y a forasteros, vendiendo provisiones y pienso para animales en la parte de delante, y equipo de aventurero, armaduras y armas en la de atrás.

Las habitaciones en la segunda planta contienen alojamientos para los jóvenes propietarios de la tienda Alaestra Ulgar (NB mujer humana Iluskana **plebeyo**) y **Narth Tezrin** (ver apéndice D), así como un escondite secreto que contiene sus ingresos. Alaestra y Narth regentan un negocio exitoso a pesar de los insultos y ocasional hostigamiento por parte de los lugareños. Tienen un acuerdo con el Lord Protector de que no venderán armas a nadie que piensen que puede suponer una amenaza para la villa. A cambio, el Lord Protector se asegura de que la tienda no sea vçictima de vándalos y gamberros.

Tesoro. Un escondite del tamaño de un armario en el segundo piso ha sido disimulado detrás de una puerta secreta que requiere de un control exitoso de Sabiduría (Percepción) para se enconrada. El escondite contiene un Morral Práctico de Heward y una caja fuerte de hierro cerrada con llave que contiene 3d10 x 10 po en monedas varias y una *bolsa de trucos* gris, Alaestra y Narth cada uno de ellos portan una llave de la caja fuerte. Su cerradura puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 20.

T7. La Carretera Abierta de Ransor

Este establecimiento una vez vendía comida y equipamiento para las caravanas, así como los servicios de guardas de caravanas. Su propietario falleció hace muchos años, y el negocio ha permanecido cerrado desde entonces. El patio es una maraña de hierbajos, y los edificios se han convertido en un paraíso para las ratas y otras sanguijuelas. Los locales han retirado la mayor parte de las tejas de madera de los tejados, usándolas para reemplazar las tejas viejas en sus propios tejados.

T8. El Carro y la Moneda

Este establecimiento vende y hace trueque con caballos y animales de tiro, t tambiñen vende comida, herraduras y equipo de monta. Los propietarios son un matrimonio llamados Arn y Syreen Widdens (NB humanos Chondazhanos **plebeyos**). Tienen cuatro jóvenes hijos (no combatientes) y empléan a una docena de trabajadores (N hombres humanos Iluskanos plebeyos) para alimentar y cuidar a los animales, limpiar los establos y reemplazar las herraduras.

T9. Los Viajeros de Triboar

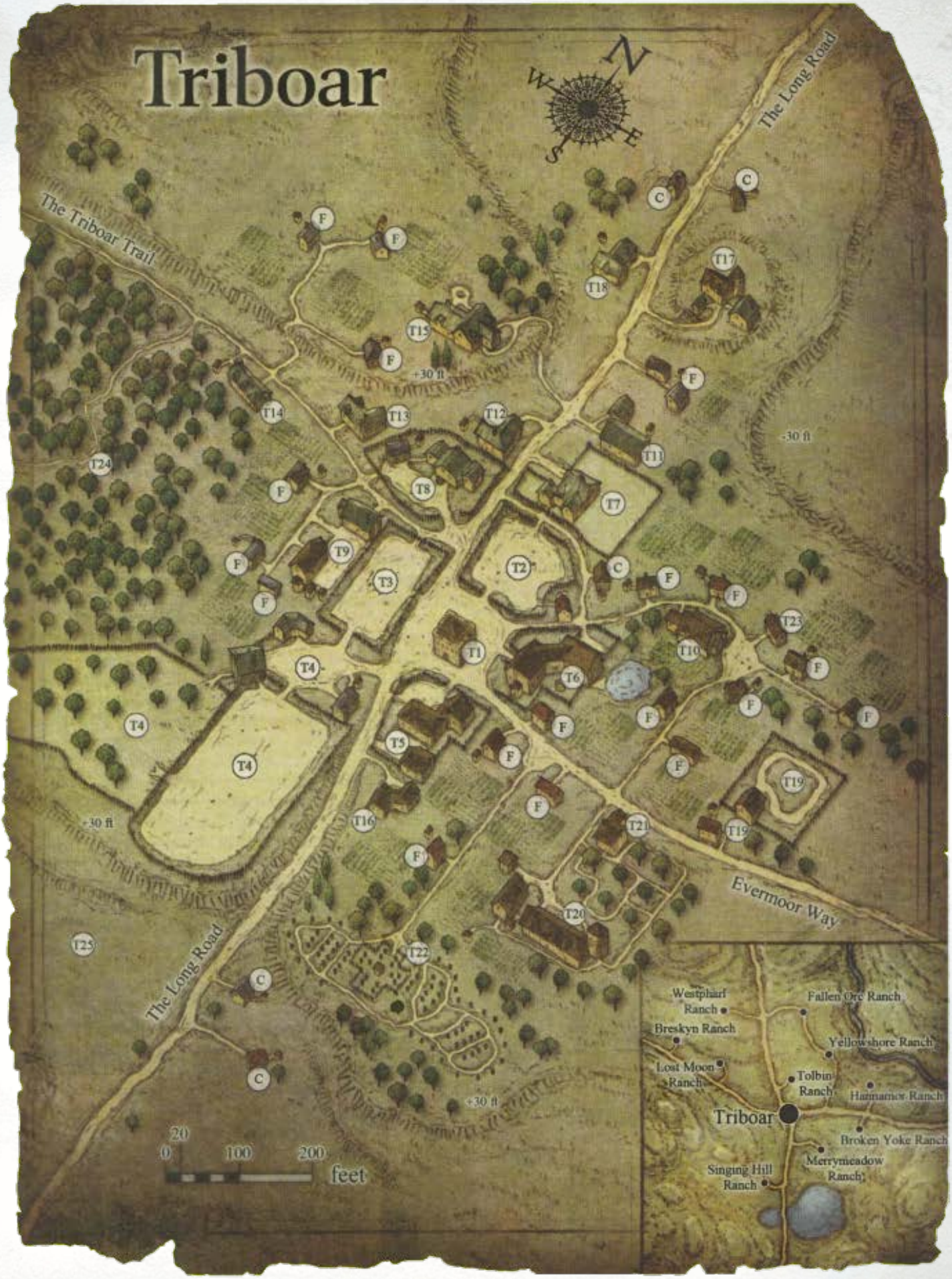
Los mercaderes pueden contratar el personal y los vehículos de los Viajeros de Triboar para formar caravanas hast Aguas Profundas y vuelta, por 600 po cada viaje mas otras 25 po por cada carromato por encima del décimo. Los viajes hasta Everlund y vuelta cuestan 800 po cada viaje, ya que se sabe que los monstruos de los Páramos Eternos se ceban sobre las caravanas que recorren esta ruta, mas otras 30 po por cada carromato por encima del décimo. La compañía contrata a mercenarios y a aventrueros para que sirvan como guardias, cada uno de ellos recibiendo 4 po por día mas comida y bebida. Cada guardia recibe además un bono de 25 po si todos los bienes de la caravana llevan a destino.

Urlam Stockspool (N hombre humano Iluskano **espía**), un astuto e impacablemente vestio, hombre de negocios, dirigie la compañía de caravanas y es un reclutador para la Red Negra.

Está orgulloso de su afiliación: perdió un ojo en combate hace varios años y porta un parche rojo emblasonado con el símbolo de la serpiente alada negra de los Zhentarim.

Urlam rara vez es visto sin su discreto guardaespaldas, Valken Naspeer (N hombre semielfo **asesino**). Aunque Urlam y Valken son amistosos y hablan bien de las autoridades locales, saben que el Lord Protector mantiene un ojo puesto sobre ellos. No tienen ni idea de que Darathra está afiliada a los Arpistas, pero no les sorprendería nada si se enteraran. En cualquier momento, los barracones contiguos a la residencia de Urlam albergan a 2d6 guardias de caravana Zhentarim (N hombres y mujeres humanos de varias etnias **matones**) esperando al próximo trabajo.

Los personajes podrían acercarse a Urlam buscando trabajo. No tendrá nada para ellos a no ser que uno o más personajes sean miembros de la Red Negra, en cuyo caso les encargará una misión.


Triboar
N
W
E
S
The Long Road
The Triboar Trail
+30 ft
-30 ft
Evermoor Way
The Long Road
+30 ft
+30 ft
0
20
100
200
feet
Westpharf Ranch
Fallen Ore Ranch
Breskyn Ranch
Yellowshore Ranch
Lost Moon Ranch
Tolbin Ranch
Hammaroe Ranch
Triboar
Broken Yoke Ranch
Merrymeadow Ranch
Singing Hill Ranch

Si completan las misiones, les dará otra hasta que hayan completado tres misiones. Las tres misiones son las siguientes, y por cada misión que los personajes completen, recibirán una gema de 500 po como pago:

- Urlam sospecha que Othovir (ver área T11) está escondiendo un secreto, y quiere que los personajes descubran cual es. Para completar esta misión, los personajes deben descubrir que Othovir tiene vínculos de sangre con la Casa Margaster en Aguas Profundas. Othovir no divulgará esta información de forma voluntaria, por lo que los personajes tendrán que *hechizar* o interrogar a Othovir para descubrir la verdad.
- Urlam está convencido de que Tolmara Hysstryn (ver área T14) tiene un secreto y quiere saber cual es. Los personajes pueden completar esta misión encontrando al marido muerto de Torlmara en el ático de la casa de huéspedes de las Seis Ventanas.
- Urlam cree que Nemyth (ver área T16) tiene un secreto, y quiere saber cual es. En realidad, Nemyth no tiene ningún secreto oscuro, y las sospechas de Urlam provienen de sus prejuicios hacia los tiflins. Si los personajes deséan completar esta misión, deben idear un secreto y convencer a Urlan de su veracidad, lo cual puede ser logrado con un control exitoso de Carisma (Engaño) en oposición al resultado del control de Sabiduría (Intuición) de Urlam.

T10. Casa Escudo Norte

La Casa Escudo Norte es una fina posada local, limpia y tranquila. El propietario, **Urgala Meltimer** (ver Apéndice D), es un aventurero retirado que compró la posada a la familia Phorndyl hace un poco más de diez años, después de que su marido (un maga) se desvaneciera en la Infraoscuridad durante una expedición.

Prefiere una vida de retiro y advierte a los huéspedes que mantengan sus armas envainadas durante su estancia. Urgala tiene a tres **mastines** (perros de caza) que duermen en el suelo de la sala común, y empléa a un personal formado por seis leales y bien pagados **plebeyos** (LB hombres y mujeres de varias razas y etnias). Los huéspedes duermen en aposentos privados en el piso de arriba.

T11. Tienda de Arneses de Othovir

Un habilidoso fabricante de arneses llamado **Othovir** (ver Apéndice D) vive y trabaja aquí, produciendo los mejores arenes de piel de alce del Valle del Dessarin. Caza a los alces, mantiene las pieles y vende el resto al Ámbula del Escudo del León (área T6). Sus arneses tiene elaborados diseños marcados a fuego en el cuero, y sus trabajos son populares entre los nobles de Aguas profundas que disfrutan de montar a caballo.

Auqnue proviene de una prominente familia noble de Aguas profundas (los Margaster), Othovir nunca habla de su pasado o de su familia, y no tiene interés alguno en describir como acabó siendo un tender en Triboar. La verdad es que varios de los miembros de la familia de Othovir son, en secreto, adoradores de Asmodeo, y no quiere tener nada que ver con ellos.

T12. El Troll Parlanchín

ElTrol es lo que los Aguas Profundanos llamarían un abrevadero, un lugar oscuro, hediondo de techos bajos lleno de muelbes viejos y desparejados y borrachos. Parte del techo se incendió hace dos veranos y todavía no ha sido reparado. Los agujeros en el techo han permitido que los pájaros construyan nidos entre las vigas, y el suelo y las mesas están salpicadas con cagadas de pájaro.

El único rasgo que redime al Troll es su grnde y bien dotada bodega. El propietario y regente del Troll es un actor de poco éxito llamado Kaelen Sarssir (LN hombre humano Iluskano **plebeyo**).

Este “heredó” la taberna después de que el anterior propietario huyera tras un escándalo y ha realizado solo la mínima cantidad de trabajo necesaria para mantener la taberna en funcionamiento.

Kaelen tiene sueños de convertir el Troll en un teatro, pero carece de los fondos y de la ambición para lograrlo. Compartirá sus sueños con los nuevos clientes, esperando que uno o más de ellos le puedan entregar una donación o en otro caso financiar la empresa. Kaelen podría ser incluso convencido para que aceptara un socio en los negocios, siempre que hubiera poco o ningún riesgo para él.

Un **sacerdote** de Helm llamado Silvarren Loomshank (LN hombre humano Iluskano) duerme en mitad de un estupo alcohólico en una esquina de la sala común, sin que llame la atención para nada de los demás clientes. Un residente de toda la vida de Neverwinter,, fue “exiliado” por sus superiores al Santuario de todas las Fes en Alerce Rojo. Todavía tiene que llegar hasta ese lugar, habiendo escogido por el contrario detenerse y ahogar sus penas en Triboar.

No ha perdido su fe en Helm, solo su fe en si mismo y en sus superiores. Consumido por la autoconmiseración, se ve a si mismo como una víctima de las “políticas del templo”. Ha gastado todo el dinero que tenía y ha aabado con una deuda de bebida de 5 po. No abandonará Triboar hasta que la deuda sea pagada. Si los personajes pagan la deuda de Silvarren, pueden persuadiro para que cumpla con sus deberes en Alerce Rojo con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 10.

T13. La Rana Escarchada

Esta vieja posada está tapiada y vacía. Varios vándalos han tallado frases obscenas en las tablas que cierras puertas y entanas, y altos matorrales mantienen el edificio rodeado.

T14. Las Seis Ventanas

Esta decrépita, crujiente y gélida casa de huéspedes está regentada por Tolmara Hysstryn (CN mujer humana Iluskana **plebeyo**), una trastornada mujer de mediana edad. Los visitantes que no son capaces de hacrse con habitaciones en la Casa del Siempredraco o la Casa Escudo Norte pueden verse forzados a dormir aquí, pero rara vez se quedan más de una noche porque rápidamente descubren que Tolmara no se reprime a la hora de espiarlos a través de los ojos de cerradura y de escuchar tras las puertas mientras murmulla para si misma..

Encerrados en el ático de la Seis Ventanas se hallan los huesos del marido fallecido de Tolmara, Mirak, de quíen rara ez habla. Tolmara esconde la llave a la puerta del ático dentro de su corpiño. La cerradura puede ser forazada con herramientas de ladrón y un control de Destreza CD 10. Si los huesos de Mirakl son tocados, su **esqueleto** se reanimará durante 1d4 asaltos, pasados los cuales caerán de nuevo al suelo. El efecto se repetirá otra vez si los huesos son vueltos a tocar, a no ser que los puntos de golpe del esquelto se vean reducidos a 0 o los huesos sean destruidos, en cuyo caso no podrán volver a reanimarse. El esquleto no está armado y produce 1 punto de daño contundente con un impacto.

Cualquier personaje que lance un conjuro de *hablar con los muertos* sobre el cráneo de Mirak y le pregunte al espíritu de Mirak como murió, descubrirá que Tolmara lo drogó y lo encerró en un barril con una serpiente venenosa, la cual lo mató con su picadura.

Mirak no tiene ninguna pista de por qué Tolmara lo mató, y Tolmara esté demasiado desequlibrada como para recordar el incidente o las circunstancias que llearon a él. Lanzar un conjuro de *restauración mayor* sobre Tolmara restaurará su cordura, momento en el que confesará haber matado a su marido por haberle sido infiel..

Si los personajes informan a Daratha Shendrel del crimen de Tolmara, la Lord Protector hará que Tolmara sea arrestada y puesta en prisión a esperas de un juicio. Darathra también informará a los dos hermanos de Mirak, los cuales trabajan en un rancho cercano. Durante años, fueron engañados para que creyeran que Mirak se había ido de la villa con otra mujer; estarán agradecidos a los personajes por haberles revelado la verdad y les ofrecerán un *arco largo +1* (una reliquia familiar) como recompensa.

T15. El Descanso del Jabalí

Construida en un promontorio rocoso que mira por encima del resto de la villa, el Descanso del Jabalí es la mansión de piedra de un rico aventurero retirado llamado Hyuth Kolstaag (NM hombre humano Damara **mago**). Desde que Kolstaag hizo que construyeran este lugar y se mudara a él hace cinco años, su desmedida arrogancia y sentido de su propia importancia no le han hecho ganar amigos en Triboar. Lo que es más, ha sido amenazado por tantos enemigos y rivales que los demás aldeanos lo consideran un iman para los desastres. Vive rodeado por ls rofeos de sus pasadas aventuras y rara vez emerge de su mansión.

Nunca se rebaja a proteger la villa o usa su riqueza para ayudar a los menos afortunados.

Hace unas pocas semanas, un trio de asesinos entró en la villa una noche e intentó matar al mago mientras dormía. El resto de Triboar se vio despertado por el estruendo de los truenos y las descargas de relámpagos que salían de la hacienda de Kolstaag, y aunque los asesinos sobrevivieron, se vieron forzados a robar caballos de El Carro y la Moneda (área T8) y a asesinar a un moo de cuadras para poder escapar. Kolstaag nunca se ofreció a reembolsar a la familia Widdens por sus pérdidas ni tampoco admitió ninguna responsabilidad en el suceso.

Desde el último ataque sobre su persona, Kolstaag se ha hecho con la ayuda de cuatro gárgolas, las cuales permanecen apostadas en las esquinas de su tejado y sirven como centinelas. Para aplacar su aburrimiento, las malévolas gárgolas se lanzan en picado de vez en cuando sobre los aldeanos y los aterrorizan por mera diversión, lo que ha llevado a algunas tensas reuniones entre la Lord Protector y el mago de El Descanso del Jabalí, el cual no ve ningún daño en ello.

Tesoro. Kolstaag esconde sus posesiones más valiosas con la ayuda de un conjuro de *Cofre Seguro de Leomundo*. Mantiene la diminuta réplica necesaria para llamar al cofre sobre su personaje, o en una mesita de noche cercana mientras duerme. Solo Kolstaag puede usar la réplica para recuperar el cofre, lo cual hace antes de entrar en combate, obteniendo acceso así a los objetos que hay en su interior. Si es capturado, puede ser convencido para recuperar el cofre a cambio de la promesa de su liberación. El cofre extradimensional contiene seis gemas de 500 po, los *brazales de defensa* de Kolstaag, y una *varita del mágico de guerra +1*.

T16. Las Armas de Triboar

Las Armas de Triboar se ha quemado hasta los cimiento dos veces y otras dos veces ha sido reconstruida. Su propietario y regente es Nemyth (NB hombre tiflin **plebeyo**), un astuto hombre de negocios con una sonrisa cruel. Le gusta apoyarse contra el quicio de la puerta de la sala común, secando y limpiando una taza mientras sonríe y saluda a los paseantes.

Sus precios son razonables, su personal amigable.

La taberna es un lugar de reunión popular entre exploradores y batidores, la mayor parte de los cuales ofrecen sus servicios como guías del terreno. Uno de los “clientes regulares” de Nemyth es una amistosa y capaz guía llamada Zindra Winterbow (NB mujer semielfa **explorador**), una miembro del Enclave Esmeralda. Cobra 10 po por día a cambio de sus servicios, sin importar el peligro. Recientemente ha avistado a cada vez más gigantes de las colinas, ogros y barbaros Uzhgardt vagabundeando por las colinas alrededor de Triboar, y advertirá a los aventureros que abandonen la villa para que tengan cuidado con ellos.

T16. Las Armas de Uldinazh

Esta herrería en la cima de la colina al otro lado de la carretera desde la Forja de Foehammer (área T18) esregentada por Harriet Uldinath (LB mujer humana Iluskana **plebeyo**), la tataranieta del fundador del establecimiento. Harriet ha conocido a Ghelryn Foehammer desde que era una niña, y los dos mantienen una amistosa rivalidad. Harriet vende finas armas estampadas con el glifo de la familia Uldinath, lo que, generalmente, incrementa su valor en un 25 por ciento.

T18. La Forja de Foehammer

Ghelryn Foehammer (ver Apéndice D) fabrica buenas armas, armaduras y otros objetos de metal. Ghelryn se está cansando un poco de las táreas diarias de forjar el metal, por lo que está buscando contratar a un aprendiz habilidoso, pero hasta ahora no ha encontrado a nadie que cumpla sus expectativas. Hace un año, Gheryn fabricó unos espléndidos juegos de armadura de placas ceremonial para el Rey Morinn y la Reina Tithmel de la Ciudadela Felbarr, y los monarcas quedaron tan impresionados que le otorgaron a Ghelryn el título honorario de Amero Real. Por esta y por otras razones, el nombre de Foehammer es sinónimo de alta calidad a tavés del Valle del Dessarin, y a Ghelryn e gusta que siga siendo así.

Ghelryn odia a los orcos y a los gigantes. Durante la Guerra de las Marcas Argéntesa, escuchó indformes de orcos y gigantes que atacaban los salones enanos por todo el Norte. Muchas veces deseó tomar las armas y viajar haica el Norte para unirse a la guerra, y sin embargo se contuvo porque tenía un negocio que mantener. Pero cuando los gigantes atacan Triboar, rehusará quedarse atrás y mirar desde lejos.

T19. Parque de Ponies de Merivold

Al Norte del Camino de los Páramos Eternos, una pintoresca choza se levanta cerca de un granero pintado con brillantes colores rematado con una veleta en forma de pony. Una verja blanca de piquetes rodéa un pequeño campo detrás del granero. Entre los arriates de flores en el césped de la entrada hay un signo en el que se lee “Parque de Ponies de Merivold”. Dos hermanas solteronas llamadas Janna y Leera Merivold (LN mujeres humanas Iluskanas **plebeyas**) crían y doman ponies en este lugar, incluyendo ponies de monta para medianos. En cualquier momento, las hermanas Merivold tienen 2d4 ponies a la venta.

T20. Casa de Siempredraco

Esta cara posada sire a la nobleza de Aguas Profundas y a otros petrimetres que nunca se dejarían caer ni muertos en un establecimiento más modesto. La propiedad está situada detrásn del Plato Agradable (área T21) en una zona de tereno bellamente adornada, con establos privados, jardines privados y un serpenteante camino a tráves de un pequeño huerto de frutales.

La posada en si misma es un bello edificio de piedra con lámparas colgando de los aleros del tejado y una torrecila en cada equina.

El esnobismo de la Caza de Siemopredraco es solo igualada por su elegante The snobbery of Everwyvern House is equaled by its elegant afectación. La atmósfera en el lugar es como una parodea de las fiestas de la nobleza de Aguas profundas más recargadas. La gente viene aquí para quedarse impresionada, para divertirse o para sentirse como en casa. Los trovadores tocan una suave música entre plantas flotantes y globos flotantes de luz de muchos colores, mientras mujeres despampanantemente vestidas yhombres con recargadas vestimentas y fajines charlan, paséan, bailan y se sonríen los unos a los otros.

Algunos de estos petimetres bien vestidos son en realidad cortesanos (N hombres y mujeres humanos de varias etnias **plebeyos**) empleados por el propietario de la posada para mejorar el ambiente. Han sido entrenados para hablar y moverse como los nobles, pero en realidad no son más que actores mal pagados.

El vanidoso y pavoneante propietario del Siempredraco, Draven Millovyr (NM hombre humano Iluskano **mago**), intentó ganarse la embresia en la Hermandad Arca y falló. Cuando esa carrera no dio sus frutos, usó la riqueza que había heredado para comprar la Casa del Siempredraco. Las camas de El Siempredraco son confortables pero terriblemente caras (15 po por noche, aunque el precio incluye el servicio de habitaciones y el de compañía, si se desea.

Las camidas en el menú son preparadas de la misma forma en la que se preparan en los mejores restaurantes de Aguas Profundas, aún, sin embargo, siguen siendo extraordinariamente caras (25 po por plato). Draven emplea espías para que lo mantengan al día de las últimas tendencias en cocina y moda.

Draven no permite que “don nadies” se queden en su posada, y emplea a un grupo de seis gorilas (NM hombres humanos Iluskanos **matones**) para que saquen la basura. Los aventureros de sangre noble y sus sirvientes son bienvenidos, el resto de gente no.

Draven mantiene sus riquezas en sus aposentos cerrados con llave, situados en el piso más alto de la torre del Siempredraco. Lleva siempre consigo la única llave de esa puerta. Su cerradura puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15. Un conjuro de *glifo de custodia* lanzado sobre la puerta se activa cuando cualquiera que no sea Draven abra la puerta. Cuando es activado, el glifo lanza un conjuro de *conjurar animales* que invoca un par de **perros de la muerte**. Atacarán a cualquiera que no esté acompañado por Draven.

Tesoro. Un cofre cerrado en los aposentos de Draven contiene 540 po en monedas varias, fondos que Draven usa para pagar a su personal y mantener su “modesto” estilo de vida. Un compartimento secreto en la tapa del cofre alberga tres collares de joyas (robados de los cuellos de mujeres nobles de Aguas Profundas que han pasado por aquí de visita. El compartimento puede ser encontrado con un control exitoso de Sabidurñia (Percepción) CD 15. Draven porta la llave del cofre, el cual, en otro caso, puede ser abierto con herramientas de ladrón y superando con éxito un control de Destreza CD 20.

T21. El Plato Agradable

Este fino restaurante se halla puerta con puerta junto a la grandiosa Casa de Seimpredraco, y ha adoptado similares pretensiones.

Sus mesas están muy lejos entre si. Cada una de ellas está separada de las demás con plantas, estatuas o columnas estratégicamente situadas. Unos trovadores tocan música suave y relajanete para mantener el ambiente.

El sericio es rápido, educado y bueno, con las peticiones especiales cumplidas de forma rápida y fiel para satisfacer las preferencias culinarias de un huesped. Las especialidades de la casa incluyen codorniz ahumada,, filete de rothé cocinado con vino y nueces y cola de pescado argénteo a la parrilla.

Los precios son comparables a los de la Casa de Seimpredraco, y jarras gratis de agua dulcificada (ver área T23) son servidos con la comida. Los propietarios y cocineros son Heltzer and Pentavasta Duncask (LB hombre y mujer humanos Iluskanos **plebeyos**), una animada y alegra pareja ya entrada en años.

T22. Cementario

Perchado sobre una cresta rocosa en el extremo sur de la villa hay un viejo cementerio donde muchos de los primeros colonizadores de Triboar se hallan enterrados bajo piedras desgastadas por el tiempo. Las tumbas más viejas se hallan localizadas en una zona de tierra delimitada por una vieja cerca de piquetes sin pintar.

T23. Apotecario

Al otro lado de la carretera desde la Casa de Escudo Norte (área T10) se encuentra el apotecario de la villa, una inclinada choza de madera con muros cubiertos de hiedra. Tarmock Felaskur (CN hombre humano Iluskano **plebeyo**) vende medicinas herbales y cataplasmas de dudosa eficacia. Aparcado delante de la puerta de la casa del apotecario hay una destartalada rueda de carro, colgando encima de la cual hay un signo de madera con la forma de un frasco de pociones.

Además de remedios herbales y cataplasmas, Tarmock vende “Agua Dulcificada” a 1 po el frasco. Esta agua fresca, naturalmente carbonatada burbujéa de un diminuto manantial en la ladera tras la choza de Tarmock. Tarmock obtiene la mayor parte de sus ingresos vendiéndole el agua a los propietarios del Plato Agradable.

T24. El Sueño de Gwaeron

De Gwaeron Windstrom, el dios de los rastreadores, se dice que visita este bosque místico. Los exploradores que veneran a Gwaeron o a Mielikkie, la diosa de los bosques, vienen a este lugar en busca de inspiración.

Algunos dicen haber visto a Gwaeron caminando entre los árboles, apareciendo como un hombre alto y musculado cuyos largos cabellos blancos ondéan y se mueven como sacudidos por una fuerte brisa, incluso aunque no haya viento. También se dice que los adoradores de Gwaeron o Mielikki que duerman en este bosque recibirán sueños porféticos. En verdad, Gwaeron nunca visita a aquellos que vienen a buscarlo, aunque raras veces aparece de forma inesperada en la arboleda.

Para evitar enojar a Gwaeron, la ley en Triboar prohíbe cortar cualquier madera de estes árboles, o cazar a cualquier criatura dentro del bosque. Muchos de los árboles en el Sueño de Gwaeron están atrapados en un perpetuo estado otoñal, con las hojas en unos cegadores tonos de amarillo, naranaja y rojo.

Un **oni** que vive en una cueva en la ladera de una colina al oeste de Triboar visita ocasionalmente esta arboleda para cebarse sobre exploradores desprevenidos mientras duermen entre los árboles, apareciendo ante ellos como Gwaeron Windstrom. El oni se ocupa de limpiar las cosas, dejando pocas evidencias de sus víctimas. Esta “limpieza” ha llevado a otros a creer que a veces Gwaeron, en lugar de enviar sueños proféticos, aparece y se lleva a un digno suplicante rather hacia sus dominios divinos.

T25. Campo de Reunión

Una veieja cerca de madera parcialmente en ruinas encierra un gran campo embarrado al sur de la villa. En años pasados, los ejércitos se reunían y acampaban aquí antes de marchar hacia la guerra. El campo ha visto escaso uso en años recientes.



Ataque sobre Triboar

Hace miles de años, los gigantes y los dragones lucharon en este lugar una gran batalla, durante la cual los gigantes desataron un enorme constructo asesino de dragones llamado el Vonindod.

Parte del constructo se rompió y quedó enterrado. Con el paso del tiempo, este fragmento quedó profundamente enterrado en la tierra. Hoy, yace bajo el campo en el corazón de la villa (área T2).

Los gigantes de fuego leales al Duque Zalto han estadio usando *cetros del Vonindod* (ver apéndice B) para localizar los fragmentos del constructo. Uno de esos cetros ha llevado a Triboar a un matrimonio de **gigantes de fuego** llamados Okssort e Ildmane. Su séquito incluye a cinco **orogs**, seis **orcos** montados sobre **axebeaks**, y doce **magmins** divididos en dos bandas de seis.

Comenzando el Encuentro

> Con el Sol en lo más alto, la villa es arrancada de su tranquilidad por los gritos de mujeres y niños, seguidos por los de un hombre gritando, "Gigantes! Corred!" Sorprendidos residentes y tenderos emergen de sus domiciolios a tiempo de ver una gran roca caer del cielo y chocar sobre un viejo carro, haciéndolo pedazos. Mientras una nube de polvo sale de los restos, una segunda roca choca contra el suelo, atraviesa una verja, y choca contra el muro de un edificio, asustando a un par de mulas atadas a un poste cercano. A vuestro alrededor, la gente comienza a chillas y desperdigarse.

El plan de Okssort e Ildmane es meterse en la ciudad, desenterrar el fragmento del Vonindod, y transportarlo del vuelta hasta Escoria de Hierro (ver el Capítulo 8, "La Forja de los Gigantes de Fuego "), destruyendo cualquier cosa que se ponga en su camino. Mientras se aproximan hacia el centro de Triboar, lanzan rocas sobre la villa para instilar el miedo en el corazón de los aldeanos, esperando asustar a la myor parte de ellos. Los magmins corren alrededor de los gigantes, dispuestos a seguirlos. Cuando un gigante de fuego apunta a un edificio u otra estructura inflamable, una banda de magmins correrá hacia el blanco e intentará incediarla.

Los orogs, ataviados con pesadas cotas de placas, marcharán delante de los gigantes del fuego, derribando cercas y limpiando el camino de gente. Cualquier cosa que los orogs no derribe, será aplastada bajo los pies de los gigantes del fuego durante su avance. Los orogs se esparcirán por la villa, atacando a los aldeanos que se crucen en su camino y apartando la atención de los gigantes de fuego.

Los orcos cabalgarán sobre sus picostralas hacia el interior de la villa tras la andanada inical de rocas. Su trabajo es distraer a los defensores de la villa y enfrentarse en combate cuerpo a cuerpo contra los arqueros enemigos.

Los picostralas actúan durante la cuenta de iniciativa de los orcos. Las reglas para el combate montado pueden ser encontradas en el Capítulo 9 del *Manual del Jugador*.

Los gigantes de fuego y su séquito se aproximan desde el Noreste, dañando la Tienda de Arneses de Othovir (área T11) y destruyendo la Carretera Abierta de Ransor's Open Road (área T7) mientras avanzan hacia el campo de caravanas del Norte (área T2).

Los gigantes del fuego son tan intimidantes que la mayor parte de la gente dejará lo que estén haciendo y huirán, dirigiéndose hacia el Sur siguiendo la Carretera Larga. Los demás se acurrucarán en sus hogares y negocios.

Si cualquiera de los gigantes es reducido a 81 puntos de golpe o menos, los gigantes se darán cuenta de que han subestimado las defensas de Triboar. Rapidamente se manrcharán por donde han venido mientras ordenan a sus secuaces que cubran su retirada.

Defensa de Triboar

Después de recibir informes de orcos atacando ranchos hacia el Sureste, la Lord Protector Darathra Shendrel envía a los Doce al Rancho Merrymeadow y al Rancho dYugo Rote para valorar la importancia de la amenaza y ayudar a los rancheros. Estos ataques son meras distracciones. Mientras los Doce están lejos, los gigantes de fuego atacarán desde el Noreste, dejando a los aventureros y a un puñado de ciudadanos como únicos defensores de la villa. Dale a cada jugador uno de los siguientes PNJs para que juegue con el durante este encuentro:

Darathra Shendrel, Lord Protector de Triboar (comienza en el área Tl)

Darz Helgar, cuidados de los campos de caravanas (comienza en el área T2)

Narth Tezrin, respresentante del Ábumla Escudo del León (comienza en el área T6)

Urgala Meltimer, posadera y aventruera retirada (comienza en el área Tl0)

Othovir, fabricante de arneses (comienza en el área T11)

Ghelryn Foehammer, herrero (comienza en el área T18)

Las estadísticas y notas de interpretación de estos PNjs aparecen en el Apéndice D. Como los jugadores jueguen con sus PNjs durante la batalla es cuestión suya, pero sugiere a los personajes que revisen los ideales, vínculos y taras de sus PNJs..

Para más información acerca de como usar y jugar con estos PNJs, revisa la sección “PNJs” especiales al principio de este capítulo.

Si los personajes intentan mantener lejos de la lucha a los PNJs especiales, puedes ponerlos en peligro haciendo que orogs aislados o magmins amenacen directamente a los PNJs, requiriendo por tanto que los PNJs controlados por los personajes actúen.

El Fragmento del Vonindod

Ildmane aferra en sus manos un *cetro del Vonindod*, el cual lo guía hasta el área T2. Cuando los gigantes de fuego lleguen asú, usarán sus mandobles como palas, excavando en el suelo para llegar hasta el fragmento del Vonindod, una banda rota y torcida de adamantina de 2 pulgadas de grosor de aproximadamente 11 pies de largo y unas 1.000 libras peso. Le tomará a los gigantes otras diez acciones para desenterrar el gramento en forma de C, y otra acción para que uno de ellos tire y la saque fuera. Un gigante de fuego puede portar el fragmento usando las dos manos o estarar de él usando solo una mano.

Cualquier personaje que inspeccione el aro roto de adamantina puede, con un control exitoso de Intleigencia (Arcana) CD 15, determinar que una vez formó parte de algún tipo de enorme constructo. Lanzar un conjuro de *detectar magia* sobre el framento revela una débil aure aún presente, aunque la escual de magia no puede ser determinada. Si los personajes obtienen el fragmento, Alaestra Ulgar (ver área T6) y Urlam Stockspool (ver área T9) cada uno ofrecerá comprarla por 5,000 po (pagadas con gemas de 50 po cada una), aunque su valor real es de unas tres veces esa cantidad.

Tesoro

Ildmane no porta más tesoro que un *cetro del Vonindod* (ver apéndice B). Okssort porta un saco con 1d6 objetos mundanos, determinados tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la introducci´´on, junto con un pendiente de rubí 8con un valor de 750 po).

Los magmins y los orcos no portan tesoro. Cada uno de los orogs porta una bolsa al cinco con 1d20 po en monevas variadas.

Desarrollo

Si los gigantes de fuego obtienen el fragmento de Vonindo y abandonan la villa, comenzarán el largo cmaino de vuelta hacia Escoria de Hierro con su premio a cuestas, evitando las carreteras y asentamientos. Si los gigantes de fuego se ven forzados a marcharse sin el fragmento del Vonindod, se retirarán a las Colinas Surbrin y reclutarán a cuatro gigantes de las colinas, volviendo a Triboar 2d4 + 2 días después de su primer ataque.

Esta vez, lucharán hasta la muerte para reclamar el fragmento para su amo y señor, el Duque Zalto. Los aventureros no necesitan verse obligados a quedarse y defender a la villa de este segundo aataque, ya que la milicia local ha sido reunida y desplegada, estando el lugar en alerta..

Tanto si los personajes desbaratan los planes de los gigantes de fuego como si no, ganarán misiones espciales y recompensas dependiendo de qué PNjs sobrevivieran al ataque inicial.

Misiones en Triboar

Por cada PNJ especial que sobreviva al ataque sobre Triboar, el grupo recibirá una misión y ganará un recompensa en particular por compeltar esa misión. Las misiones empujan a los personajes para que exploren otras localizaciones a lo largo y ancho del Norte. Cuando los personajes viaje por tierra o por mar, usa la sección “Encuentros en Territorios Salvajes” del capítulo 3 para preparar encuentros a lo largo del camino.

La Misión de Darathra Shendrel

Darathra no mantiene muchos contactos con sus compañeros Arpistas, pero le parece extraño que los gigantes de fuego se hayan adentrado tan profundamente dentro del Valle del Dessarin sin que ella haya recibido ningún tipo de advertencia. Quiere asegurarse de que su organización sea consciente de la gravedad de la situación.

Dará a los personajes una insignia de platino (con un valor de 50 po) grabada con el escudo de Triboar (tres jabalíes cargando hacia delante) y urgirá a los personajes a que viajen hacia el Este a lo largo del Camino de los Páramos Eternos, que visiten la Casa de Danivarr en Everlund, y que le entreguen la insignia a Dral Thelev, el semiorco tuerto propietario del lugar.

Si los personajes siguen las instrucciones de Darathra, Dral se guardará la insignia, descorachará una botella de vino élfico del que dirá que es el mejor de Luna Argéntea, y decantará su contenido en unas pequeñas copas de madera, una por personaje. Los personajes que beban incluso el sorbo más diminuto del vino se verán teleportados a un estudio en el corazón de la Torre Brilunar, la Fortaleza de los Arpistas en Everlund (ver la sección “Everlund” en el Capítulo 3). Dral eexplicará como funciona la magia del elixir después de que uno de los miembros del grupo tome un sorbo y desaparezca, esperando que los demás quieran seguirle.

El estudio en la torre Brilunar contiene unos sencillos muebles y una docena de inofensivos **tressym** domesticados (ver Apéndice C) que se comportan como gatos caseros. Un silencioso conjuro de *alarma* informará a Krowen Valharrow, el archimago residente de la torre, de la llegada del grupo.

El juguetón y anciano mago entrará en el estudio poco despuésde que los personajes aparezcan, los recibirá de forma cálida, y les otorgará libre acceso a una red secreta de cçiruclos de

teleportación hasta que, como el dirá, “los Arpistas decidan lo contrario” (ver la sección “Los Círculos Internos” en el Capítulo 3).

Tesoro. Después de enseñarles el círculo de teleportación en la Torre Brilunar, Krowen les dará a los aventureros un pequeño cofre de madera que Darathra le envió por su cumpleaños hace unos pocos años. El espacio interior del cofre está dividido en seis compartimentos, cada uno de los cuales contiene un *pergamino de conjuros.* Los conuros inscritos en el pergamino son *disipar magia, volar, arma mágica, envío, don de lenguas,* y *respiración acuática.* (Si los personajes se encontraron con Krowen en Everlund pero no recibieron la misión de boca de Darathra, entonces Krowen lo proporcionará los pergaminos).

La Misión de Darz Helgar

Darz contará a los personajes que recientemente recibió la visita de un viejo conocido, un mercader de Mirabar, con una interesante historia que contar. El mercader vio a un enano limpiando los establos en Alcazar de Xantharl, una aldéa fortificada en laa Carretera Larga, y después lo reconocñó por un cartel de Se Busca que vio mientras viajaba hacia el sur a través de Lonjaeces. El mercader esaba seguro de que el enano que vio era un bergante conocido como “El Gorgojo; de acuerdo con el cartel de Se Busca, quien quiera que lo entregue vivo a las autoridades de Mirabar recibirá una recompensa de 5,000 gp.

Darz acarició brevemente la idea de ir él mismo a por el Gorgojo, pero luego se dijo a si mismo que era demasiado viejo como para esas cosas. Pasar esta información a los personajes es su forma de agradecerles su ayuda durante el ataque.

Desarrollo. Si los personajes se dirigen hacia Alcazar de Xantharl, pueden atrapar al Gorgojo y entregarlo al Hacha de Mirabar. Revisa la sección “Alcazar de Xantharl” en el Capítulo 3 para más informaicón.

La Misión de Narth Tezrin

Hace unos pocos meses, el Ámbulo del Escudo del León recibió un pago de un tal Amrath Mulnobar, castellano de Fuerte de Noanar, a cambio de cinco arneses para caballos realizados nada más y nada menos que el mejor artesano de arneses de Triboar, Othovir.

Othovir terminó recientemente el último de los arneses, y Narth necesita organizar su entrega en Fuerte de Noanar. Desde el reciente ataque de los gigantes, se ha preocupado porque el envío llegue sano y salvo. Narth nunca ha estado en Fuerte de Noanar, pero describirá el lugar como una aldéa cerca de los límites del Bosque Alto que una vez atrajo a adinerados cazadores.

Narth empaquetará los arnese en un gran cajón con el emblema del Ambula del Escudo del León pintado en sus lados y le pedirá a los personajes que hagan la entrega en su nombre. Si los personajes aceptan la misión, les dirá como llegar a Fuerte de Noanar siguiendo el Camino de los Páramos Eternos. Cuando estén listos para partir, asumiendo que que no hayan organizado las cosas para transportar el envío usando otros medios, Narth tendrá un carro esperándoles, con el cajón de suministros ya cargado sobre él y movido por un **caballo de tiro** llamado Boris.

Tesoro. Narth les ofrecerá por adelantado 100 po para que hagan la entrega. Narth también le dejará a los personajes que se queden con Boris y con el carro una vez entreguen el cajón de suministros.

Desarrollo. Cuando los personajes lleguen a Fuerte de Noanar, se les dirá que pueden encontrar a Amrath Mulnobar en el alcazar que mira desde arriba hacia la villa. Amrath tomará de sus manos los arneses sin siquiera decir un gracias.

Así se termina la misión.

Sin ningún otro asentamiento en las cercanías, los personajes pueden sentirse inclinados a pasar la noche en la Posada del Ciervo Blanco, donde se encontrarán con tres hermanos de mediana edad provenientes de Neverwinter (LM hombres humanos Iluskanos **nobles**) los cuales se están preparando para salir de caza. Sus nombres son Rantharl, Marthun, y Lezryk Daerivoss, y les dirán a los personajes que han venido a Fuerte de Noanar para cazar gigantes de las colinas.

Los hermanos no quieren compañía. En silencio, ensillarán sus caballos, se engancharáçn al cinto sus estoques, y partirán al alba.

Los hermanos más jóvenes volverán antes del ocaso, pero Rantharl no estará con ellos, y Marthun tendrá una laceración en su hombro derecho que un control exitoso de Sabiduría (Medicina) CD 11 determinará como una herida producida por un estoque.

Si se les presiona, los hermanos dirán que un gigante de las colinas mató a Rantharl.. Marthun dirá que fue golpeado por el garrote con puas del gigante y negará cualquier afirmación de que su herida haya sido producida por un estoque. Un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 15 confirmará que Marthun y Lezryk están mintiendo, aunque Marthun aceptará alegremente cualquier curación que los personajes le puedan ofrecer.

Los hermanos están jugando a un juego peligroso jugándose su herencia. El acuerdo era simple: el primero de los heramons que le diera el golpe de gracia a un gigante de las colinas se quedaría con la herencia de los otros dos. Rantharl ganó la competición, pero Marthun y Lezryk se volvieron contra él. Se desató una lucha, Marthun resultó herido y Rantharl murió. Con Rantharl fuera del juego y sin un claro vencedor, Marthun y Lezryk hacordaron rastrear a otro gigante de las colinas.

Si los personajes siguen a los hermanos en su cacería y son avistados, los hermanos los atacarán. Si los personajes no hacen nada, Marthun y Lezryk comenzarán otra cacerçia al día siguiente, pero no encontrarán ningún gigante de las colinas. Lezryk traicionará y matará a Marthun, luego volverá a la posada para descansar antes de comenzar el largo viaje de vuelta a Neverwinter para comunicar la triste noticia del fallecimiento de sus hermanos a manos de “salvajes gigantes de las colinas”. Los personajes pueden chantajear a Lezryk por un porcentaje de la herencia de los hermanos (con valor total de 10,000 po), o tratar con el traicionero noble de otra forma que consideren adecuada.

La Misión de Urgala Meltimer

Tras la batalla, Urgala le contará a los personajes que uno de sus antiguos compañeros de aventuras, un adinerado caballeros llamado Harthos Zymorven, tenía un mandoble *matagigantes*. (Cambia el arma a un gran hacha *matagigantes* si este arma fuera más deseable para un miembro del grupo.) La última vez que Urgala habló con él, Harthos estaba viviendo en el Salón de Zymorven, el alcazar de su familia en la Carretera del Rauvin al Noreste de Luna Argéntea. Urgala cree que Harthos podría estar dispuesto a separarse del arma y los personajes le mencionan su nombre y le explican sus razones para necesitarla.

Si los personajes viajan a Salón de Zymorven, encontrarán a Lord Harthos Zymorven, pero este, entristecido, les dirá que su hijo Harthal robó su arma *matagigantes.* Harthal cometió este acto después de que Lord Zymorven los desheredara por haberse casado con una ladrona de Yartar (de cuyo nombre no se acuerd). Qué es lo que Harthal ha hecho con la espada, Lord Zymorven no puede ni siquiera imaginárselo.

Los personajes pueden viajar a Yartar y buscar allí a Harthal. Tras unas cuantas preguntas educadas, será obvio que la cofradía de ladrones local, la Mano de Yartar, podría ser la mejor posibilidad para encontrar a Harthal. Un personaje puede sobornar a un camarero en la taberna del Guiño y el Beso (5 po sería suficiente) para descubrir la identidad y situación de cualquier miembro conocido de la Mano de Yartar. Son tan comunes como las ratas. Si los personajes obtuvieron una Carta de Recomendación de Tamalin Zoar (ver la sección "Bramacuernos" en el Capítulo 3), podrían enseñársela a una miembro de la Mano de Yartar, la cual prometerá tener la información en unas cuantas horas. En caso contrario, la ladrona demandará un pago por adelantado de 500 po. Cuando la ladrona vuelva 1d6 horas después, les dirá a los personajes que Harthal fue arrestado y metido en prisión po asesinar a un hombre, y que el mandoble a acabado en las manos de un corrupto capitán de la guardia llamado Tholzar Brenner (LM hombre humano Damarano **caballero**).

Los personajes pueden intentar despojar a Brenner del arma por la fuerza. El hombre tiene muchos enemigos, por lo que normalmente viaja acompañado por ocho **guardias** (LM hombres y mujeres de varias etnias). Se negará a entregar voluntariamente el arma. En circunstancias normales, la desaparición de un mimebro de la guardia desencadenaría una investigación, pero en el caso del Capitán Brenner, la Baronesa del Agua Nestra Ruthiol será feliz de haberse librado de él y no ordenará ninguna investigación.

Cualquier personaje que pertenezca a los Arpistas o a los Zhentarim, puede dirigirse a su facción en busca de ayuda. Si el personaje tiene éxito en un control de Inteligencia (Investigación) CD 15, localizará un piso franco de su facción y se le franquerará la entrada. Un control fallido puede volver a ser tirado después de cada día de búsqueda, hasta que el control tenga éxito o el personaje se canse de buscar. Dentra del piso franco, el personaje se reunirá con un representante de la facción, el cual pondrá a moverse algunos engranajes. Unas cuantas horas más tarde, el arma robada será entregada en el piso franco.

Un personaje que pertenezca a la Alianza de los Señores puede pedirle ayuda a la Baronesa del Agua. El personaje debe superar un control de Carisma (Engañar o Persuasión) CD 15 para obtener una audiencia con la baronesa. Engaño es apropiado si el personaje realiza comentarios falsos para obtener una audiencia; en caso contrario, usa persuasión. Un control fallido puede volver a ser repetido al día siguiente, pero cada control fallido incrementa la CD en 1.

Si in personaje tiene éxito en este control, la Baronesa del Agua le arrebatará la posesión del arma al Capitán Brenner y se encargará de que le sea entregada al personaje sana y salva.

Tesoro. El arma de Lord Zymorven es en verdad un mandoble (o gran hacha) *mata gigantes*.

La Misión de Othovir

Después de su cercano roce con la muerte durante el ataque de los gigantes, Othovir expresará su gratitud a los personajes compartiendo un secreto con ellos: conoce la localización de una série de objetos mágicos que la familia Margaster, sus parientes, mantienen guardados para emergencias. Si los personajes le preguntan como obtuvo esta información, Othovir les contará que ha tenido relación con la familia Margaster, a la cual desprecia por razones de las que prefiere no hablar. La familia posee una torre de tres pisos en Luna Argéntea que tiene un edificio separado para carruajes dentro de la propiedad, y es a este lugar a donde los persoanjes tienen que ir. Proporcionará los siguientes detalles:

- La casa de carruajes es un edificio de piedra de 30 pies cuadrados construido con dos plantas. La planta baja sin ventanas en la que está el carruaje tiene una gran puerta corredera en la parte delantera. El piso superior es un apartamento con un suelo de planchas de madera y una ventaja protegida con rejas en cada uno de los muros. Una escalerilla abierta en una esquina del edificio conecta ambos pisos.
- Dos guardias humanos con lanzas están estacionados en el apartamento de la planta de arriba.
- Un conjuro de *cerradura arcana* protege la puerta corredera de madera.
- El carruaje tiene dos caballos de tiro enjaezados, listo para salir tras recibir un aviso. El carruaje está protegido por un conjuro de *alarma*, preparado para activarse cuando se abra una de las puertas del carruaje.
- Los objetos mágicos están escondidos en un compartimento bajo el asiento del pasajero, dentro del carruaje.

Othovir no sabe qué objetos mágicos están escondidos en el alijo. Tampoco sabe que los guardias humanos son en realidad dos **cambiones** que usan conjuros de *alterar el propio aspecto* para ocultar sus verdaderas formas. Los cambiones son leales am la Casa Margaster y atacarán a cualquiera que vean infiltrándose dentro del edificio del carruaje.

El conjuro de *alarma* no solo atraerá a los cambiones, sinó que alertará también a Xamlyn Margaster (LM mujer humana Illuskana **mago**), la cual vive en la cercana torre. Emergerá de la torre en el tercer asalto y comenzará a lanzar conjuros a cualquiera que intente marcharse con los objetos mágicos o el carruaje.

Tesoro. El compartimento tiene cuatro objetos mágicos. Determina dos de ellos tirando en la Tabla C de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*, y los otros dos tirando en la Tabla B de Objetos Mágicos.

La Misión de Ghelryn Foehammer

Como recompensa por sus esfuerzos, Ghelryn escribirá para los personajes una Carta de Recomendación (ver la sección "Marcas de Prestigio" en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master)* y sugerirá que se la presenten al Rey Morinn o a la Reina Tithmel si alguna vez se encuentran cerca de la Ciudadela Felbarr. Revisa la sección "Ciudadela Felbarr" en el Capítulo 3 para más información acerca del rey y de la reina.

Tesoro. Si los personajes le hacen una visita a la Ciudadela Felbarr y le muestran la carta de Ghelryn al rey Morinn y a la Reina Tithmel, la pareja real le preguntarán a los personajes acerca del estado de Ghelryn, felicitarán al grupo por su lucha por acabar con la amenaza que suponen los gigantes, y otorgarán a los personajes un regalo especial para que les ayude en su guerra contra los gigantes: dos *figuritas de maravilloso poder* (leones dorados).

Avance de Personajes

Si los personajes ayudan a defender Bryn Shander, Campos Áureos o Triboar, deberían avanzar hasta el 6º nivel antes de partir a explorar otras localizaciones o comenzar cualquiera de las misiones especiales descritas en este capítulo.



Capítulo 3: La Frontera Salvaje

Una vasta frontera sirve como tapiz para esta historia. Tal y como se desarrolla esta, los gigantes están por todos lados y creando todo tipo de problemas, desde la Costa de la Espada hasta el Desierto de Anaurokh. Este capítulo describe este escenario, comenzando con una visión general de la Frontera Salvaje y algunos de sus habitantes clave, presentando luego descripciones de localizaciones específicas. El capítulo concluye con tres encuentros que ayudan a que la historia siga avanzando:

- En “La Vieja Torre”, los aventureros se encuentran con una gigante de las colinas despechada con un hacha por afilar;
- La sección “Los Círculos Internos” describe una serie de círculos de teleportación que los aventureros pueden usar para acelerar sus viajes.
- En la sección “Harshnag” se presenta a los aventureros a un gigante de la escarcha que desea ayudarlos.

Hasta que los personajes encuentren una forma más rápida de viajar, estarán viajando por tierra durante mucho tiempo.

El capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* proporciona consejos y herramientas para hacer que los viajes por zonas salvajes sean algo divertido tanto para los jugadores como para ti, así como reglas para forrajear y perderse. Puedes usar la opción de organizar todo en viaje al viaje o de hacer según las horas, o puedes experimentar con ambos sistemas para ver qué opción funciona mejor para vuestro juego. Ese capítulo incluye también una tabla para determinar de forma aleatorio el clima y una tabla de encuentros urbanos (útil para cuando los personajes lleguen a una ciudad).

Gentes del Norte

La Frontera Salvaje, o el Norte, son unas difíciles e indómitas extensiones salvajes salpicadas de asentamientos fortificados y las guaridas de terribles monstruos. En cientos de historias que hielan la sangre llenas de peligros y adversidades, el Norte es descrito como un dominio vasto, frío y sin ley que desafía todos los intentos de civilizarlo. Ominosos salones enanos, tribus de fieros bárbaros y reinos élficos medio legendarios pueden haber durado durante algún tiempo, pero ninguno de ellos estaba destinado a durar. Una horda de orcos o un vuelo de dragones podría arrasarlos a todos mañana, no dejando nada excepto millas de extensiones salvajes sin cartografiar.

La Frontera Salvaje yace entra la Costa de la Espada y el desierto de Anaurokh, extendiéndose hacia el Norte hasta el Valle del Viento helado y tan hacia el Sur como la ciudad de Aguas profundas

Los ciudadanos del Norte están acostumbrados a veranos fríos y cortos y a fieros y mordaces inviernos. Unos faros de la civilización abrazan la Costa de la Espada y salpica los fértiles valles de los ríos, y sin embargo y a pesar de los abundantes recursos naturales, la supervivencia en una preocupación cotidiana para las gentes que viven aquí.

El Norte es una tierra de gran riqueza mineral y un suministro aparentemente inagotable de madera. Aquí, además, puede encontrarse la riqueza de la historia; el botín de civilizaciones perdidas como Illefarn e Ierlann, los antiguos reinos de los elfos dorados; Delzoun, una nación largo tiempo ha enterrada de enanos habitantes de complejos subterráneos; y Nezheril, un imperio

caído de magos humanos. A lo largo de la Frontera Salvaje yacen las ruinas y Dungeons de estos y otros "reinos olvidados". Ciudades como Aguas profundas, Mirabar y Neverwinter querrían apropiarse de estas riquezas y conocimientos, pero el poder llegar a cumplir estas aspiraciones es algo prácticamente imposible. Las ciudades ya tienen las cosas suficientemente difíciles protegiendo sus granjas y caminos de salteadores y monstruos.

Gente Civilizada

Los humanos son la raza más extendida de entre todas las razas civilizadas, pero no existe ninguna nación unificada de humanos en el Norte, solo ciudades individuales, villas, aldeas, baronías, granjas, fortalezas y fuertes conectados todos ellos entre si fundamentalmente por ríos y caminos sin patrullar. Los asentamientos humanos se basan en varias industrias para subsistir. Por ejemplo, la mayor parte de los humanos de Diez Ciudades y Puerto Final son pescadores, los humanos de Mirabar y Leilon son fundamentalmente mineros, y los humanos que viven en Beliard, Triboar y otros asentamientos en mitad del valle del Dessarin son en su mayor parte granjeros. Las ciudades costeras como Aguas profundas, Luskan y Neverwinter, así como aquellas levantadas a la vera de un río, como Yartar, Everlund y Luna Plateada, son el hogar de comerciantes, fabricantes de barcos y artesanos humanos.

Aunque cada ciudad del Norte mantiene y disfruta de su independencia, todas estas comunidades se hallan en riesgo de ser arrolladas por las monstruosas amenazas que viven allende sus muros. El temor a las extensiones salvajes y a sus muchos terrores llevó a la formación de la Alianza de los Señores, una confederación poco firme de asentamientos dominados por los humanos construida sobre la base de acuerdos comerciales mutuamente beneficiosos y la voluntad de buscar y destruir amenazas contra la civilización. Los miembros de la Alianza de los Señores incluyen a las ciudades de Aguas profundas, Neverwinter, Mirabar, Yartar y Luna Plateada, así como las villas de Amfail, Vado de la Daga y Lonjaeces y el Salón enano de Mithral Hall. Puerta de Baldur, una ciudad a cientos de millas hacia el Sur, es también miembro de la Alianza.

Dentro de los asentamientos del Norte, uno puede encontrar humanos, elfos, y otras razas civilizadas conviviendo de forma más o menos pacífica. Aguas Profundas, en particular, es una olla con presencia de razas de todo Faerûn. Fuera de estas comunidades, sin embargo, la gente tiene mucha menos tolerante hacia otras razas, ya que la gente tiende a sentirse más segura entre los suyos. Las pequeñas villas y aldeas dominadas por los humanos tienden a tener pocos, si es que hay alguno, no humanos, con la mayor parte de los enanos, elfos y medianos prefiriendo vivir en sus propios asentamientos, lejos de las tierras reclamadas por los humanos. En generaciones pasadas, la mayor parte de los colonos humanos del Norte eran rubios y de tez clara. Desde entonces, las riquezas y promesas de la Frontera Salvaje han atraído a forasteros de tierras distantes, y varias generaciones de mezclas culturales han dado a los humanos del Norte una diversidad mucho mayor en su apariencia (ver "Nombres Humanos y Etnicidades" en el Capítulo 2 del *Manual del Jugador).*

Norteños

Los términos Norteño, Gente del Norte y Hombres del Norte son intercambiables. Se refieren a una de varias de las gentes de gran estatura, piel clara e inclinaciones marineras que recorren las gélidas aguas del Norte y que habitan en las islas del oeste, incluyendo Tuern, Gundarlun, Ruazhym, las Rocas Púrpura y el Archipiélago de las Korinn. Los ancestros de los Norteños construyeron pequeñas aldeas a lo largo de la Costa de la Espada que desde entonces se han convertido en ciudades, incluyendo la fabulosa Illusk (ahora Luskan), Eigersstor (ahora Neverwinter), y Fuerte Nimoar (ahora Aguas profundas). Estos primitivos Norteños cultivaban en los rocoso territorios de la costa, pescaban en las aguas costeras y cazaban focas y ballenas en mar abierto. Unas cuantas tribus de Norteños desafiaron y exploraron el interior infestado de orcos de la Frontera Salvaje, y estos se convirtieron en los ancestros de los Bárbaros Uzhgardt y de los actuales habitantes del Valle del Viento helado.

Aunque a los Norteños con frecuencia se los denomina bárbaros, no todos ellos encajan de forma adecuada con esta descripción. A lo largo de la Costa de la Espada, varias tribus se han vuelto bastante civilizadas, principalmente por el crecimiento de las ciudades costeras y la cada vez mayor influencia de los extranjeros. Estas gentes se dedican a cultivar y a excavar la riqueza minera de sus duras tierras, y luego a negociar astutamente esas mercancías con los compradores forasteros. Muchas tribus que otrora fueron temidas se han convertido en mercaderes cuyas habilidades en el regateo rivalizan o incluso superan los talentos marciales de sus ancestros, de tal forma que muchas veces un mercader norteño obtiene más riquezas que sus vecinos incursores.

Bárbaros Reghed

La tundra helada del Valle del Viento helado es el hogar de los bárbaros nómadas Reghed. Son así llamados por el Glaciar Reghed que forma un montañoso muro de hielo a lo largo de las fronteras orientales de sus dominios. Marcadamente más altos que la mayor parte de las gentes del Sur, con algunos hombres acercándose a los siete pies de altura, los Bárbaros Reghed tienen los ojos azules y los cabellos rubios, pelirrojos o castaños claros. Su tez aparece bronceada por el sol y arrugada por el viento, dándole a sus rostros el aspecto del cuero fijado en una máscara carente de expresión.

Se visten con cuero y pieles. En el pasado, docenas de tribus de los Reghed recorrían el helado Norte. Ahora, debido a las batallas con los orcos, y guerras intestinas, sin mencionar el desarrollo de la civilización, solo quedan cuatro tribus Reghed. Siguen a los rebaños de renos durante las migraciones anuales de los animales, moviéndose hacia el Sudoeste durante el invierno y hacia el Noreste en verano. Los bárbaros viven en grandes tiendas redondas hechas con piel de reno y soportadas con largueros de madera o costillares de ballena.

En el pasado, los tribus Reghed solían lanzar incursiones sobre Diez Ciudades en busca de suministros, pero ahora la Tribu de Alce está aprendiendo a vivir en paz con las gentes más civilizadas de Diez Ciudades. Las otras tres tribus de Reghed; la Tribu del Tigre, la Tribu del Lobo y la Tribu del Oso, es más probable que se ataquen entre sí que ataquen a sus vecinos más civilizados, luchando por su sustento aún a riesgo de su propia extinción.

Una única tribu Reghed está compuesta por pequeños clanes desperdigados por todo el Valle del Viento Helado, cada uno de ellos con su propio caudillo.

Los caudillos escogen al más poderoso entre los suyos para que sea su Rey o Reina, aquel alrededor del que reunirse en tiempos de crisis. Cuando un monarca muere, los caudillos de la tribu se reúnen para escoger uno nuevo. Las disputas sobre quien debería ser nombrado rey o reina son resueltas a través de pruebas mediante combate no letal. Sin un liderazgo unificado, una tribu Reghed está más fracturada y es más vulnerable ante sus enemigos. Por tanto, los caudillos están motivados a nombrar a uno entre ellos que los gobierne. Un caudillo que se convierta en rey o reina viste ese manto de por vida.

Los bárbaros Reghed odian a los orcos, y las tribus del Oso, el Alce y el Tigre dejarán de lado sus rivalidades tribales para destruirlos.

Estas tribus también se unirán contra dragones blancos y gigantes de la escarcha, ya que estas criaturas amenazan el suministro de comida del Valle del Viento Helado.



La Tribu del Lobo y su rey loco, Isarr Kronenstrom, no se aliará con las demás tribus, son tan viciosos y sanguinarios que nadie se puede aproximar a ellos. Los reyes y reinas de las otras tribus querrían ver aniquilada a la tribu del Lobo, pero el Rey de los Lobos y sus seguidores son expertos en evitar las trampas que sus rivales les colocan.

Tribu del Alce

En su mayor parte, los miembros de la Tribu del Alce viven en paz con las gentes de Diez Ciudades. El Rey Jarund Elkhardt, una figura imponente en su tribu, gobierna a su gente con cuidado y sabiduría. Ha visto alzarse y caer a otros reyes, y ha hecho la guerra con sus amigos y la paz con sus enemigos, y ha liderado a guerreros que conocía desde bebés hasta sus muertes en combate. El peso de sus largos años aparece escrito en su rostro.

Tribu del Lobo

Debilitada por los conflictos, la Tribu del Lobo quedó sin rey o reina durante tres inviernos. Su caudillo más poderoso, Isarr Kronenstrom, es un sanguinario tirano que reverencia a Malar, el Señor de las bestias. Caza por deporte a los habitantes de Diez Ciudades e infunde el miedo en los corazones de sus enemigos, muchos de los cuales creen que es el Elegido de Malar. Varios miembros del clan de Isarr han desertado o han acabado muertos a manos de tribus rivales, pero los pocos que quedan le son fieramente leales. Aunque el clan de Isarr ha disminuido en número en años recientes, los otros caudillos de la tribu del Lobo temen a Isarr y son demasiado débiles como para desafiarle. También temen aliarse con las demás tribus Reghed contra Isarr. Aunque se denomina a sí mismo como Rey de los Lobos, pocos son en la Tribu del Lobo quienes lo apoyan en esa reclamación.

Tribu del Oso

Uno de los dos restantes caudillos de la Tribu Reghed del Oso, Wolvig Barrundson, cayó recientemente bajo el influjo del mal y formó una alianza con una entidad sobrenatural conocida como la Bruja del Hielo.

Su muerte también significó el final de Wolvig, permitiendo que el único caudillo restante de la tribu del Oso, Giinvald Halraggson, se proclamara a sí mismo como Rey de los Osos. Intenta ser honorable, pero es inmisericorde y no cambia de opinión fácilmente. Tiene problemas en relacionarse con los habitantes de Diez Ciudades y con otras gentes civilizadas, por lo que generalmente intenta evitarlos.

Tribu del Tigre

Es algo inusual el que una mujer lidere una tribu de los Reghed, pero Bjornhild Solvigsdottir no es, para nada, una mujer ordinaria. La impávida mujer del Rey Korold, luchó a su lado en muchas batallas. Después de que un gigante de la Escarcha acabara con Korold, la formidable Bjornhild tomó su lugar.

Bjornhild reverencia a Auril la Doncella de la Escarcha y es tan despiadada que sus enemigos creen que en verdad tiene hielo fluyendo en sus venas.

Bárbaros Uzhgardt

Los bárbaros Uzhgardt son gentes de negros cabellos y ojos azules, alta estatura y temperamento violento y sanguinario y disposiciones inhumanas.

Pocos Uzhgardt están dispuestos a tratar con gentes civilizadas. La mayor parte de ellos son viciosos incursores que saquean y destruyen cualquier caravana o granja con la que se encuentran.

Los bárbaros Uzhgardt reciben su nombre de Uzhgar Gardolfsson, un gran caudillo de guerra que luchó contra gigantes y que conquistó gran parte del Norte antes de ascender a la apoteosis.
Además de reverenciar a Uzhgar, cada tribu venera a un espíritu animal, su tótem, en honor del cual es bautizada cada tribu.
Numerosas tribus Uzhgardt han sido destruidas a lo largo de los años, y al menos una tribu que se creía se había extinguido ha vuelto con fuerza. En la actualidad hay once tribus conocidas de los Uzhgardt esparcidas por todo el Norte
Cada tribu reclama una vasta extensión de terreno como sus territorios de caza, territorios que a veces se solapan con los territorios de caza de otras tribus Uzhgardt así como también con las tierras reclamadas por otras razas civilizadas, orcos, dragones goblinoides y otros monstruos. Los encuentros con los bárbaros Uzhgardt pueden producirse casi en cualquier lugar en la Frontera Salvaje.
Los Uzhgardt hablan su propio lenguaje (llamado Bothii), el cual carece de alfabeto- Cada tribu está compuesta por varios clanes ampliamente desperdigados, cada uno de ellos con su propio caudillo y chamán tribal. Los caudillos de una tribu en particular escogen entre ellos a uno para que se convierta en el gran jefe de la tribu, con un poder comparable al de un monarca.
Los bárbaros Uzhgardt entierran a sus muertos bajo túmulos funerarios y montículos de tierra. Estos lugares de enterramiento están esparcidos por todo el Norte en lugares difíciles de alcanzar. Cada tribu Uzhgardt tiene también un único túmulo espiritual que es sagrado para su gente. Un túmulo espiritual es donde los miembros de la tribu se reúnen para reverenciar a Uzhgar, honrar a sus antepasados, realizar sacrificios a sus espíritus animales totémicos y escoger a su nuevo gran jefe cuando el anterior fallece. Los Uzhgardt creen que sus ancestros atraparon a sus espíritus totémicos bajo estos túmulos de tal forma que ellos y sus descendientes pudieran comulgar con los espíritus y acceder a su poder.
Los bárbaros Uzhgardt tienen la magia tanto que intentarán matar y descuartizar a cualquier lanzador de conjuros con el que se encuentren.
Los chamanes tribales no son atacados ya que su poder proviene de los espíritus de sus antepasados muertos. (ver el apéndice C para más información acerca de los chamanes Uzhgardt.)
Los Uzhgardt cazan y recolectan comida. Con una única y notable excepción entre las tribus, no construyen casas o asentamientos permanentes, prefiriendo un estilo de vida nómada.
De todos sus enemigos, los bárbaros odian a los orcos por encima de todo. Incluso las tribus rivales se unirán contra una horda de orcos desatada. Los Uzhgardt tratan a los gigantes con un desprecio similar; las leyendas de los bárbaros están llenas de historias acerca de cómo gigantes malvados acabaron con sus ancestros y amenazaron la apoteosis de Uzhgar.

Tribu del Alce

La tribu del Alce (ninguna relación con la tribu del Alce de los barbaros Reghed) merodea por los páramos eternos y las tierras al norte del río Dessarin, entre Yartar y Campo de Noanar. Los bárbaros de la tribu del Alce rechazan la civilización. Su túmulo espiritual es un tor rocoso en la parte sudeste de las colinas Surbrin llamado la Roca de Pedernal. El gran jefe de la tribu del Alce es Rond Vaarson, y viejo y encallecido guerrero que ha derramado tanta sangre que ya no desea luchar-
Los caudillos más jóvenes están esperando a que muera para poder luchar por el honor de ser su sucesor, pero Rond planea pasar a mejor vida a corto plazo.

Tribu del Árbol Fantasma

Tras años de conflicto con otras tribus Uzhgardt y los elfos del Bosque Alto, los Árboles Fantasmas se han declarado como protectores del Abuelo Árbol. Rara vez vistos, estos Uzhgardt comparten el Bosque Alto con los elfos nativos de la región.
El gran Jefe Boorvald Azote de orcos, haciendo honor a su nombre, caza orcos y lanza con frecuencia ataques contra los toscos fuertes de los orcos del Escudo Gélido situados a lo largo de los límites occidentales del Bosque. Boorvald tiene seis hijos y tres hijas y cada uno de los cuales empuña un arco juramentado otorgado como regalo de amistado por los vecinos elfos de la tribu.
Viviendo entre los Árboles Fantasma hay miembros de otras tribus Uzhgardt que se han abierto paso hasta llegar al Abuelo Árbol y que han ganado un cierto grado de iluminación, de tal forma que han renunciado a sus lealtades tribales y han jurado ayudar a los Árboles Fantasma a proteger el árbol.

Tribu de la Bestia del Trueno

El túmulo espiritual de la tribu de la bestia del Trueno, una colina cubierta de huesos conocida como el Túmulo de Morgur, se encuentra en los Riscos.
Los miembros de la tribu no han visitado el lugar en años, y no se han producido encuentros con miembros de la tribu de la bestia del Trueno en lo que solían ser sus campos favoritos de caza en el interior y los alrededores de los Riscos.
El Gran Jefe Harthulk Hornspear es un hombre monstruoso con una terrible expresión y la piel del rostro tan cuarteada y dura como el cuero de dinosaurio. Ha convencido a todos los clanes de la bestia de Trueno que se escondan en las profundidades del Bosque Acechante y los está armando para una “estampida” a través de las colinas Surbrin y el >Valle del Dessarin en dirección hacia el Sur, un audaz ataque que no terminará hasta que su gente o sus enemigos estén todos muertos.

Tribu del Cuervo Negro

Los Cuervos Negros reclaman las heladas estribaciones al Oeste de Mirabar, así como los lagos de Hielo y las tierras hacia el Oeste en el Allendhelor. Les guasta cebarse sobre las caravanas que recorren el Camino al Norte y la carretera del Vado Negro. Los guerreros de los Cuervos Negros a veces cabalgan sobre cuervos gigantes (usa las estadísticas de los **Buitres Gigantes**) hacia la batalla. Los Cuervos negros comparten su túmulo espiritual en la Roca del Cuervo con la tribu del Lobo Gris. La Gran Jefe de la tribu de los Cuervos Negros es Ojin Voninsdottir, una fría y despiadada mujer con un yelmo hecho con el cráneo de un orco.

Tribu de la Gran Sierpe

La tribu de la gran Sierpe ha caído bajo el influjo de un brutal caudillo conocido como Sangre de Sierpe. El túmulo espiritual de la tribu está localizado dentro de la Caverna de la Gran Sierpe, en el Espinazo del Mundo. Sangre de Sierpe y su tribu lanzan ataques desde esta caverna solo de forma ocasional y para defender su territorio, el cual incluye el Paso Cruel, las Colinas de la Escarcha, el Bosque Acechante y los límites septentrionales de las Marcas Argénteas. Los Grandes Sierpes también se aventuran por los Riscos y las llanuras al oeste de las Colinas Surbrin cuando la comida escasea. Por donde quiera que vaya, Sangre de Sierpe hace la guerra y se apodera de cualquier tesoro que encuentre.

Tribu del Grifo

El gran jefe de la tribu del grifo, Halric Bonesnapper, es el tataranieto de Kralgar Bonesnapper, el cual fue muerto por orcos hace muchos años. Al igual que su ancestro, Halric aspira a aniquilar las ciudades del Norte, pero su tribu se ha hecho varios enemigos recientemente y su número ha disminuido. La tribu todavía mantiene un asentamiento permanente protegido con una empalizada en las Colinas Surbrin llamado Nido del grifo, pero es más un campamento vigilado que el acogedor puesto comercial que otrora fue. El túmulo espiritual de la tribu, el Brillalbo, se halla al noreste del asentamiento, cerca de un afluente del río

Surbrin. Algunos de los miembros de la tribu más agresivos creen que el clan Bonesnapper ha perdido el favor divino de Uzhgar. Halric refuta esas afirmaciones planificando audaces incursiones. Los bárbaros del grifo se aventuran hacia el oeste hasta la Costa de la Espada y hacia el este hasta las Marcas Argénteas, y se sabe que lanzan incursiones sobre granjas y ranchos en el Valle del Dessarin, al Norte de Triboar y Yartar.

Tribu del León Negro

La tribu del león negro merodea por los territorios septentrionales de las Marcas Argénteas y el Bosque Druar, protegiendo su túmulo espiritual en el Pozo de Beorunna (el cual comparte con la tribu del Tigre Rojo). De los Leones Negros se sabe que han asaltado granjas pobremente defendidas en busca de comida y suministros durante los inviernos más duros. El gran jefe de la tribu del león Negro, Stellok Kolraavi, viste una armadura hecha con piel de orco y tiene una temible reputación. Su hermana pequeña, Tysis Kolraavi, es una chamán y la única consejera deigna de confianza de Stellok.
Los hermanos veneran a Uzhgar, y no tienen tolerancia alguna hacia la diplomacia y las sutilezas de la civilización.

Tribu del Lobo Gris

Los bárbaros del Lobo Gris son hombres lobo con tendencias asesina, los cuales merodean en manadas junto a lobos corrientes. Cazan y matan a aquellos que sobreviven a sus ataques para impedir la expansión de la licantropía entre aquellos que no son miembros de la tribu.
Las manadas del Lobo Gris (como los clanes se denominan a ellos mismos) pueden ser encontradas por todo el Norte, tan lejos hacia el oeste como la Costa de la Espada y tan lejos hacia el Este como el Valle del Delimbiyr.

Unos aventureros de Neverwinter acabaron recientemente con el último gran jefe de los Lobos Grises, Syken Nightblaze. Envir Sykensdottir ha tomado el relevo de su padre y planea atacar Neverwinter para probar que debería ser nombrada como próxima gran jefe de la tribu.

Tribu del Oso Azul

La más oriental de las tribus Uzhgardt, la tribu del Oso Negro se consideró extinta hace más de un siglo.
Recientemente, los clanes que se escondían en el Bosque Alto han emergido y han comenzado a extender a través del Valle del Delimbiyr Vale, desde las montañas Nezher hasta los límites septentrionales del Páramo Alto, territorios sin reclamar por parte de sus rivales Uzhgardt. Los Osos Azules son cuidadosos en permanecer ocultos cuando viajan hacia y desde su túmulo espiritual en La Roca, preservando el mito de que están extintos. La Gran Jefe de la tribu es una astuta anciana llamada Kriga Moonmusk, la cual viaja en una silla cubierta de pieles sostenida por cuatro guerreros tribales.

Tribu del Pony Celeste

Durante la guerra de las Marcas Argénteas, los bárbaros de los Ponis celestes hostigaron y atacaron a los orcos que bajaban de las montañas. El Gran jefe Arnzan Vashk resultó gravemente herido en uno de esos altercados, dejándole con una punta de lanza orca incrustada en el pecho. Ha rehusado dejar que se la extraigan e intentan esconder el dolor que le provoca, sin darse cuenta de que la punta del arma está cerca de atravesar su corazón y de matarlo. Los grandes jefes rivales están cerca y se están preparando para deponerlo. El túmulo espiritual de la tribu, la Piedra única, se levanta en el Bosque de la Luna.



Tribu del Tigre Rojo

La feroz tribu del Tigre Rojo comparte el túmulo espiritual en el Pozo de Beorunna con la tribu del León Negro, y las dos tribus son tenues aliados. Mientras que los Leones Negros tienden a evitar los asentamientos en las Marcas Argénteas, los Tigres Rojos suelen atacarlos con frecuencia. También se ceban sobre las caravanas que viajan a lo largo de las carreteras, mientras, de forma habilidosa, esquivan los alcázares pesadamente fortificados construidos para vigilarlas.

De vez en cuando, la tribu ataca incluso a barcos en el río Rauvin . Recientemente, los cazadores de los Tigres Rojos se han movido hacia los bosques que rodean las Marcas Argénteas, e incluso se adentran en las regiones del Bosque Alto controladas por los elfos en un esfuerzo por encontrar el Abuelo Árbol y reclamarlo.

Seriska Hungermaw es la gran jefe de la tribu. Es despiadada aunque cautelosa.

Orcos y Semiorcos

La historia del Norte está repleta de cuentos en los que hordas de orcos bajaban en tropel de las montañas para atacar las minas, ranchos, granjas y asentamientos de las demás gentes.

Al igual que los bárbaros Reghed del Valle del Viento helado y los bárbaros Uzhgardt esparcidos a lo largo de las tierras de la frontera, los orcos se reúnen en tribus. Cuando un caudillo orco particularmente fuerte une a varias tribus bajo un único estandarte, la horda resultante normalmente asola la tierra, devastando fortalezas y masacrando a las demás criaturas que se cruzan en su camino. Los bárbaros Reghed y Uzhgardt normalmente dejan de lado sus rivalidades territoriales para oponerse y destruir a una horda orca desatada. Las comunidades civilizadas forman sus propias coaliciones para combatir a los asoladores orcos, con resultados variados. La Guerra de las Marcas Argénteas (1484-1485 CV), el último de estos conflictos, vio como los orcos luchaban al lado de dragones y gigantes de la escarcha. Aunque los orcos y sus poderosos aliados fueron derrotados, numerosos asentamientos a lo largo y ancho de las Marcas Argénteas fueron devastados y dejados en ruinas, entre ellos la ciudad fortaleza de Sundabar.

No todos los caudillos orcos están dedicados a la destrucción: el rey Obould Muchas Flechas forjó una tenue alianza con sus vecinos enanos y ayudó a mantener la paz en las Marcas Argénteas durante su tumultuoso reinado.

Los semiorcos en el norte se ven con frecuencia cargados con la malvada reputación de sus primos orcos. Hace falta un semiorco de gran carácter el salir fuera de la sombra de maldad de sus ancestros y vivir como un igual entre las razas civilizadas.

Elfos

Los elfos solares y lunares, al igual que los enanos, viven entre los humanos en los asentamientos a lo largo del Norte, particularmente en Luna Plateada. Los reinos élficos de antaño son memorias distantes incluso para los elfos, y solo unas pocas y antiguas ruinas y reliquias de estos reinos sobreviven hoy en día. De los elfos Silvanos se sabe que merodean por los bosques del Norte, en particular el Bosque alto, pero son peligrosos y xenófobos.

Enanos Escudo

Los enanos Escudo (también conocidos como enanos de las montañas) tienen un cierto número de fortalezas en el Norte, incluyendo la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr en las montañas más septentrionales, Mithral Hall en las Colinas de la Escarcha, Maestro Herrero en la Costa de la Espada, y Gauntlgrym bajo las montañas al Noreste de Neverwinter.

Pocos no enanos viven en estos bastiones de la raza enana.

En el exterior de sus muros, clanes de enanos escudo están extendidos en pequeños números, hasta el extremo es que difícil encontrar un asentamiento que no incluya, al menos, a un puñado de residentes enanos. La afinidad de los enanos por el comercio los pone en contacto con otras razas; más allá de esto, hay también un sentimiento entre los enanos escudo de que todo el Norte es su tierra, tal y como evidencian las ruinas de reinos enanos largamente desaparecidos que yacen esparcidas por doquiera a lo largo y ancho de los territorios del Norte.

Medianos

Pequeñas poblaciones de medianos piesligeros pueden ser encontrados en la mayor parte de asentamientos dominados por los humanos en el Norte.

Esparcidas a través de los fértiles valles del Norte ha pequeños racimos de granjas de medianos Corazonesfuertes. Las granjas de los medianos tienden a estar lejos de los caminos principales y normalmente bastante bien escondidas, minimizando así el contacto de los medianos con los bandidos, bárbaros y monstruos merodeadores. No es algo inusual el ver una tranquila aldea de granjas de medianos acurrucada en un desfiladero lleno de matorrales o a lo largo de la orilla de un río.

Encuentros Aleatorios en Territorios Salvajes

Los personajes que exploren el Norte es probable que se encuentren con monstruos errantes. Estos encuentros pueden ocurrir de forma tan frecuente como lo desees, pero ten en cuenta que demasiados encuentros aleatorios pueden enlentecer la aventura y hacer que los personajes pierdan interés en la historia. Puedes tirar en la Tabla de Encuentros Aleatorios en Territorios Salvajes o escoger un encuentro apropiado. Cada encuentro aparece descrito con más detalle después de la tabla. Para unas guías acerca de cómo usar de forma eficaz los encuentros aleatorios, revisa la sección “Encuentros Aleatorios” en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

Si los personajes están cruzando un terreno no representado en la tabla como un pantano, puedes crear encuentros apropiados para el terreno usando criaturas de las listas de monstruos presentadas en el Apéndice B de la *Guía del Dungeon Master*. El capítulo 5 de ese libro contiene también una tabla de Encuentros Aleatorios Urbanos, en el caso de que los personajes se encuentren explorando una villa o ciudad.

Alce

Los elfos se encuentran con 2d10 alces (o renos). Las bestias no son hostiles, y huirán si son atacadas.

Tesoro. Hay un 1 por ciento por alce de que uno de ellos tenga unas cuernas de oro puro. Cada una de sus cuernas tienen un valor de 250 po.

Bandidos

Una banda merodeadora de bandidos se enfrenta el grupo. La banda consiste en un **capitán de bandidos y** 3d6 + 2 **bandidos**, Todos ellos vistiendo capas y cabalgando sobre **caballos de monta**.

Hay un 25 por ciento de probabilidades de que los bandidos ataquen sin mediar provocación. En otro caso, el capitán prometerá no atacar a cambio de un pago (no menos de 100 po en tesoro). Si los personajes pagan, el capitán les deseará un feliz viaje antes de marcharse en paz.

Mar. Si este encuentro ocurre en el mar, los personajes se encontrarán con un capitán pirata (usa el bloque de estadísticas de **capitán de bandidos**) y veinte piratas (usa el bloque de

estadísticas de **bandido**) tripulando un barco largo. Los barcos largos tienen una velocidad de 3 millas por hora.
Si el barco en el que los personajes viajan se mueve al menos tan rápido como esto, podrán huir con éxito de los piratas.

En cualquier otro caso, los piratas adelantarán al barco de los personajes y lo abordarán amenazando con matar a todos los que se hallan a bordo a no ser que los personajes entreguen todo lo de valor que hay en las bodegas del barco. Si los personajes cumplen con las exigencias de los piratas, los piratas transferirán la carga y huirán con su botín.

Tesoro. Cada bandido porta al cinto una bolsa con1d10 po. La bolsa al cinto del capitán de bandidos contiene 2d10 po yd 1d6 gemas por valor de 100 po cada una.

Bárbaros

Los personajes se encuentran con un grupo de bárbaros Uzhgardt hostiles consistente en 4d6 **guerreros tribales** y un **Chamán Uzhgardt** (ver apéndice C). Si el grupo tiene veinte o más guerreros tribales, añade 1d3 **berserkers** y un caudillo tribal (un **berserker** con 90 puntos de golpe) al grupo. Si el encuentro ocurre durante el día, los Uzhgardt están merodeando por el terreno mientras cazan; si el encuentro ocurre durante la noche, estarán acampados.
Usa la información en la sección "Bárbaros Uzhgardt" para escoger un tribu apropiada de acuerdo con el lugar donde se produzca el encuentro. Si estos Uzhgardt pertenecen a la tribu del Lobo Gris, usa las estadísticas de un **hombre lobo** para el caudillo y los berserkers, y dale al caudillo 90 puntos de golpe. Dale también al caudillo del Lobo Gris 1d4 **lobos** como compañeros animales. Los bárbaros no portan tesoro alguno.
Mar. Si este encuentro se produce en el mar, los personajes se encontrarán con 1d3 barcos largos, cada uno de ellos con diez **berserkers** y treinta **guerreros tribales** a bordo. Uno de los Berserkers sirve como capitán. Estos hostiles y sanguinarios incursores Norteños provienen de Gundarlun, el archipiélago de las Korinn, Tuern o los Huesos de Ballena. Si el barco en el que viajan los personajes se mueve al menos tán rápido como ellos, los personajes podrán huir de los bárbaros y evitar un altercado.

Caballero

La Orden del Guantelete está tomando medidas para tratar con la amenaza de los gigantes. Los personajes se encuentran con un **caballero** de la Orden montado sobre un **caballo de guerra**, equipado con una barda de cota de malla (CA 16). Hay un 50 po ciento de porbabilidades de que el caballero tenga un escudero; un **guardia** montado sobre un **caballo de guerra** sin barda. Dos ejemplos de caballeros (uno con un escudero, el otro sin él) aparecen presentados más abajo.

Lady Harriana Hawkwinter (LB mujer khondazhana **caballero** de Helm) es una noble de Aguas profundas y una campeona del dios de los vigilantes. Ella y su escudero rescataron recientemente a un grupo de niños que habían quedado atrapados bajo los escombros de un granero que había sido demolido por gigantes de piedra. Lady Hawkwinter pedirá a los personajes que lleven a los huérfanos hasta el asentamiento más cercano mientras continúa siguiendo el camino de los gigantes y busca a otros supervivientes.

Sir Jordeth Tavilson (LN hombre Iluskano **caballero** de Tyr), un creyente en la justicia rápida, tiene un desgarro en su armadura y un laud roto atado a la espada. El laud pertenecía a su escudero, el cual falleció en una reciente batalla contra dos gigantes de la escarcha. Jordeth consiguió matar a un gigante, pero el otro pudo escapar. Quiere justicia y le pedirá a los personajes que le ayuden en su misión de acabar con el malherido gigante.

Campo de Batalla

Los personajes encuentran los cadáveres de 3d10 bárbaros Uzhgardt y 1d4 gigantes de la escarcha. Los barbaros y los gigantes parecen haberse dado muerte entre ellos en las última semana.
Aves carroñeras y uno o dos **lobos** están mordisqueando los cadáveres, y huirán si son sorprendidos o atacados.

Carromato Tirado por Caballos

Los personajes se encuentran a un caballo de tiro tirando de un carromato viejo y baqueteado. Acompañando al carromato hay ld6 – 1 personas (usa el bloque de estadísticas del plebeyo a no ser que se indique lo contrario más adelante). Si el resultado de la tirada indica que ningún plebeyo est´´a presente, esto significa que bien los conductores han desaparecido o bien han muerto, dejando al caballo y al carromato desatendidos.

Encuentros Aleatorios en Territorios Salvajes

Encuentro	Bosque	Pradera	Colinas/Páramo	Montañas	Camino/Sendero	Mar	Tundra
Bandidos	01–08	01–07	01–04	—	01–08	01–20	—
Bárbaros	09–18	08–32	05–24	01–10	—	21–40	01–15
Campo de Batalla	19–21	33–37	25–28	—	—	—	16–19
Castillo en las Nubes	—	38–39	29–30	11–15	—	—	20–22
Gatos de los Riscos	—	—	31–35	16–32	09–13	—	23–35
Excavación	22–29	40–46	36–38	33–35	—	—	36–41
Dragón	—	—	39–41	—	14–20	—	—
Alce	30–37	47–53	42–50	36–43	—	—	42–54
Elfos	38–53	—	—	—	—	41–50	—
Gigante del Fuego	54–55	54–55	51–53	44–49	21–28	—	55–56
Cazadores de Comida	56–62	56–62	54–59	50–52	29–37	—	57–58
Gigantes de la Escarcha	63–67	63–66	60–61	53–60	38–41	51–70	59–70
Gigantes de las Colinas	68–70	67–68	62–76	61–62	42–46	—	71–74
Carromato	71–75	69–75	—	—	47–55	—	—
Caballero	76–80	76–78	77–80	63–64	56–64	—	—
Ogros	81–82	79–84	81–85	65–66	65–69	71–80	75–76
Orcos	83–90	85–91	86–90	67–79	70–73	—	77–87
Explorador	91–95	92–95	91–94	80–83	74–78	—	88–93
Gigantes de Piedra	—	—	95–97	84–95	79–80	—	94–95
Viajeros	96–00	96–00	98–00	96–00	81–00	81–00	96–00

Si hay una o más personas presentes, asume que están guíando el carromato hacia el asentamiento más cercano.
El encuentro podría ser uno de los siguientes:

- Unos amistosos tramperos que transportan 2d4 rollos de pieles de animales con un valor de 50 po por rollo.
- Unos amistosos buhoneros que transportan 3d6 barriles de cerveza enana, de 10 galones cada uno, por un valor de 5 po cada
- Unos amistosos y pobres músicos que buscan una taberna o una posada; el carromato contiene sus instrumentos, comida y equipo de viaje
- Unos **bandidos** hostiles (NM humanos iluskanos hombres y mujeres) que se hacen pasar por amistosos comerciantes, y que transportan un carromato robado lleno de comida para su campamento.
- Una familia que huye de su granja tras haber escuchado rumores de avistamientos de gigantes; el carromato contiene su comida y sus enseres personales
- Un amistoso mercader que transporta 2d4 cerdos por valor de 3 po cada uno; cualquier otra persona presente son **guardias** Zhentarim
- (N humanos de varias etnias hombres y mujeres) que han sido contratados para defenderse contra los bandidos y otras amenazas.
- Unos amistosos mercenarios Zhentarim (NB humanos de varias etnias **veteranos** hombres y mujeres) que transportan treinta espadas largas
- (por valor de 15 po cada una) y cincuenta espadas cortas (por valor de 10 po cada una) para un mercader Zhent que les espera en el siguiente asentamiento.

Castillo en las Nubes

Los personajes avistan un castillo gigante en las nubes. El castillo está flotando a una milla sobre el suelo, y no supone un peligro inminente. Si este encuentro ocurre en cualquier lugar cerca de los páramos eternos, el castillo pertenece a una gigante de las nubes malvada llamada la Condesa Sansuri (ver el Capítulo 9, “El Castillo de los Gigantes de las Nubes”). En cualquier otro caso, el castillo es el hogar de 1d6 + 4 **gigantes de las nubes** neutrales buenos que se hallan en busca de antiguas ruinas construidas por sus antepasados. Encontrando y reconstruyendo estos antiguos lugares, los gigantes esperan complacer a sus dioses y ayudar a los gigantes de las nubes a alzarse en la cima del nuevo ordning. Estos gigantes en las alturas no tienen interés alguno en ayudar a la gente pequeña y prefieren ser dejados tranquilos.

Cazadores de Comida

Un **gigante de las colinas** varón está buscando comida, metiando cualquier cosa que parezca incluso remoteamente comestible en un gran saco que arrastra detrás suyo. Rezongando a unos cuantos cientos de pie tras el gigante hay 1d4 **ogros** y ld6 **osgos** sumidos en el aburrimiento. Los personajes pueden divisar al gigante lo suficientemente lejos como para planificar una emboscada. Para que la emboscada tenga éxito, los personajes deben atrapar por sorpresa al monstruo si tienen éxito en un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 10. Los ogros y los osgos no poséen tesoro alguno. El saco del gigante de las colinas contiene ld4 objetos corrientes, determinados realizando tiradas en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la Introducción.

Dragón

Los personajes avistan a un **dragón cobrizo joven** volando de forma tranquila en círculo por encima de sus dominios. Los aventureros que llamen la atención del dragón podrían ser capaces de sobornarlo a cambio de algún pequeño favor. Un dragón cobrizo de ejemplo aparece descrito a continuación.

Vexilanthus no considerará al grupo una amenaza a no ser que estos lo ataquen. Si los personajes mencionan que están buscando gigantes, Vexilanthus dirá que vio a un gigante de las colinas merodeando alrededor de una vieja torre que se levanta en las colinas.
El dragón dirigirá a los aventureros en esa dirección, esperando que se desharán del gigante. Si los personajes muerden el anzuelo, revisa la sección “la Vieja Torre” al final de este capítulo. Por un pago de 500 po o mas, Vexilanthus proporcionará una escolta segura hasta el asentamiento más cercano.ç

Elfos

Una banda de 3d6 elfos silvanos se ofrece a escoltar al grupo a través del bosque, dirigiendo al grupo alrededor del asentamiento oculto de los elfos. Si aceptan la oferta, los personajes no tendrán encuentros hostiles mientras recorran el bosque.ñ Si los personajes rehúsan, los elfos ya no ofrecerán ninguna ayuda y desaparecerán entre los bosques.
Los elfos utilizan las estadísticas de explorador, con los siguientes cambios:

- Los elfos son caóticos buenos.
- Su velocidad es de 35 pies, y pueden intentar esconderse cuando están en un área solo ligeramente oscurecida por el follaje, lluvia fuerte, nieve, niebla o cualquier otro fenómeno natural.
- Tienen ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizados, y la magia no puede dormirlos.
- Tienen visión en las oscuridad hasta una distancia de 60 pies.
- Hablan común y élfico.

Mar. Si este encuentro se produce en el mar, los personajes se encontrarán con 3d6 elfos marinos amistosos. Estos elfos conocen la localización de Maelstrom (ver capítulo 10, "La Fortaleza de los Gigantes de las Tormentas") y pueden conducir hasta allí a los personajes si estos se lo piden; también advertirán a los personajes acerca del remolino de Maelstrom si se dirigen en esa dirección. Los elfos usan las estadísticas de los sirénidos, con los siguientes cambios:

- Los elfos marinos tienen el subtipo elfo y son caóticos buenos.
- Tienen ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizados, y la magia no puede dormirlos.
- Tienen visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

Hablan común y élfico.

Excavación

Un **gigante del fuego** equipado con un *cetro del Vonindod* (ver apéndice B) has localizado un fragmento particularmente grande del Vonindod y ha encargado a sus esbirros la tárea de desenterrarlo. El gigante dirige a 1d4 + 1 **ogros**, 2d6 + 2 h**obgoblins**, y 2d6 + 10 **goblins**. Los ogros están usando cuerdas para sacar estirando el fragmento de 2.000 libras de un cráter de 50 pies de diámetro y 30 de profundidad. Los hobgoblins gritan a los ogros que estiren con fuerza. Los goblins yacen tirados alrededor del cráter, picos y palas tirados en el suelo junto a ellos. Los goblins han pasado los últimos días excavando el cráter y sufren cinco niveles de agotamiento (ver apéndice A en el *Manual del Jugador*).

Tesoro. Los ogros y goblinoides no portan ningún tesoro. El gigante de fuego tiene un saco que contiene 3d6 x 100 pc, 2d6 x 100 pp, ld6 x 100 po, y un objeto corriente, determinado realizando una tirada en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la Introducción.

Explorador

Los personajes se encuentran con un amistoso explorador, el cual podría ser un miembro del Enclave Esmeralda o simplemente un vagabundo que vive en la espesura. En cualquier caso, el explorador está encantado de servir como guía o como fuente de información. Hay un 50 por ciento de que el explorador tenga un caballo de montad, una o mas bestias compañeros o ambos. Un explorador que no tenga ningún compañero viaja solo a pie. Dos exploradores de muestra aparecen presentados a continuación, pero puedes crear otros.

Vordana Jezral (NB mujer mediana piesligeros **explorador**) tiene la capacidad psiónica de lanzar el conjuro de *paso brumoso* una vez al día. Está familiarizada con las carreteras y senderos del Norte y con los asentamientos entre ellos. Conoce a todos los posaderos desde Neverwinter hasta Neves mortas, y tiene dos compañeros: un **tressym** (ver apéndice C) llamado Atrapamoscas y un viejo **mulo** llamado Tod, el cual libero de un antiguo dueño que lo maltrataba.

Saarvin (CN hombre dracónido **explorador**) viaja a pie y porta su propio equipo. Nació en Fireshear y es el autoproclamado Rey del Allendehelor. Dice haber trepado el pico más alto del Espinazo del Mundo y haber cogido monedas del tesoro de un dragón blanco mientras este dormía a menos de 10 pies. Cada noche, mientras se sienta a la vera de una hoguera, tallará una diminuta figura de madera que representa a uno de los personajes y se la dará al personaje como regalo a la mañana siguiente.

Gatos de los Riscos

Un grupo de 1d4 + 1 **gatos de los Riscos** adultos (ver apéndice C) se esconde e intenta sorprender al grupo. Debido a su camuflaje natural, los gatos tienen ventaja en sus controles de Destreza (Sigilo).

Gigantes de las Colinas

Una banda de ld2 + 1 **gigantes de las colinas** varones está buscando granjas que saquear. Los gigantes lanzarán rocas a cualquier persona pequeña ue véan. Si los gigantes están en algún sitio cercano a Grudd Haug (ver capítulo 5, "El Cubil de los Gigantes de las Colinas "), los personajes podrían ser capaces de convencer a un gigante que hayan derrotado y capturado para que los lleve allí. Cada gigante porta un saco que contiene ld3 objetos corrientes, tira en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la Introducción, para determinar el contenido de cada una de las bolsas.

Gigantes de la Escarcha

Los personajes se encuentran con 1d3 **gigantes de la escarcha**. Si solo hay presente un gigante, este irá acompañado por un **lobo invernal**. Los gigantes son merodeadores en busca de granjas o caravanas para destruir y saquear.

Mar. Si este encuentro se produce en el mar, el grupo se encontrará con un gran buque de los gigantes de la escarcha (ver capítulo 7, "El Iceberg de los Gigantes de la Escarcha") con veinte **gigantes de la escarcha** hostiles a bordo. Si los personajes están viajando a bordo de un navío que tiene una velocidad de al menos 3 millas por hora, su barco podrá dejar atrás al gran buque de los. En caso contrario, el gran buque los atrapará.

Tesoro. Cada gigante de la escarcha tiene un saco que contiene 3d6 x 100 pc, 2d6 x 100 pp, ld6 x 100 po, y un objeto corriente, determinado realizando una tirada en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la Introducción.

Gigante de Fuego

Un **gigante de fuego** está buscando fragmentos perdidos del Vonindod. El gigante porta un cetro de Vonindod (ver Apéndice B) y 1d4+2 **Mefits de humo** aletean a su alrededor. El gigante está frustrado porque semanas de búsqueda no han dado ningún fruto. Si avista a los aventureros, dejará de lado el cetro y comenzará a lanzarles rocas para aliviar su aburrimiento y frustración. Los mefist seguirán las órdenes del gigante hasta el límite de sus capacidades, aunque detestan el combate cuerpo a cuerpo. En siguientes ocurrencias de este encuentro, puedes reemplazar a los Mefits con ld2 **sabuesos infernales**, 1d2 **elementales de fuego** o ld4 + 2 **magmins**.

Tesoro. El gigante de fuego tiene un saco que contiene 3d6 x 100 pc, 2d6 x 100 pp, ld6 x 100 po, y un objeto corriente, determinado realizando una tirada en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la Introducción.

Gigantes de Piedra

Un grupo de ld3 + 1 gigantes de Piedra está buscando asentamientos para destruir y ruinas que desmantelar. Los gigantes podrían bien estar en miotad del proceso de desmantelar una ruina, con la intención de borrar su existencia de la faz de la tierra.
Lanzarán rocas a cualquier “persona pequeña” que véan.

Tesoro. Cada gigante tiene un saco que contiene 2d6 x 100 po, ld6 gemas de 100 po cada una, y un objeto mundano, determinado tirando en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante en la introducción.

Ogros

Los personajes escucharan fuertes y graves voces y avistarán a ld4 + 1 **ogros** desde una distancia segura. Estos estúpidos grandullones se han perdido y están intentando encontrar el camino de vuelta a casa, ya sea este Grudd Haug (ver capítulo 5 5, "El Cubil de los Gigantes de las Colinas ") o algún otro lugar. Los personajes los pillarán en mitad de una sonora discusión acerca de qué dirección hay que tomar, y pueden evitar fácilmente a los ogros o tomarlos por sorpresa. Los ogros no tienen ningún tesoro.
Mar. Si este encuentro se produce en el mar, el grupo se encontrará con ld4 + 1 **merrow**. Los merrow intentarán arponear a los personajes y arrastrarlos bajo el agua.

Orcos

Los personajes se encuentran con 3d6 + 2 orcos. Hay un 25 por ciento de probabilidades de que estos orcos transporten detrás a un grupo de prisioneros. Un grupo de prisioneros de muestra aparece aquí presentado, pero puedes crear otros.
Los prisioneros son ld4 + 2 plebeyos medianos corazonesfuertes que pertenecen al clan Woodhew. El más anciano entre ellos es una vieja luchadora amante de la jardinería llamada Ollie Woodhew. Los orcos prendieron fuego a la granja de los Woodhew y capturaron a estos miembros de la familia mientrs intentaban huir. Uno de los orcos rompió incluso el bastón de caminar favorito de Ollie.

Tesoro. Si los personajes escoltan a los Woodhews de vuelta a su incendiado hogar, los medianos se reunirán con los miembros de su familia que evitaron ser capturados. Uno de ellos recompensará al grupo con una reliquia familiar (un objeto mágico) escondido entre los restos quemados del hogar de la familia. Tira en la Tabla F de Objetos Mágicos en la *Guía del Dungeon Master* para determina de qué objeto se trata.

Viajeros

Los personajes se encuentran con uno o más viajeros (usa el bloque de estadísticas del **plebeyo**) con una historia que contar:

Bosque: ld6 cazadores o tramperos que escucharon a algo grande moviéndose a través del bosque y salieron corriendo.

Carretera/Sendero: O bien 3d6 aldeanos que huyen de sus hogares después de haber sufrido un ataque por parte de gigantes de la escarcha, gigantes de las colinas o gigantes de piedra; una encolerizada masa de 6d6 aldeanos que buscan reclamar sus tierras o vengar a sus seres queridos, o bien un solitario mercader o juglar itinerante en un carromato turado por caballos que se muda a un asentamiento más seguro.

Colinas/Páramos: ld4 pastores que guían a los restos de sus rebaños hasta un lugar seguro después de un escalofriante encuentro con gigantes de las colinas.

Llanuras: ld6 granjeros cuya granja fue atacada por gigantes de las colinas, o 1d4 rancheros sobre caballos de monta que se dirigen hacia un asentamiento cercano para advertirles de la presencia de gigantes en el área.

Mar: O bien un navío amistoso que transporta 6d6 personas entre tripulación y pasajeros que ha visto un castillo de los gigantes de las nubes o un gran buque de los gigantes de la escarcha, o bien 1d4 supervivientes que se hallan flotando sobre sobre unos restos después de que su barco fuera hundido por un gran busque de los gigantes de la escarcha.

Montañas: ld4 prospectores o mineros que tuvieron un encuentro cercano con unos cuantos gigantes de la escarcha o gigantes de piedra y que se vieron forzados a dejar atrás sus equipos de minería, suministros y tesoros

Tundra: ld4 cazadores o tramperos que escaparon por los plos de un gigante de fuego o un gigante de la escarcha pero que se vieron forzados a dejar atrás a un compañero.

Localizaciones en el Norte

Las localizaciones descritas en esta sección aparecen en los mapas de los territorios salvajes en este capítulo. Información adicional acerca de algunosd de estos lugares puede ser encontrada en la Guñía del Aventurero de la Costa de la Espada. No recogidos en los mapas se hallan los montones de pequeñas aldeas y granjas solitarias esparcidas por todos el Norte. Estos lugares son demasiado pequeños como para ser de alguna importancia. Incluso así, los aventureros que viajen a lo largo de una carretera o sendero podrían encontrarse con un diminuto asentamiento consistente en un puñado de granjas construidas alrededor de una posada o taberna donde se reúnen los locales. (Si necesitas el nombre de una taberna, usa la tabla de Generador de Nombres de Tabernas en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master).

Algunas entradas de localizaciones incluyen un encuentro sugerido que se produce cuando los personajes llegan por primera vez o poco después de se llegada. Puedes ignorar el encuentro y crear tus propios sucesos de acuerdo con la información dada en la descripción de una localización; por ejemplo, la sección sobre el "Bosque de Arn" menciona que gnomos de las rocas habitan este bosque, lo que podría bastar para un encuentro divertido de tu propia creación.

El Abuelo Árbol

En las profundidades del Bosque Alto hay un roble de inmenso tamaño, con una base que mide 50 pies de diámetro y una copa que alcanza una enorme altura de más de 350 pies. Alrededor de este anciano árbol hay dos anillos de tierra elevada. El anillo interior tiene cuatro robles de tamaño normal (sanos y ancianos) creciendo en él. Entrerrados bajo el anillo más externo se hallan los mohosos huesos de bárbaros Uzhgardt muertos hace mucho tiempo, la mayor parte de ellos de la tribu del Árbol Fantasma.

Los Árboles Fantasma patrullas los bosques que rodéan el Abuelo Árbol. Los personajes que se aventuren en bosque a pie en busca del árbol deberían encontrarse con una o más patrullas, cada una de ellas consistente en 3d6 guerreros tribales del árbol fantasma, y un chamán Uzhgardt (ver apéndice C). Hay un 25 por ciento de probabilidades de que el grupo incluya a uno de los hijos adultos del jefe Boorvald Mataorcos, el cual lidera la patrulla. Este líder de los bárbaros Uzhgardt es un berserker, con los siguientes cambios:

- El líder es caótico neutral.
- Tiene una puntuación de Destreza de 15 (+2) y CA 14.
- Habla Bothii (el lenguaje Uzhgardt), Común, y Élfico.
- El líder porta un arco juramentado y tiene un bono de +5 a impactar con el arma, el cual produce 7 (ld8 + 3) puntos de daño perforante, mas 10 (3d6) puntos de daño perforante extra contra un enemigo juramentado. (ver Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master para otras propiedades del arco juramentado).

Los personajes que viajen por aire tendrán las cosas fáciles a la hora de divisar el árbol y pueden llegar al perímetro de esta área sin encontrar ninguna patrulla a pie.

El Abuelo Árbol tiene CA 15, 500 puntos de golpe, un umbral de daño de 15, e inmunidad al daño por fuego y psíquico. Mientras le quede al menos 1 punto de golpe, regenera 50 puntos de golpe en la cuenta de iniciativa 0. Aunque es una criatura viva como cualquier tipo de plante, el Abuelo Árbol no es consciente ni puede moverse o realiar acciones. Las criaturas encargadas de defender el árbol quedan bajo los efectos de un conjuro de *bendición* mientras estén bajo la sombra de su copa. Además, cualquier criatura que termine un descanso largo bajo la sombra de su copa recibe los beneficios de un conjuro de *restauración mayor*.

Antigua Reliquia

Muchas pequeñas cámaras estçan escondidas entre las raíces expuestas del Abuelo Árbol. Una criatura de tamaño Mediano o más pequeña puede llegar a estas cámaras reptando entre las raíce. Medio enterrada en el suelo de tierra dentro de la habitación más interior de la red de habitaciones bajo las raíces hay una reliquia de los gigantes dejada allí hace mucho tiempo por un enloquecido chamán del Árbol Fantasma: un torque no mágico de electro grabado con runas d elos gigantes. Anteriormente el pendiente de la nariz de un poderoso caudillo gigante de las colinas, esta pieza de joyería en forma de U tiene un valor de 250 po como objeto de arte y pesa 25 libras. Puede ser llevado alrededor del cuello por cualquier criatura humanoide de tamaño Medinao; aunque aparatoso, no molesta en ninguna forma los movimientos del portador.

Encuentro Sugerido

Siete **centauros** ha acudido al Abuelo Árbol en busca de sus poderes restaurativos. Los centauros cayeron víctimas de una maldición mientras exploraban unas ruinas en el Bosque Alto. Hasta que la maldición sea retirada, los centauros exhudan un olor a muerto, no pueden recuperar puntos de golpe y no pueden beber o comer nada sin sentirse inmediatamente enfermos. Los centauros no están buscando peléa y prefieren que los dejen solos.

Cuatro **dríadas** viven en el anillo de robles más pequeño que rodéa al Abuelo Árbol. Emergerán de sus árboles cuando uno o más personajes se aproximen a menos de 50 pies de la base del Abuelo Árbol, exigiéndoles a los personajes en Élfico que abandonen inmediatamente el área. Las dríadas no saben nada acerca de la reliquia de los gigantes escondida entre las raíces del Abuelo Árbol, y no tienen ninguna relación con ella. Con un control exitoso de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 14, un personaje puede convencer a las dríadas que dejen pasar al grupo para iniciar la búsqueda de la reliquia y llevársela. El control es realizado con desventaja si las dríadas no pueden comprender las palabras de los personajes. Si el grupo intenta iniciar las búsqueda



sin el permiso de las dríadas, las dríadas intentarán hechizar a los personajes y ordenarles que se vayan por donde habían venido.
Las dríadas atacarán a los intrusos que resistan a sus encantamientos o rehúen marcharse, llamando a los centuaros para que estos las ayuden (cosa que los centauros están más que felices de hecer).
Cuando una dríada caiga muerto, uno o más animales conjurados surgirán del suelo a menos de 30 pies de su posición y se unirán a la refriega., actuando la cuenta de iniciativa de esta.
Tira la la tabla de Animales Vengadores para determinar qué aparece. Un animal conjurado puede disinguir a los aliados de los enemigos y gana el beneficio del conjuro de Bendición del Abuelo Árbol. Desparace pasada una hora, cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando es disipado (CD 15).

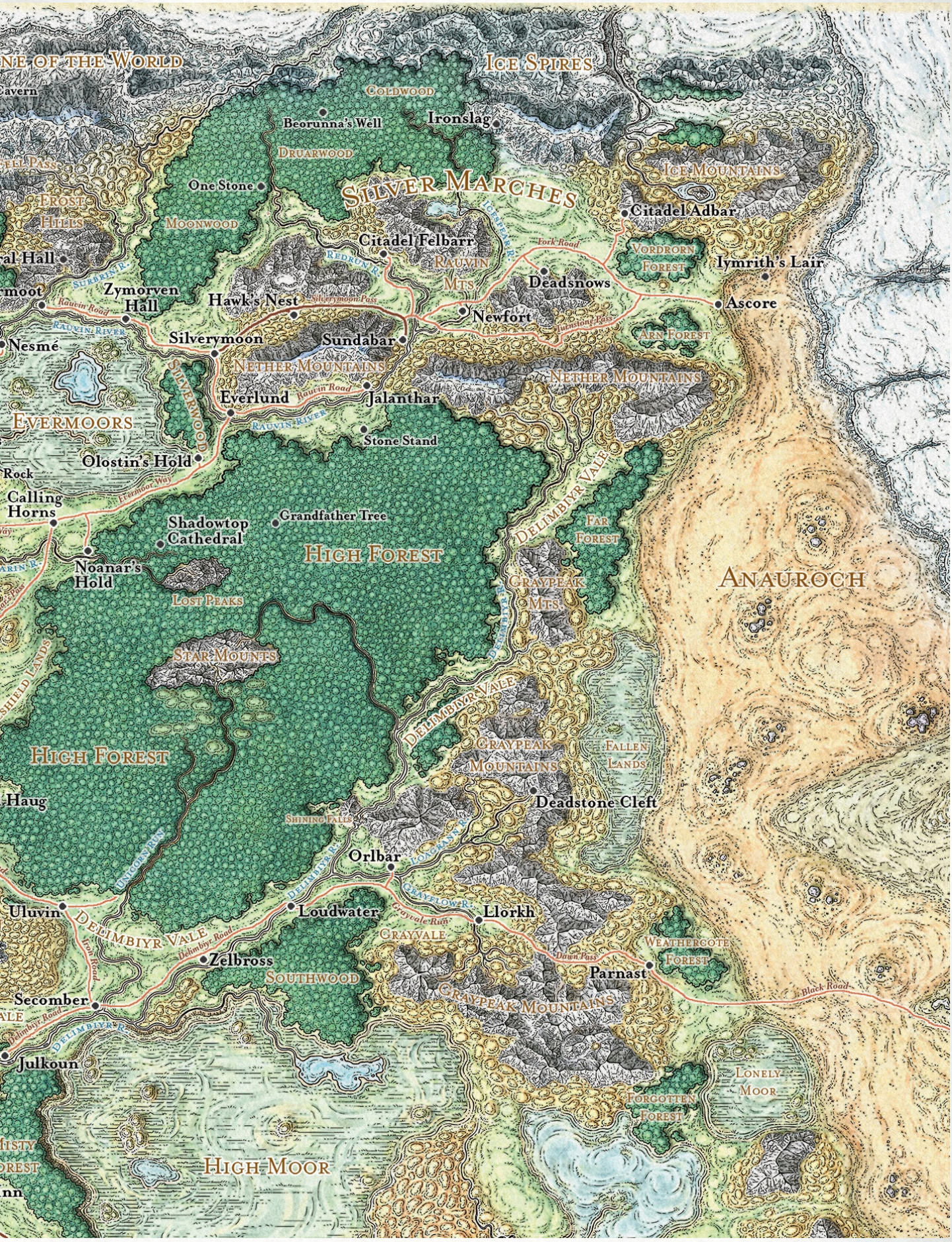
Animales Vengadores

d4	Animal (es)
1	2 **osos pardos**
2	2 **lobos terribles**
3	l **jabalí gigante**
4	l **alce gigante**

Aguas Fuertes

Con Zelbross, Orlbar, y Llorkh en ruinas, Aguas Fuertes es el último bastión de la civilización en el Valle del Delimbiyr al este de Secomber. Si las gentes de la villa están preocupadas, al menos no lo parece. Aguas Fuertes proporciona un bienvenido descanso para los cansados miembros de las caravanas y barqueros del río, sin mencionar a los aventureros. Se levanta a ambos lados del río Delimbiyr, las dos mitades de la villa unidas por un arqueado puente de piedra construido por los enanos para honrar a loos elfos. Unas antiguas salvaguardas colocadas sobre el puente para preservarlo tuvieron in efecto secundario inesperado: las truchas que intentan nadar bajo el puente son empujadas sobre el, por lo que los locales se refieren al puente como el Puente de los Peces Voladores. La gente que cruza es puente es aveces golpeada por estos peces, los cuales no producen daño.
Cuando un pez golpe a un viajero y cae al puente, es una costumbre local (y se dice que trae buena suerte) el lanzar el pez de vuelta al río.
Una vez hogar de elfos, Aguas Fuertes es en la actualidad una ciudad humana. Sus grandes edificios de piedra y madera están cubiertos de hiedra y en las ventanas se ven plantas con flores. Enormes y ancianos árboles subren las orillas del rñio, y los jardines y macetas están por todos lados. La villa reemplazó su talud y empalizada por uno muro de piedra hace muchos años, pero el muro tiene flores creciendo a lo largo de sus cimientos tanto en el interior como en el exterior. El río es inusualmente grancho en este lugar, proprocionando a la villa el lugar par aun modesto puerto.
El Salón del Alto Señor es una mansión en el lado norte del rñío. El actual Alto Señor de la villa es Telbor Zazrek (N hombre humano Damarano **mago**), un aventurero retirado y marioneta bien pagada de los Zhentarim, el cual disfruta del poder que ostenta. A través de Zazrek, la Red Negra mantiene un control invisible sobre la villa.


Sea of Moving Ice
Reghed Glacier
Icewind Dale
Svardborg
Bryn Shander
Eye of the All-Father
Great Worm Cavern
Ironmaster
Spine of the World
Raven Rock
Mines of Mirabar
Ice Peak
Aurilssbarg
Hundelstone
Mirabar
Valley of Kheldell
Lurkwood
Fireshear
Crags
Xantharl's Keep
Mithral H
Rivermoo
Mirar River
Luskan
Morgur's Mound
Shining White
Griffon's Nest
Gauntlgrym
Longsaddle
Surbrin Hills
Mornbryn's Shield
Port Llast
Neverwinter Wood
Flint Rock
Neverwinter
Helm's Hold
Dessarin Valley
Triboar
Yartar
Sword Mts
Dessarin Hills
Phandalin
Westbridge
Kryptgarden Forest
Leilon
Stone Bridge
Beliard
Sea of Swords
Mere of Dead Men
Sumber Hills
Carnath Roadhouse
Red Larch
Khelldell
Thornhold
Westwood
Grudd Hau
Bargewright Inn
Womford
Red Rocks
Amphail
Goldenfields
Rassalantar
Whalebones
Ardeep Forest
Waterdeep
Nightstone
Delimbiyr Vale
Daggerford
Maelstrom
Lizard Marsh
Misty Forest
Korinn Archipelago
Way Inn


Ice Spires
Coldwood
Beorunna's Well
Ironslag
Druarwood
Ice Mountains
One Stone
Silver Marches
Citadel Adbar
Frost Hills
Moonwood
Citadel Felbarr
Rauvin Mts
Vordrorn Forest
Iymrith's Lair
Deadsnows
Zymorven Hall
Hawk's Nest
Silverymoon Pass
Newfort
Ascore
Rauvin River
Silverymoon
Sundabar
Arn Forest
Nether Mountains
Nesmé
Everlund
Rauvin Road
Jalanthar
Evermoors
Stone Stand
Olostin's Hold
Delimbiyr Vale
Calling Horns
Shadowtop Cathedral
Grandfather Tree
Far Forest
High Forest
Anauroch
Noanar's Hold
Graypeak Mts.
Lost Peaks
Star Mounts
Fallen Lands
Graypeak Mountains
Deadstone Cleft
Haug
Shining Falls
Orlbar
Uluvin
Loudwater
Llorkh
Delimbiyr Vale
Grayvale
Weathergote Forest
Zelbross
Dawn Pass
Parnast
Southwood
Secomber
Graypeak Mountains
Julkoun
Lonely Moor
Forgotten Forest
High Moor

Todos los bienes que no son suministrados por los Zhentarim están fuertemente cargados de impuestos, y el coste de vivir en Aguas Fuertes es tan alto que todos sus establecimientos se vez forzados a cargar precios exorbitados.
Añadidos a los problemas de Aguas Fuertes es´tan los gigantes de piedra de las Montañas de los Picos Grises (ver el Capítulo 6: "El Cañón de los Gigantes de Piedra") los cuales han comenzado a desmantelar Llorkh, Orlbar, y las aldeas del Valle Gris. Los refugiados están entrando en tropel en Aguas Fuertes, y aquellos que no se pueden permitir el quedarse en las posadas locales están siendo llevados como ganado hasta unos almacenes al lado del puerto. Y por si no estuvieran las cosas suficientemente mal, lse han visto gigantes de lpiedra espiando la villa desde lejos, sin duda alguna intentando determinar sus capacidades defensivas. Dado que la Red Negra mantiene sus fuerzas bien escondidas en Aguas Fuertes y que la milicia local es una fuerza pequeña, Aguas Fuertes tiene el aspecto de ser una presa fácil.

Aguas Profundas

La Ciudad de los Esplendores es una animada ciudad amurallada en la Costa de la Espada. Algunos mercaderes han llamado a Aguas profundas el mejor centro de suministros del mundo, con la colección más grande de soberbios artesanos, expertos, contactos útiles y potenciales servidores y uno podría encontrar en cualquier sitio. Otros advierten que la ciudad alberga un verdadero ejército de enemigos potenciales para aquellos que no son cuidadosos, y todo el mundo está de acuerdo que sus anchas y atestadas calles están llenas de espías.
Las familias nobles de Aguas Profundas y los gremois ostentan un tremendo poder político e influencia económica a lo largo de la Costa de la Espada, pero dentro de la ciudad propiamente dicha, el verdadero poder yace en manos de los Señores Enmascarados de Aguas profundas, gobernantes que se reúnen en secreto y cuyas identidades permanecen en general en el anonimato.
El rostro público de este cuerpo de Gobierno es el Señor Público de Aguas profundas. El Actual Señor Público, Lady Laeral Manoargéntea, ostenta el cargo desde hace solo unos pocos meses. Ka mayor parte de los nobles y maestros gremiales de la ciudad están luchando por ganar su atención mientras intrigan para robarle poder de su posición. También hay problemas cociéndose entre los Zhentarim, los cuales han obtenido una cabeza de puente económica en la ciudad y la Cofradía de Ladrones del Zanathar, la cual controla gran parte de los bajos fondos criminales de la ciudad.
Los personajes que pertenezcan a los Arpistas, a la Orden del Guantelete, la Alianza de los Señores o los Zhentarim podrán encontrar representantes de sus facciones en Aguas Profundas. Para un mapa de Aguas profundas y más información acerca de sus rasgos y habitantes, revisa la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Encuentro Sugerido

Poco después de que los personajes lleguen a Aguas profundas, un castillo de los gigantes de las nubes emergerá de entre las nubes y flotará por encima de la ciudad. Lady Laeral Manoargéntea enviará heraldos para tranquilizar a la gente y asegurarles de que no le sucerá ningún daño a la ciudad.
Si los aventureros deciden investigar, deberán diseñar algún método para alcanzar el castillo de los gigantes de las nubes, el cual flota a 1.000 pies de altura. El castillo tiene una configuración similar a la de Lyn Armaal (ver capítulo 9, "El Castillo de los Gigantes de las Nubes ") y es el hogar de un clan nautral bueno constituido por cuatro **gigantes de las nubes** adultos, tres gigantes de las nubes jóvenes, cuatro **grifos** mascota y ocho **gigantes de piedra** que sirven como guardias. Los gigantes de las nubes jóvenes usan las estadísticas de **gigantes de las colinas** con lo siguientes cambios:

- Los gigantes de las colinas jóvenes tienen una puntuación de Inteligencia de 10 (+0) y puntuaciones de Sabiduría y Carisma de 12 (+1).
- Tienen las siguientes habilidades: Intuición +4, Percepción +4.
- Tienen una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14.
- Hablan Común y Gigante.
- Tienen los rasgos de los gigantes de las nubes de Lanzamiento de Conjuros Innatos y olfato agudo.

Estos gigantes de las nubes son cartógrados que se hayan dedicados a volver a mapear la Costa de la Espada mientras buscan antiguos campos de batalla y reliquias antaño perdidas de Ostoria. No quieren causar daño alguno a Aguas Profundas, pero la ciudad les intriga, ya que creen que fue construida en el lugar de un antiguo asentamiento de los gigantes destruido por los dragones hace decenas de miles de años.
Los gigantes de las nubes planéan reunirse con los líderes de la ciudad para descubrir más cosas acerca de la historia de Aguas profundas, y determinar si algún resto de Ostoria sobrevive hoy en día. El patriarca de la familia noble es un gigante de las nubes estudioso y cauto llamado Conde Nimbolo. Su mujer, la Condesa Mulara, desconfía de "la gente pequeña" y no permitirá que los personajes se muevan por su hogar sin ser escoltados.
Aunque estos gigantes no suponen ninguna amenaza para Aguas profundas, saben que hay al menos un gigante de las nubes malvado que está decidido a conquistar las tierras de la gente pequeña una vez que el ordning se haya decantando a su favor: la Condesa Sansuri. Les dirán a los personajes que Sansuri está buscando un antiguo depósito de magia dracónica, pero no saben donde esta situado su castillo en las nubes.

Tesoro

Si los personajes derrotan a los gigantes, pueden saquear sus posesiones. La Condesa Mulara viste dos collares enoyados (cada uno de ellos con un valor de 7.500 po y con un peso de 125 libros). Tanto ella como el Conde poseen una colección de veinte adornadas máscaras de oro pintado (cada una de ellas con un valor de 750 po y un peso de 50 libras), Entre los muebles de su dormitorio hay un cofre de alabrastro que contiene 800 ppl y ld3 objetos mágicos, determinados tirando en la Tabla F de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. El cofre pesa 500 libras y tiene un conjuro de *cerradura arcana* lanzado sobre él.

Alcazar de Xantharl

Xantharl fue un explorador y pionero bien conocido en el Norte. La aldea fortificada que lleva su nombnre se levanta en mitad de la nada, en el lado oeste de una zona notoriamente abrupta y peligrosa de la Carretera Larga.
Un muro exterior con ballestas pesadas montadas en sus almenas rodéa un alcazar cobijado por un tejado muy inclinado para no acumular nieve. Alrededor del alcazar ha docenas de estrechas casas de piedra con los mismos pesados postigos y tejados inclinados. La posada y taberna del Orco Moribundo, una estructura con columnas de madera construida sobre los restos de un edificio de piedra más antiguo que se incendió y ardió hasta los cimientos, se levanta cerca de las puertas principales, al lado de los establos. La enorme aunque amistosa propietaria, Arzastra (LB mujer **semiogro**), se apiadó recientemente de un aventurero enano sin blanca llamado Larg y le está pagando unas cuantas monedas de cobre para que limpie los establos.
"Larg" le dijo a Arzastra que él y sus compañeros de aventuras se vieron atrapados en una avalancha mientras cazaban un dragón rojo en el Valle de Kheldrun y que solo el sobrevivió.
La historia es inventada, pero Arzastra se la tragó.

El tramposo enano es en realidad un criminal en busca y captura llamado Worvil "el Gorgojo" Barbahendida. Los personajes podrían haber escuchado hablar de él gracias a ciertos PNJs (como Sir Baric Nylef en Bryn Shander o Darz Helgar en Triboar), o por un cartel de Se Busca en Lonjaeces. El gorgojo puede ser encontrado limpiando los establos de la posada durante el día, o durante la noche bebiendo en un dormitorio privado carente de adornos en el piso superior de la posada. El gorgojo evita el contacto visual con los extraños.

Tiene las estadísticas de un **capitán de bandidos** con los siguientes cambios:

- El Gorgojo es neutral malvado.
- Su velocidad es de 25 pies.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvaicón contra veneno y resistencia contra el daño de veneno.
- Tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies y habla Comun, Dracónico y Enano.
- En vez de una cimitarra y una daga, empuña un par de *Hachas de Mano +1* (+5 a impactar con cada una de ellas). Como una acción, puede realizar tres ataques cuerpo a cuerpo, dos ataques con una de las hacha y el tercero con la otra hacha de mano. Cada hacha de mano produce 6 (ld6 + 3) puntos de daño cortante con cada impacto.

El Señor de Alcazar de Xantharl es Narbeck Horn (N hombre enano escudo **caballero** armado con un gran hacha en lugar de con un mandoble), el cual informa al marchión de Mirabar.
Narbeck tiene una piedra de envio que le permite hablar directamente con el Marchion, asegurando así que las amenazas contra Mirabar provenientes desde el sur sean adecuadamente informadas. Narbeck manda una guarnición de ciento cincuenta **veteranos**, la cual es mas del doble de la población propiamente dicha.

Encuentro Sugerido

Los guardias en el tejado del alcazar avistarán a un **gigante de la escarcha** aproximándose desde el oeste con un pequeño ejército de cincuenta **goblins** y diez **hobgoblins**, mas cinco **ogros** equipados con lanzagoblins (see the "Goblin Huckers" section in Capítulo 2). Los hobgoblins formarán una falange en la parte delantera del grupo, con el gigante de la escarcha tras ellos y la desordenada masa de ogros y goblins en la retaguardia.
Incluso sin la ayuda de los personajes, el alcazar puede rechazar a los atacantes con escasas bajas Muchos goblins resultarán muertos mientras sus cuerpos son lanzados contra el alcazar por los lanzagoblins). Durante el caos, cualquier personaje que supere un control de característica de Sabiduría (Intuición) CD 20 se dará cuenta de que el asedio es un truco para atraer la atención lejos de la ùerta este de la aldea, donde el verdadero ataque tiene lugar.
Hace un tiempo, Worvil Barbahendida le dijo a algunos amigos que necesitaba un lugar donde esconderse y que planeaba mantener un perfil bajo el Alcazar de Xantharl. Uno de sus amigos traicionó esa confianza al gigante de la escarcha que ahora ataca el alcazar, el cual se llama Kaltivar. El gigante planea obtener la recompensa de 5.000 po ofrecida por la captura del enano y está usando a los goblins y ogros como una distracción que le ayude a echarle el guante el enano. Mientras la guarnición está ocupada en el lado oeste de la aldea, diez sigilosos **osgos** treparán sore el muro este e intentarán capturar a Worvil. Si los personajes ya tienen a Worvil bajo custodia, los osgos intentarán hacerse con Worvil.
Si Worvil ha muerto y los osgos ven su cadáver, intentarán inmediatamente huir del alcazar e informar a Kaltivar. Los personajes que no sean conscientes de la presencia del Gorgojo o de su verdadera identidad podrán escuchar al enano y a los osgos luchando en los establos si superan un control se característica de Sabiduría (Percepción) CD 15, y el Gorgojo se las arreglará para acabar con un puñado de osgos antes de ser metido en un saco.

Tesoro

Kaltivar el gigante de la escarcha transporta un saco con 2d6 x 100 po, ld4 objetos corrientes (determinados tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la Introducción) y un objeto mágico, determinado tirando en la tabla C de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master. Los goblinoides no tienen ningún tesoro.

Alerce Rojo

Llamada así por una distintiva arboleda de alerces rojos que fueron talados cuando se fundó la villa, Alerce Rojo está situada en una fértil zona de terreno en los límites occidentales de las Colínas Sombrías, en un lugar donde se unen el Sendero de Kheldell y la Carretera del Mojón se encuentran con la Carretera Larga. A pesar de su pequeño tamaño, Alerce Rojo ofrece muchas finas comodidades, incluyendo el Santuario de todas las Fe, un lugar de adoración que sirve a múltiples iglesis; la Espada Oscilante, una respetable posada de tres pisos con un tejado bastante inclinado; y el Yelmo al Mediodía, una destartalada aunque animada taberna. Un mapa de Alerce Rojo y una detalalda descripción de la aldéa y sus habitantes puede ser encontrada en la aventura *Príncipes del Apocalipsis*.

Amfail

Amfail se encuentra al Norte de Aguas Profundas a lo largo de la Carretera Larga. La villa es así llamada en honor a uno de los primeros señores de la guerra de Aguas profundas, del cual se dice que embruja las colinas cercanas bajo la forma de un espíritu, asustando a los monstruos. Se crían y doman caballos en este lugar, los ricos de Aguas profundas mantienen fincas recogidas en las colinas, y las tierras de labranza son extensas. Arboledas de foscos y piceas se hallan por doquier. En una esquina de la plaza de la villa se halla el Gran Shalarn, una estatua de piedra negra que representa a un famoso semental que fue críado en Amfail hace mucho tiempo. Capado por un bromista, el caballo levantado sobre las patas traseras es a veces pintado con brillantes por lugareños con ideas de divertirse. A los niños se les permite lanzar piedras contra los pájaros sentados sobre la estatua, para mantenerla limpia de desposiciones. Los mismos niños suelen trepar por ella y agarrarse de forma precaria a la alta e inclinada silla de montar, agitando los brazos y dirigiendo ejércitos imagianrios hacia la batalla. A la distancia de un escupitajo de la estatua se halla el Jarrón con Astas de Ciervo, una acogedora taberna regentada por una mujer de mediana edad y cabellos grises con un agudo sentido del humor llamada Arleosa Starhenge (NB mujer humana Khondazhana **plebeyo**). Nacida en una zona de magia salvaje, Arleosa tiene la capacidad mágica innata de lanzar tres veces al día el conjuro de *alterar el propio aspecto*. En su juventud, era miembro de un carnaval itinerante y usaba sus poderes para entretener a la gente. Ya no le interesa usar la habilidad y nadie en Amfail sabe siquiera que la tiene.
Las tres familias de Aguas profundas con mayor influencia en Amfail son las Casas Amcathra, Ilzimmer y Bramacuernos. Estas casas gobiernan la villa, con la familia gobernante cambiando en tras cada Reunión del Escudo. El Actual Lord Vigilante de Amfail es Dauner Ilzimmer (LN hombre humano Khndazhano **noble**), un rimbombante hombre de familia que ama a los caballos mas de lo que a la mayor parte de la gente.
Gracias en gran parte a la influencia de sus nobles, Amfail es miembro de la Alianza de los Señores y disfruta de la protección de la Guardia de la Ciudad de Aguas profundas. El Lord Vigilante también contrata de vez en cuando a aventureros para que se encarguen de bandidos molestos y monstruos.

Encuentro Sugerido

Es el sesenta y tres cumpleaños de Tylandar Bramacuernos, y el noble quiere que todo Amfail lo sepa. Ha importado la mejor comida y cerveza de Aguas profundas para un banquete al aire libre, y todo el mundo en la villa ha sido invitado. Unas tiendas y pabellones han sido montados en la plaza de la villa. En mitad de la plaza se ha erigido una plataforma en la cual Tylandar planéa dar un discurso de agradecimiento a la gente. Algunos Amfalianos más cínicos ven el banquete de cumpleaños de Tylandar como un obvio intento por parte del noble de ablandar los corazones de la gente de la villa antes de acceder al cargo de Lord Vigilante antes de que haya concluido el periodo de gobierno de Lord Ilzimmer.

Si los personajes de quedan al banquete, tres gigantes de las colinas varones, atraídos por los olores de jabalí asado y maíz a la parrilla, entrarán en la ciudad. Algunos de los aldeanos lanzarán comida a los gigantes, enlentenciéndolos lo suficiente como para que otros ciudadanos saquen de la plaza a los niños y ancianos. Si los personajes no hacen nada, loss guardias de la villa ayudarán a la gente a ponerse a salvo mientras los gigantes asaltan las tiendas y agarran montones de comida antes de huir haica el Norte a lo largo de la Carretera Larga.

Está claro por parte de la actuación de los gigantes que estos no querían causar daño a los aldeanos.

Si los personajes derrotan a los gigantes o los ahuyentan antes de que puedan coger la comida, Tylandar Bramacuernos (NB Hombre humano Khondazhano **noble**) tomará buena nota de su heroísmo. Les dirá después del suceso que ha recibido informes de la presencia de gigantes de varios tipos atacando asentamientos a través del valle del Dessarin.

Anaurokh

Estas tierras que otroran fueron verdes y fértiles son ahora un desierto. La parte más septentrional del Anaurokh es una tierra fría de rocas cubiertas de escarcha y el negro glaciar conocido como el Hielo Alto. Más hacia el Sur yace la llanura desprovista de agua conocida como la Planicia de las Piedras Alzadas, donde los vientos desgastan las afiladas rocas entre un mar de grava.

La parte más meridional del Anaurokh es la Espada, un desierto arenoso y ardiente.

Usa la tabla de Monstruos del Desierto en el Apéndice B de la *Guía del Dungeon Master* para inspirarte a la hora de preparar idéas de encuentros.

Los Árboles Nocturnos

Tres bosques crecen juntos para formar los Árboles Nocturnos: el bosque de la Luna al oeste, el Bosque Frio al Este y el Bosque de Druar entre ellos. Los pinos, piceas y abetos de los Árboles Nocturnos crecen encima de las estribaciones y escarpaduras de la convergencia de dos cadenas montañosas: el Espinazo del Mundo y los Picos de Hielo. Los árboles son más bajos y menos frecuentes según la altitud se va incrementando cuanto más al norte viaje uno.

El Bosque de Druar

Los bárbaros Uzhgardt de las tribus del León Negro y el Tigre Rojo viven y cazan aquí. Las dos tribus comparten un túmulo espiritual en las heladas fronteras septentrionales del bosque (ver la sección “El Pozo de Beorunna”).

El Bosque Frio

Unos afluentes del Río Lanzagélida emergen del corazón del Bosque Frio, fluyendo hacia el Sur en dirección hacia las Marcas Argénteas. Los Árboles Nocturnos tienen un clima tan frio que el suelo está cubierto con varias pulgadas de nieve incluso durante mitad del verano. En invierno los árboles se tuercen bajo el peso de varios pies de nieve y hielo, mientras que el suelo sigue siendo transitable debido a la cobertura que proporciona, en lo alto, el desano follaje. Los gigantes de fuego han suado el fuego y us espadas a dos manos para limpiar grandes extensiones de terreno en las partes más orientas, para facilitar el viaje por tierra hacia y desde Escoria de Hierro.

En esas áreas, el hedor a madera quemada permanece en el aire por encimade filas y filas de árboles quemados.

El Bosque de la Luna

Este denso bosque de coníferas al norte de los Páramos Eternos parece silencioso y tranquilo. Las fronteras meridionales del Bosque de la Luna son el hogar de pequeñas bandas de elfos de la Luna y elfos silvanos, así como de los rústicos hogares de unos cuantos leñadores y tramperos. Los bárbaros Uzhgardt y licántropos recorren sus profundidades, más hacia el Norte.

Archipiélago de las Korinn

Cinetos de islotes rocos dormán este archipiélago al norte de las más grandes Islas Lunshaes. Dragones tortuga y bárbaros Norteños merodéan por las aguas alrededor de estas islas, las cuales son el hogar de grifos, arpías, wyverns, dragones, goblinoides, y viejas ruinas ocupadas por magos malvados, gárgolas y otras terribles criaturas.

Ascore

Según uno viaja hacia el este alejándose de las marcas Argénteas, la vieja carretera pasa entre el Bosque de Vordron en el Norte y el Bosque de Arn en el sur. Antes de llegar a los límites del Anaurokh, la carretera termina en un nimenso juego de puertas que se abre en la pared de unos altos riscos. Estatuas de enanos se levantaron una vez en filas a ambos lados de estas puertas, pero todo lo que ahora queda de ellas son los plintos de mármol sobre los que una vez se levantaron. Las puertas se abren a un pasadizo que discurre bajo tierra durante casi una milla antes de emerger en el límite del desierto. De pie encima de la cavernosa entrada hay dos gigantescas estatuas de grifos agazapados, y más allá de ellas uace una de las grandes maravillas y misterios del Norte: Ascore. Esta ciudad enana en ruinas miró hace mucho tiempo al mar. Ahora yace medio enterrada en las frías arenas norteñas del Anaurokh, sus enormes muelles de piedra medio enterrados todavía avanzando hacia el este, mirando hacia colosales buques de piedra medio enterrados en la arena. La magia de los enanos permitió una vez a estos buques flotar en el agua, pero esa magia hace mucho tiempo qu se desvaneció.

Encuentro Sugerido

La **dragona azul anciana** Iymrith reclama Ascore como parte de sus dominios. Aunque no está aquí para vigilarla, dos de sus descendientes han construido unas guaridas separadas dentro de sendos de los grandes buques de piedra. Estos **dragones azules adultos**, Anaxaster y Chezzaran, se persiguen con frecuencia en el cielo, juegando a pelearse y lanzándose relámpagos mientras sobrevuelan la zona. Tras una hora de diversión, los dragones vuelven a sus guaridas para descansar. Si los personajes no toman medidas para pasar desapercibidos y entran en la ciudad mientras los personajes están en el cielo, los dragones avistarán al grupo y atacarán. Los barcos que los dragones han convertido en sus guardias son cascarones huecos llenos de arena rodeados por desierto abierto. Cada barco tiene ld6 + 4 gárgolas apostadas sobre ellos, vigilando las arenas ante la aparición de buscadores de tesoros. Si los personajes se abren camino a través de las gárgoles y hasta la guarida de uno de los dragones y derrotan al dragón que está en su interior, encontrarán el tesoro del dragón enterrado bajo la arena. Tira en la tabla de Tesoro Acumulado: Desafío 11-16 en el Capítulo 7 de la **Guía del Dungeon Master** para determinar los contenidos del tesoro de cada dragón.

Bosque de Druar

Ver la sección “Los Árboles Nocturnos”.

Bosque Frío

Revisa la sección “Los Árboles Nocturnos“.

Bosque del Jardín de la Kripta

Una pequeña región boscosa cerca de Puente Oeste oculta muchas ruinas enanas y la extensa ciudad subterránea conocida como krytasur. Durante siglos, el Bosque del Jardín de la Krypta ha sido el hogar y terreno de caza de la **dragón verde anciano** llamada Claugiyliamatar, mejor conocida por muchos como la Vieja Mascahuesos. Se ha ganado el apodo por su hábito de roer presas viejas, y con frecuencia se la ve con un cadáver colgando de su boca.

Otros dragones rara vez permanecen en el Bosque del jardín de la Krypta durante mucho tiempo, porque Claugiyliamatar los ahuyenta.

Encuentro Sugerido

Claugiyliamatar rara vez se mete en los asuntos de la gente pequeña. Aún así, su colección de bolas de cristal le permite permanecer informada acera de los sucesos que ocurren en el mundo. Es consciente de que los gigantes se han convertido una vez mas en una molestia, y de que los aventureros tienen el trabajo ya predestinado ante ellos. Cuando los personajes viajen a través de su bosque, los pequeños espías del bosque de la Vieja Mascahuesos Ç(pájaros, roedores y otras criaturas inofensivas del bosque) la advertirán de su presencia. En un arrebato, decidirá abandonar su guarida y presentarse ante ellos..

Los personajes escucharán como algo enorme se les aproxima a través de los oscuros bosques y matorrales enmarañados, y podrán sobresaltarse cuando la gran cabeza de un dragón verde se les aparezca de repente, con el destrozado cuerpo de un bárbaro Uzhgardt colgando de su boca.

Si los personajes atacan a Claugiyliamatar, esta lanzará su aliento venenoso, saldrá volando y volverá a su guarida oculta. Si los personajes se contienen, esta les dirá (en Común) que viaje hacia el Norte hasta el Valle de Khedrun y que busquen un templo de los gigantes llamado el Ojo del Padre de Todo. “Allí” dirá ella, “descubriréis lo que hay que hacer para acabar con la amenaza de los gigantes”. También les dirá que mantengan los ojos abiertos ante un gigante de la escarcha que viste un yelmo hecho con el cráneo de un dragón blanco, ya que este podrá ayudarlos.

(Revisa la sección "Harshnag" más adelante en este capítulo). Una vez haya entregado esta información, la Vieja Mascahuesos emprenderá el vuelo y volverá a su guarida para terminar su comida. Claugiyliamatar es un **dragón verde anciano** con los siguientes rasgos adicionales que incrementan su valor de desafío a 23 (50,000 PX).

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La característica de lanzamiento de conjuros de Claugiyliamatar es el Carisma (salvación de conjuros CD 19). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requero de componentes materiales:

1/día cada uno: invisibilidad, conocimiento de leyendas, protección contra la energía, visión verdadera.

Lanzamiento de Conjuros. Claugiyliamatar es una lanzadora de cnjuros de 8º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 18; +10 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de druida:

Trucos (a voluntad): *magia druídica, remendar, producir llama*

1º nivel (4 espacios): *curar heridas, detectar magia, enredar, hablar con los animales*

2º nivel (3 espacios): *mensajero animal, pasar sin dejar huellas*

3º nivel (3 espacios): *disipar magia, crecimiento vegetal*

4º nivel (2 espacios): *marchitar, localizar criatura, piel pétrea*

Bosque Lejano

Llamado así por lo remoto de su localización, la extensión boscosa entre el Anaurokh y el Valle del Delimbiyr es el hogar de tribus de duendes, solitarias dríadas, traviesos sátiros y territoriales centauros. Osos lechuza merodéan también por el bosque lejano en un número alarmante, mientras que sus profundidades más oscuras son el hogar de temibles ettercaps y sus arañas gigantes mascota.

Bosque de la Luna

Ver la sección “Los Árboles Nocturnos”.

Bosque de Neverwinter

El bosque al este de Neverwinter parece tener una cualidad mágica en él, o al menos un aire de místicos secretos.

El Bosque de Neverwinter alberga incontables ruinas y mas de un puñado de desmoronados castillos. El siempre cálido río Neverwinter, el cual fluye desde los bosques, tiene su nacimiento en las profundidades bajo el monte Hotenow, un volcán activo en los límites septentrionales del bosque. El volcán entró en erupción por última vez hace unos cincuenta años. La lava que cayó de la montaña quemó una ampla zona a través del Bosque de Neverwinter, destruyéndolo todo a su paso. Ahora, nuevos árboles han comenzado a crecer donde se levantaban los antiguos, aunque el efecto de la catástrofe es aún obvio para todos aquellos que lo ven.

Bosque Oeste

Un bosque enmarañado que cubre las laderas orientales de las Montañas de la Espada, el Bosque Oeste es el hogar de un santuario a Mielikki, varios campamentos de leñadores que a veces son tomados por la fuerza durante una estación o unos cuantos meses por bandidos o bárbaros Uzhgardt, así como de unos cuantos restos cubiertos de vegetación del antiguo reino élfico de Rilithar.

Bosque Olvidado

El Bosque Olvidado ha sido desde hace mucho tiempo el dominio de criaturas feéricas y treants beligeratemente protectors. Por tanto, es mejor “olvidarlo”. Un druida inmortal llamado Pheszeltan vive en las profundidades de los bosques y está dispuesto a ofrecer consejo a aquellos con la habilidad de encontrarlo.

Bosque del Refugio

Por razones desconocidas, ningún conjuro de adivionación o sensor de escudriñamiento puede penetrar este parche de verdor en los límites del desierto de Anaurokh. Los leñadores de Parnast advierten a los aventureros que no entren mucho dentro del Bosque del Refugio, ya que la antigua mágia élfica tiene formas de hacer que la gente desaparezca para siempre.

Bosque Sur

Encajonado por el Valle del Delimbiyr por el norte y el oeste y las montañas de los Picos Grises por el este, el Bosque Sur tiene la misma variedad de árboles que uno puede encontrar en el Bosque Alto, pero sin la misteriosa reputación del Bosque Alta. Los cazadores y exploradores del Valle Gris gustan de recorrer estos bosques.

Bosque de Vordron

Este bosque de pinos al sur de la Ciudadela Adbar es a veces llamado el Bosque de los Fantasmas por dos razones. Primero, por su proximidad a las Montañas de Hielo, que lo mantienen constantemente cubierto por frías nieblas. Y segundo, porque se sabe que no muertos ocupan el Bosque de Vordrorn, particularmente incorporeos, espectros y fantasmas. Estos espíritus inquietos parecen contentarse con mantenerse dentro del bosque y rara vez moletan a los viajeros que se mantienen lejos de su territorio.

Bramacuernos

Bramacuernos no era más que una posada al lado de un sendero hasta hace unos años, cuando Tamalin Zoar (N mujer humana Tezhyria **noble**) compró el establecimiento y se retiríó allí. Usando su duramente ganada riqueza e influencias, atrajo a colonos hasta la región, dando lugar a una pequeña adléa cuandos ciudadanos pagan "tasas de protección" mensuales a cambio de la protección de Tamalin. Todavía ágil con sus sesenta años, Tamalin es "la ley" en Bramacuernos, una ironía que nunca deja de divertirla.

Empléa a seis subalternos (N hombres y mujeres de varias razas **veteranos**) que viven en la aldea propiamente dicha para que la ayuden a mantener la paz. Tamalin también proporciona albergue y comida libres a los aventureros que se ocupan de resolver problemas en la localizad. Dada la proximidad de la aldéa a los Páramos Eternos, pocos aldeanos tienen razones para quejarse de las tasas de protección de Tamalin.

Los mantiene a salvo de orcos, trolls y otros monstruos, y eso es suficiente para ellos.

Bramacuernos se levanta donde el Paso de Jundar se une con el Camino de los Páramos Eternos. La intersección está marcada por un desgastado mojón cubierto de líquen hecho con cráneos de orcos que conmemora la masacre, hace mucho tiempo, de una horda de orcos en ese lugar.

La aldéa propiamente dicha está compuesta por filas de cabañas hechas con pequeños troncos y tejados de pizarra. La Posada de bramacuernos, una gran estructura de piedra con establos adyacentes, se levanta por encima de una escarpadura que mira desde arriba a la intersección, rodeada por árboles viejos y altos. La bodega de la posada contiene una impresionante colección de cervezas y vinos, así como un túnel secreto que conduce a una salida oculta en el lateral de la colina.

Encuentro Sugerido

Mientras los gigantes de fuego registran los Páramos Eternos en busca de fragmentos del Vonindod, los trolls nativos del área están huyendo para evitar ser esclavizados por los gigantes. Si los personajes se quedan en la Posada de bramacuernos durante una noche, ellos y Tamalin se verán despertados a altas horas la madrigada por un estraño alboroto. Dos **trolls** están intentando abrirse paso con sus garras hasta el interior de los establos de la posada, para darse un festín con los caballos que hay en el interior. Los trolls están hambrientos y lucharán hasta la muerte. Una vez los trolls hayan sido despachados, Tamalin revelará a los personajes que los ataques de los trolls están siendo cada vez más comunes, y ofrecerá a darles a los personajes una carta de recomentación (ver la sección"Marcas de Prestigio" en el Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master) si averiguan cual es la causa de este fenómeno,. Tamalin,les dira´que su carta podrá ganarles un poderoso amigo en Everlund si se la enseñan al posadero semiorco en la Casa de Danivarr (ver la sección "Everlund"), o se la pueden dar a un miembro de la Mano de Yartar (el Gremio de Ladrones de Yartar) a cambio de un favor especial.

Si los persoanjes aceptan la misión de Tamalin y pasan al menos dos noches en los Páramos Eternos, serán testigos de como una



mujer **gigante de fuego** conduce a golpes a un **troll** poco antes del Sol alto del tercer día. La gigante del fuego, Zaastrid, porta un *cetro del Vonindod* (ver apéndice B). Zaastrid está hambrienta y enfadada porque su esclavo troll no ha encontrado nada para comer. Los personajes pueden escoger mantener la distancia o pueden enfrentarse con la hambrienta gigante y su troll en combate. Zaastrid y el troll lucharán hasta la muerte. Si los personajes vuelven a Bramacuernos e informan de su avistamiento de un gigante de fuego a Tamalin, esta quedará satisfecha y les dará la carta.

El Brillalbo

El túmulo espiritual de la tribu del Grifo de los bárbaros Uzhgardt se levanta en la cima de una colina rocosa que mira a un afluente del Río Surbrin, al sur del Bosque del Acecho. Durante el invierno, la mayor parte del brillalbo está enterrado bajo la nieve. Durante el verano, la hierba encima del túmulo crece alta.

Dos anillos de tierra cubierta de césped forman el Brillalbo, el cual recibe su nombre de una torre de creta blanca de 280 pies de altura que se levanta en la cúspide de la colina. Este hito es visible desde varias millas de distancia. Los menhires y el altar que antaño estuvieron encima del túmulo espiritual estaban tallados de mármol opalescente.

Recientemente, tres gigantes de piedra profanaron el túmulor, derribando todos los menhires y mojones. Los Uzhgardt reclaman este túmulo aún no han descubierto la profanación (pero ver "encuentro sugerido").

Antigua Reliquia

En mitad del Brillalbo hay un montículo con un altar rodeado por una depresión en la tierra en forma de grido, cuya forma no es fácilmente aparente hasta que uno se eleva o trepa encima de la torre de roca.

Los gigantes de piedra aplastaron el altar de mármol hasta hacerlo añicos, pero no excavaron bajo él. Allí, los seguidores de Uthgar enterraron las dos mitades de una reliquia de los gigantes: una márcara de porcelana pintada con colores fabricada hace mucho

tiempo para un gigante de las nubes. La máscara no es mágicoa y cada mitad pesa 20 libras. Si las mitades son puestas jutnas, muestran lam imagen de un rostro que porta una terrible expresión. La máscara es demasiado grande como para ser reparada con un conjuro de *remendar*.

Encuentro Sugerido

Si los personajes se quedan aquí durante una hora o mas, cuatro grifos descenderán del cielo y atacarán. Los grifos atacarán primero a caballos y ponis, luego a mulas y finalmente a humanoides. Cualquier criatura que mate a un grifo en el Brillalbo quedará maldita.

La criatura maldita gana el siguiente rasgo “tengo una insaciable hambre de carne de caballo”. Además, las bestias con un valor de desafio de 2 o menos tratan a la criatura maldita como hostil y harán todo lo posible por evitarla. Un conjuro de *retirar maldición* o magias similares levanta la maldición.

Bryn Shander

Bryn Shander es la comunidad más grande de los diez asentamientos permanetes en el Valle del Viento helado, conocidos colectivamente con las Diez Ciudades.

Revisa el Capítulo 2 para más información acerca de este lugar y la sección sobre el Valle del Viento Helado en este capítulo para obtener más información acerca de los demás asentamientos de Diez Ciudades.

Encuentro Sugerido

Si la aventura no comenzó en Bryn Shander, puedes jugar el encuentro “Ataque sobre bryn Shander” (ver capítulo 2) cuando los personajes visiten la villa.

Camino del Comercio

El Camino del Comercio comienza en Aguas profundas y se dirige hacia el Sur, aunque solo la porción entre Aguias Profundas y Vado de la Daga está bien transitada. Los mercaderes que no se pueden permitir el transportar sus mercancías por barco usan el Camino del Comercio, usando guardias para ahuyentar a los bandidos y monstruos que viven en los territorios salvajes circundantes.

Camino al Norte

El Camino al Norte es un sendero nevado y azotado por el viento que conecta la ciudad de Luskan con las heladas tierras del Norte más extremo. El sendero prácticamente desaparece durante el invierno, escondido bajo las altas nieves. Lo que es mas, el área tiene pocos árboles o colinas que proporcionen abrigo.

El Camino de los Páramos Eternos

El Camino de los Páramos Eternos ha sido desde hace mucho tiempo una ruta comecial vital, uniendo los asentamientos del valle del Dessarin con los de las Marcas Argénteas. La sección entre Triboar y Yartar es una antigua carretera, relativamente llana y compuesta por piedras bien encajadas. Al este de Yartar, la carretera se convierte en un sendero de carros de grava y tierra que atraviesa un poco demasiado cerca de los Páramos Eternos para el confort de la mayor parte de los mercaderes.

Entre Fuerte de olostin y Everlund, el sendero para a través de un área que solía ser un bosque y que está ahora llena de tocones de árboles,. Los esfuerzos para convertir esta larga extensión de camino en una carretera propiamente dicha se han visto impedidos desde hace mucho tiempo por los desacuerdos entre los líderes de Yartar y Everlund, y la salida de Everlund de la Alianza de los Señores ha acabado con toda esperanza de su finalización.

Campo de Noanar

Esta aldéa en la frontera del Bosque Alto creció alrededor de una famosa cabaña de hace construida hace doscientos años. En su apogeo, en Campo de Noanar se celebraban salvajes cacerías que atraían a los nobls y mercaderes más ricos del Norte. Algunos que se aventuraban hasta Campo de Noanar nunca volvían, naciendo así oscuros rumores de que los cinco Señores de la Caza que gobernaban Campo de Noanar estaban organizando matanzas indiscriminadas para divertir a sus huéspedes e incluso permitiendo a sus huéspedes que se cazaran los unos a los otros. El lugar fue repudiado y la aldéa pasó malos tiempos.

Cualquier personaje que tenga pericia en la habilidad de Historia puede recordar estos oscuros rumores con un control exitoso de Inteligencia (Historia) CD 15. Un control exitoso confirmará además que los Señores de la Caza eran todos humanos.

En realidad, los rumores son ciertos. Los Señores de la Caza jugaban todo tipo de terribles juegos a expensas de sus adinerados clientes. Hace un siglo y medio, para escapar de sus inevitables muertes, los Señores de la Caza forjaron un pacto con Orcus, el cual los transformó en cinco **tumularios**.

Nigromantes bajo el servicio del señor de los demonios convirtieron los huesos inanimados de sus caballos muertos hace tiempo en cinco **esqueletos animados de caballos de guerra**. Cada noche, tras el ocaso, los Señores de la Caza cabalgan sobre sus corceles esqueléticos para patrullar las tierras alrededor de Campo de Noanar, buscando presas a las que cazar. Siempre vuelven a su alcazar antes del alba del siguiente día. No tienen ningún interés en cazar a los akldeanos locales, a quienes ven como sus súbditos. Los aldeanos son bien conscientes de las escapadas de los Señores de la Caza, pero Campo de Noanar está tan aislado que pocos otros saben que los Señores de la Caza siguen existiendo. Un puñado de aldeanos se han marchado de Campos de Noanar a lo largo de los años, pero la mayoría está demasiado asustada como para huir, creyendo los rumores (por otra parte falsos) de que los Señores de la Caza rastréan y cazan a los aldeanos que intentan huir. En la actualidad, los residentes de Campo de Noanar rara vez se alejan mucho de sus hogares. No hablan de los Señores de la Caza ni advierten a los visitantes para que se vayan. Temiendo la ira de los Señores de la Caza, se callan la boca y dicen poco o nada acerca de sus amos no muertos.

La antaño famosa cabaña de caza de la aldéa, la Posada del Ciervo Blanco, se levanta entre bajas cabañas y establos de piedra.

Estre viejo edificio está bien mantenido en su interior, ofreciendo un poco de grandeza en el, por otroa parte, rústico ambiente. El posadero es un cortés hombre de corta estatura llamado Avgar Filroy (N hombre humano Khondazhano **plebeyo**) que tiene sirvientes invisibles para que le ayuden con la mipieza.

Está un poco desequilibrado y habla de los Señores de la Caza como si todavía estuvieran vivos, incluso aunque ha visto evidencia de lo contrario. Dirá que los Señores de la Caza están retirados y advertirá a los huéspedes que se mantengan en la posada por la noche, diciendo que las tierras alrededor de Campo de Noanar están embrujadas por los espíritus de cazadores muertos.

Los personajes que busquen una audiencia con los Señores de la Caza deben hablar primero con Amrath Mulnobar (NM hombre enano escudo **veterano**), el castellano del Alcazar de los Señores de la Caza.

Amrath ha servido a los Señores de la Caza durante más de dos siglos, remontándonos a cuando todavía estaban vivos. Ahora es un cascarrabioas de grises cabellos que permanece en los oscuros salones del Alcazar como un mal olor. El alcazar tuvo en el pasado una pequeña guarnición, pero en la actualidad solo queda Amrath.

El alcazar está escondido entre unos viejos pinos en la cima de una colina que vigilan a la tranquila aldéa. El edificio tiene tres pisos, torres en las esquinas y tejado almenado. Una de las torres del techo se ha desmoronado, dejando una brecha a través de la cual los pájaros y otras criaturas pueden entrar. Todas las ventanas están tapiadas, y las pesadas puertas de entrada de madera de roble están trabadas desde dentro.

Forzarlas requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 22. Si los personajes tocan estas puertas, Amrath llegará un minuto después, abrirá una portilla de hierro en la puerta situada a la altura de los ojos de uno enano y pedirá saber qué es lo que quieren. El enano no abrirá la puerta a no ser que los personajes estén entregando nuevas sillas de montar para los corceles de sus amos (ver “La Misión de Narth Tezrin " en el Capítulo 2). Amrath permitirá a los personajes que dejen las sillas en el vestíbulo de entrada, y luego los despedirá rápidamente.

Los Señores de la Caza acechan en un polvoritneo salón de banquetes en el piso principal, tirados en sillas alrededor de una mesa de banquetes cubierta de telarañas. Pasan sus días recordadn los Ç”viejos tiempos” y atacarán a cualquier criatura que no sea Amrath que los moleste. Detrás de sus sillas ha unas pilas de huesos de caballos. Como acción donificada durante su turno, un Señor de la Caza puede ordenar a la pila de huesos más cercana a que se levante y que se convierta en un esqueleto de caballo de guerra bajo sus órdenes.

Tesoro

En la parte de atrás del Salón de banquetes de los Señores de la Caza hay un cofre del tesoro cerrado con llave. Amrath porta la llave alrededor de su cuello,l pero un personaje puede forzar la cerradura con un control exitoso de Destreza CD 20. El cofre contiene 600 po en un saco gri hecho con piel de orco cosida, un saquito de cuero con seis gemas con un valor de 50 po cada una y 1d3 objetos mágicos, determinados tirando en la Tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master.

Campos Dorados

Compos Dorados es un complejo agrícola amurallado dedicaod a Chauntea, la diosa de la agricultura. También sirve como base para el Enclave Esmeralda. Sus cosechas son cruciales para las ciudades de todo el Norte, Aguas Profundas en particular.

Revisa el Capítulo 2 para más información acerca de este lugar.

Encuentro Sugerido

Si la aventura no comenzó en Campos Dorados, puedes jugar el encuentro "Ataque sobre Campos Dorados" (revisa el Capítulo 2) cuando los personajes visiten esa localización.

Carrera del Valle Gris

El sendero conocido como la Carrera del Valle gris se extiende desde Aguas Fuertes y avanza hacia el este, siguiendo el Río Arroyo Gris hasta Llorkh y territorios más lejanos. El sendero cambia de nombnre a Paso del Alba en donde atraviesa las Montañas de los Picos grises.

Por toda la Carrera del Valle Gris ha carromantos, cercas y cabaññas que los gigantes de piedra de la Grieta de la Piedra Muerta ha destruido y aplastado con rocas.

Encuentro Sugerido

Los personajes observarán como tres **gigantes de piedra** desmantelan en silencio, de forma casi reverente, una vieja cabaña de piedra. Un gigante recoge las piedras, mientras que un segundo las reorganiza en columnas decorativas. El tercer gigante cava con las manos agujeros y entierra en ellos los demás contenidos de la cabaña.

Los personajes que superen un control de Inteligencia CD 10 se dará cuenta de que los gigantes están borrando toda evidencia de la existencia de la cabaña y que están usando las piedras para crear algo artísticos y eterno en su lugar. Una vez terminen, los gigantes de piedra se moverán a la siguiente granja en ruinas que encuentren. Los gigantes están demasiado distraídos para darse cuenta de que alguien los está vigilando desde lejos. Si los personajes se enfrentan a los gigantes o los interpelan, estos les lanzarán piedras. Si los personajes huyen, los gigantes no les perseguirán, optando por el contrario por continuar su trabajo. Los gigantes no portan nada de tesoro.

La Carretera Alta

Esta carretera bien transitada sigue la costa desde Luskan a Aguas Profundas, conectando con Neverwinter durante el camino. Durante años, la sección entre Neverwinter y Aguas Profundas cayó en desuso y en el desgaste debido a los frecuentes ataques de monstruos. Tanto durante el tiempo que fue Lord Protector de Neverwinter como cuando era Señor Público de Aguas Profundas, Lord Dagult Neverember contrató a aventureros para que hiceran de la Carretera Alta una ruta segura, y gasto considerables cantidades de dinero para repararla. Muchas consideran ahora la Carretera Alta una ruta de transporte mas segura que el viaje por mar.

La Carretera de la Bifurcación

La Carretera de la Encrucijada es el único sendero con uso entre Sundabar y la Ciudadela Adbar. En un punto conmunmente conocido como “La Bifurcación”, el sendero se divide. Un ramal se dirige hacia el norte hasta la Ciudadela Adbar, convirtiéndose en la Carretera de Adbar, mientras que el otro continúa convirtiéndose en un sendero poco transitado que se dirige hacia el este en dirección a Ascore.

Carretera del Delimbiyr

También llamada el Sendero Brillante, la Carretera del Delimbiyr es una ruta comercial que sigue la ribera norte del Río Delimbiyr. Refugiados aterrorizados que se dirigien hacia el oeste por la carretera advertirán a los aventureros acerca de gigantes de piedra suetlso que amenazan los territorios hacia el este.

Les dirán que los gigantes han destruido granjas y asentamientos a lo largo del Valle Gris y que Aguas Fuertes está condenada también a caer ante ellos.

Carretera del Dessarin

La “Carretera del Dessarin” no es más que un sendero de carromatos sobrevalorado que serpentéa a través de la parte este del Valle del Dessarin, conectado al asentamiento agrícola de Beliard, con la Carretera del Hierro cerca de Vado de la Serpe.

La Carretera de Hierro

La que una vez fue una importante vía de comunicación construida por los enanos de Besilmer, la Carretera de Hierro sigue siendo una de las escasas reliquias visibles de ese reino desaparecido. La mayor parte de sus piedras han sido robadas o yacen enterradas bajo el césped, los matorrales o la tierra.

En la actualidad, la Carretera de Hierro no es más que un sendero de carroamtos con pequeñas zonas en las que se ven todavía las piedras de la vieja calzada. La ruta comienza a unas pocas millas al este de Vado de la Serpe y rodéa los límites septentrionales de las Colinas Olvidadas mientras viaja hacia el Sudeste a través de Uluvin, cruza el Valle del Delimbiyr, y termina en la villa de Secomber. Los enanos en Secomber dicen que sus ancestros usaban la Carretera de Hierro para transportar mineral de hierro

desde las Colinas Olvidadas hasta las forjas de varios asentamientos más lejanos, de ahí el nombre de la Carretera.

Carretera Larga

La Carretera Larga, una de las rutas comerciales más transitadas del Norte, comienza en las puertas de Mirabar y continúa durante cientos de millas hacia el sur a través del Valle del Dessarin, encontrándose con la Carretera Alta justo al Norte de Aguas Profundas. Muchas villas y aldéas se levantan a lo largo de la ruta y dependen de la relativa seguridad que la Carretera Larga proporciona a las caravanas y otros viajeros. Desafortunadamente para esos viajeros, la carretera es demasiado larga como para ser adecuadamente defendido a lo largo de su longitud completa, y los ataques por parte de bandidos, bárbaros y monstruos son demasiado frecuentes en ciertas áreas.

La Carretera del Mojón

La Carretera del Mojón es un sendero de carro recorrido con frecuencia que cruza el Valle del Dessarin entre la villa de Alerce Rojo y el puesto de Posada del Constructor de Gabarras.

La Carretera Negra

Hace mucho tiempo, los Zhentarim construyeron esta ruta comercial para conectar sus posesiones ya establecidas en el este con sus lucrativas inversiones comerciales a lo largo de la Costa de la Espada. Durante algún tiempo se perdió el acceso para los Zhentarim cuando los Nezherinos reaparecieron y reclamaron Anaurokh, pero con la segunda caída de Nezheril y el retorno mágico del desierto, los Zhentarim han sido capaces de reclamar la ruta.

La carretera Negra se extiende hacia el Este desde la Villa de Parnast a través de las desoladas arenas de Anaurokh durante cientos de millas. Las varavanas de la Red negra que usan la ruta están fuertemente protegidas debido a los bandidos del desierto.

Carretera del Rauvin

La ocasionalmente patrullada Carretera del Rauvin sigue el Río Rauvin desde Juntarrios hasta Jalanthar, pasando a través de Luna Plateada, Everlund, y numerosos asentamientos más pequeños a lo largo del su ruta.

La Carretera del Vado Negro

Este sendero discurre hacia el este desde Luskan hasta Mirabar. La carretera es así llamada por un vado escasamente usado a través del río Mirar que permite a los viajeros el evitar Luskan si así lo deséan. Los maestros de caravanas usan otros nombres para la carretera, ninguno de ellos halagüeño: La Cabalgata de Auril, la Carretera Estigia, el Dedo Helado, y la Sneda del Yeti Muerto, por decir unos cuantos. Donde la ruta se cruza con el Río del Cuervo negro, al Sur de la Roca del Cuervo, se levanta un puente de piedra con estatuas rotas de caballos rampantes en cada extremo.

Las Cascadas Brillantes

El tráfico a lo largo del Río Delimbiyr se detiene en una espectacularmente hermosa cascada donde el río fluye a través de un paso de montaña. El antiguo reino élfico de Eaerlann ocupó antaño un puesto avanzado en las Cascadas Brillantes, pero no queda ningún rastro de él. Incluso un antaño transitado camino de porteadores no es ahora mas que una senda de ciervos.

Catedral de los Copasombra

Una apretada arboleda de imponentes copasombras se levanta en el Bosque Alta. Las oscuras copas de los árboles forman un alto techa que solo permite que entren apenas unos pocos rayos de sol, iluminando en trozos el suelo poer debajo. La Catedral de los Copasombras es un importante lugar de reunión del Enclave Esmeralda El bosque a menos de 50 millas del lugar está sembrado con árboles despertados y matorrales leales al enclave. Estas plantas ocultan los senderos que llevan a la Catedral de los Compasombras. Si las plantas despertadas ven a una criatura que viste o porta abiertamente el símbolo del enclave Esmeralda, las plantas se apartarán para revelar senderos ocultos.

Las demás criaturas que busquen senderos en el bosque tendrán desventaja en los controles de característica realizados para intentar perderse.

Cuando los personajes lleguen por primera vez a la Catedral de los Copasombras no habrá nadie presente, y tampoco habrá rastros en el suelo. Cada día al alba, mediodía y ocaso, hay un 10 por ciento de probabilidades acumulativas de que un **druida** amistoso (NB hombre o mujer elfo de la luna) visite el lugar. El druida no se quedará mucho tiempo, pero urgirá a los personajes que busquen ayuda a que esperen a que vuelva el guardián de la catedral

Si siguen el consejo del druida, asume que el guardián de la catedral vuelve al día siguiente, al amanecer.

El principal guardián de la Catedral de los Compasombras es un treant xenófobo y cubierto de musgo llamado Turlang. Visita el lugar solo de forma ocasional. Cuando no está en la catedral, Turlang vagabundéa por el bosque, ahuyentando a los intrusos.

Tiene las estadísticas de un **treant**, con 200 puntos de golpe y el siguiente rasgo adicional.

Lanzamiento de Conjuros. Turlang es un conjurador de 9º nivel. Su característica de conjuros es la Sabiduría (salvación de Tiene preparados los siguientes conjuros de druida:

Trucos (a voluntad): *magia druídica, guía, resistencia*

1º nivel (4 slots): detectar magia, enredar, buenas bayas, hablar con los animales

2º nivel l (3 espacios): mensajero animal, ráfaga de viento, pasar sin dejar rastro

3º nivel (3 espacios): *crecimiento vegetal, hablar con las plantas*

4º nivel (3 espacios): *conjurar seres del bosque, terreno alucinatorio*

5º nivel (1 espacio): *comulgar con la naturaleza*

Caverna de la Gran Sierpe

El túmulo espiritual de la tribu de los bárbaros Uzhgardt se halla dentro de una espaciosa caverna en el extremo noreste del Valle de Khedrun, en las profundidades del Espinazo del Mundo. Una espsa capa de hiello cuelga sobre la entrada llena de columnas a de la Caverna de la Gran Sierpe, y los muros interiores del lugar está cubiertos por una pátina de hielo y del techo cuelgan gigantescas estalagtitas que brillan y lanzan destellos al reflejar la luz. Los muros son demasiado resbaladizos como para ser escalados sin equipo especial o magia.



El suelo de la caverna es una superpicie de hielo resbaladizo (ver la sección de “Riesgo en Territorios Salvaje” en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master) flanqueada por repisas a 70 pies de altura, encima de las cuales se levantan sendos postes de hielo tachado con tallas que representan serpientes aladas. Los muros de estas repisas están llenos de cuevas en las que viven los miembros de la tribu de la Gran Sierpe. Unos respiraderos naturales de vapor en la roca mantienen esta caliente durante todo el año. Encima de las repisas, excavadas en los muros de la caverna, hay unas estrechas criptas donde se colocan los cuerpos de los muertos honrosos de la tribu, sus cadáveres congelados colocados de pie.

Altar

Levantándose de la parte trasera de la caverna hay un promontorio de roca cubierta de hielo, su cúspide a 120 pies de altura sobre el suelo de la caverna. En ese lugar se levanta un altar de piedra cubierta de escarcha, talaldo con la forma de una serpiente enroscada con grandes alas.

El altar representa a Elrem, la Gran Sierpe. En este lugar, los guerreros tribales realizan sacrificios a la gran Sierpe en honor a Uzhgar. Al hacer esto, creen ellos, se aseguran de que Elrem no vuelva para devorarlos.

Atado al altar se halla un **couatl**. Puede entrar y salir de fase con el altar a voluntad. Mientras está dentro del altar, el couatl es indetectable y puede sentir la presencia de todas las criaturas a menos de 120 pies de el. La primera vez que un personaje de alineamiento bueno se acerque a menosd e 20 pies del altar, el couatl se comunicará telepáticamente con ese personaje sin comunicar ni su localización ni identidad. Comunicándose en un lenguaje que el personaje comprenda, el couatl advertirá al personaje que la tribu de la Gran Sierpe ha caído bajo la influencia de un malvado caudillo llamado Sangre de Sierpe. Le pedirá al personaje que busque y acabe con Sangre de Sierpe, prometiendo una recompensa por esta buena acción. El couatl sabe que Sangre de Sierpe ha partido, en busca de una concubina desaparecida. Si los personajes le presenta una prueba de la muerte de Sangre de Sierpe como ofrenda ante el altar, ver “Desarrollo”.

Si alguien daña el altar, el couatl emergerá e intentará asustar a los personajes, atacándolos solo como último recurso.

Antigua Reliquia

En la parte trasera de la cueva cuelga una reliquia de los gigantes: un gong en forma de media luna colocado colgado de un tosco marco de piedra. El gongo, un dico ciruclar de 13 pies de diámetro, fue antaño el escudo de un campeón de los gigantes de la escarcha, pero resultó roto en un combate y ahora le falta una gran pieza. Lo que queda pesa unas 250 libras. El escucho está hecho con escamas de dragón rojo clavadas a un marco de cobre batido. Sus correajes de cuero para el brazo hace mucho tiempo que desaparecieron. Las cuerdas de las que cuelga el gongo pueden ser cortadas con dos golpes de espada.

Si el gong es colpeado dentro de la caverna, sus graves tonos resonarán dentro de la caverna y harán que unos cuantoscarámbanos caigan del techo y se hagan pedazos contra el helado suelo. El hielo despertará a tres **remorhazes jóvenes** que hibernan dentro de unas burburjas en el hielo. Los remorhazes emergerán del hielo y atacarán a cualquiera que puedan ver. Los miembros de la tribu de la gran Sierpe no conocen la existencia de los remorhazes y no tienen forma de controlarlos una vez salgan del hielo.

Encuentro Sugerido

La mayor parte de los miembros de la tribu de la Gran Sierpe son nómadas que cazan y forrajéan en la espesura. Aquellos que viven aquí son normalmente los más ancianos, las mujeres y los niños. Cada pequeña cueva en la base de la caverna alberga a 1d4+4 no combatientes y, encima de las respisas, vigilando la entrada, hay cuatro guerreros tribales (dos por repisa). Tienen un puñado de lanzas para arrojárselas hacia abajo a cualquier intruso.

Tesoro

La guarida de los remorhaz puede ser explorada y saqueada si se acaba con las criaturas. El área es una cámara ovalada de 20 pies de diámetro con muros de hielo. Esparcidas por el suelo hay tres gemas de 500 po, quince de 100 po, y un objeto mágico determinado tirando en la Tabla Cd de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Si los personajes acaban con Sangre de Sierpe y traen una prueba de su fallecimiento, el couatl emergerá del altar y otorgará a cada uno de los miembros del grupo un encantamiento de restauración (ver la sección “Dones Sobrenaturales” en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*). El couatl volverá entonces al altar y no hará ningún intento más de comunicarse con ellos.

Ciudadela Adbar

La Ciudadela Adbar ha permanecido incólume en el mordaz frio de las Montañas de Hielo durante casi dieciocho siglos, imprenetrable y desafiante. Las fortaleza, excavada en un saliente de la montaña, consiste en dos grandes torres rodeadas con puas para impedir que cualquier criatura voladura grande aterrice y ataque las estructuras directamente. La gran chimenea fundición central de la ciudadela se levanta entre las torres, escupiendo humo como un volcán a punto de entrar en erupción. Rodeando las ciudadela hay una multitud de plataformas, almenas y aspilleras desde las cuales los defensores pueden disparar ballestas contra cualquier atacante suficientemente estúpido como para acercarse. Una gran puente levadizo no permite que entre nadie en el enclave enano excepto las patrullas y los huéspedes más honorables. Trampas astutamente ocultas esperan a aquellos que asalten los salones sin ser invitados, y bajo la ciduadela hay una extensa red de túneles y cavernas diseñada para confundir a cualqueira que quiera invadirla.

Si las defensas de Adbar alguna vez probaran ser inadecuadas, los enanos han creado un túnel secreto de evacuación que se se extiende durante cientos de millas, conectando con pasadizos que hacer bajo la ciudadela Felbarr hacia el Oeste. La guarnición de Adbar ofrece una recompensa de 10 po por cada cabeza de orco traída a las puertas de la ciduad, o de 100 po por cada cabeza de gigante.

La población de la Ciudadela Adbar quedó seriamente disminuida tras la Guerra de las Marcas Argénteas, la cual atrajo a muchos de los mejores guerreros de Adbar, incluyendo su longevo rey, Harbromm. El Rey Harbromm llevó a sus caballeros a la batalla contra las hordas de orcos que invadían las Marcas y murió en el campo de batalla. Los hijos gemelos de Harbromm, Bromm y Harnoth,heredaron el trono y, al igual que su padre, deabandonaron la ciudadela para unirse a la guerra. Bromm murió más tarde, dejando la corona a Harnoth. Harnoth y sus seuidores lucharon muchas batallas durante la guerra, pero el nuevo rey tomo algunas malas decisiones que diezmaron a los otrora grandes Caballeros del Escudo de Mithral hasta reducir su fuerza a un puñado de sus miembros. Afortunadamente para Harnoth, la Guardia de Hierro, el ejército defensor de Adbar, sigue siendo fuerte. Lo que no es algo del dominio público es que Harnoth, también resultó muerto a manos de orcos al final de la guerra. Para impedir el caos político en la Ciudadela Adbar, los ancianos de los clanes enanos de Adbar contrataron a un **doppleganger** para que sustituyera al Rey Harnoth. El verdadero poder en la Ciudadela Adbar yace ahora en manos de los ancianos de los clanes, los cuales se reúnen en secreto y le dicen al “rey” qué hacer y decir antes de cada una de sus apariciones públicas. El doppleganger está tan enctando con su papel que a veces lo olvida y toma decisiones que los ancianos no han aprobado, comportamiento que es una creciente causa de preocupación para algunos de ellos.

Encuentro Sugerido

Los aventureros son bienvenidos en la Ciudadela Adbar, u las noticias de su lelgada son rápidamente llevadas a la atención del doppleganger, del rey- Después de reunirse con los ancianos de los clanes, “Harnoth" recibirá en audiencia privada a los aventureros en su salón del trono. En presencia de tres de los ancianos (LB hombres enanos escudo **nobles** armados con martillos de guerra en vez de estoques) y cuatro guardaespaldas (LB hombres y mujeres enanos escudo **guardias** armados con martillos de guerra en vez de con lanzar), el rey pedirá a los personajes que ataquen Escoria de Hierro, una forja de los gigantes de fuego en las montañas hacia el noroeste. Las patrullas enanas han visto gigantes de fuego transportando grandes frangmentos de adamantita hacia la forja subterránea, la cual permanecía abandonada hasta hace poco tiempo. "Harnoth" quiere que los aventureros descubran qué es lo que los gigantes están haciendo y desbaratar sus planes su es posible.

"Harnoth" prometerá que si los personajes aceptan explorar Escoria de hierro y vuelven con evidencias de haber cumplido su misión con éxito, como por ejemplo traer la cabeza del Duque Zalto, y traer consigo a un grupo de prisioneros enanos liberados, recompensará a cada personaje con un objeto mágico raro a elección de ese individio.

Se ocupará de conseguir lo objetos solicitados mientras los persoanjes están completando su misión. Si los persoanjes ya han limpiado Escoria de Hiero, el rey expresará su sorpresa y gratitud y les urgirá que descansen en Adbar mientras el recoge sus recompensas. Para más información sobre Escoria de Hierro, revisa el capítulo 8, “la Forja de los Gigantes de Fuego”.

Mientras el Rey-doppleganger está intentando persuadir a los aventureros para lleven a cabo su misión, o tras su incursión en Escoria de Hierro, siete guerreros **yákido** (ver apéndice C) se brirán paso en el salón del trono para matar al rey y a los aventureros. Los yákidos han usado su poder de viento fantasmal para poseer a seis Caballeros del Escudo de Mithral.

Estos individuos poseen las estádisticas de **caballero** con los siguientes cambios:

- Los caballeros son enanos escudo legales buenos que hablan Común y Enano. Mientras están siendo poseídos por los yákidos, su alineamiento es legal malvado y también hablan Yikaria (la lengua yákida).
- Cada caballero porta un escudo y tiene CA 20.
- Cada caballero empuña un martillo de guerra (en lugar de una espada a dos manos) que produce 7 (ld8 + 3) puntos de daño contundente con cada impacto u 8 (ldl0 + 3) puntos de daño contundente si se empuña con las dos manos.
- Cada caballero tiene una velocidad andando de 25 píes y visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 píes.
- Cada caballero tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.

El rey, curiosamente, parece reticente a entrar en la refriega.

"Harnoth" ordenará a los traicioneros caballeros que depongan sus armas, pero estos ignorarán su órdenes. Mientras se desarrolle el combate, los ancianos del clan se retirarán de la sala del trono para llamar a unos refuerzos, los cuales llegarán después de que termine la lucha. Según los personajes luchen contra los caballeros, los guardaespaldas del rey rodearán y protegerán a su señor. Se unirán a la refriega solo si los personajes se hallan a punto de ser derrotados.

ricas vetas de mineral en las colinas, pero en su mayor parte, estas recurrentes historias no son más que ficción.
Para un mapa de las Colinas Sombrías y las descripciones de varias localizaciones en el área y sus alrededores, revisa la aventura *Príncipes del Apocalipsis*.

Colinas Surbrin

La gente sabia se mantiene lejos de las Colinas Surbrin al este de Lonjaeces, ya que son los campos de caza de la tribu del Grifo de los Bárbaros Uzhgardt. Gigantes de las colinas, orcos y otros monstruos también merodéan por el área.

Escoria de Hierro

Hace milenios, los gigantes de Ostoria usaron esta gran forja para fabricar armas y armaduras. Cuando el imperio de los gigantes cayó, Escoria de Hierro fue abandonada. Un jefe de los gigantes de fuego llamado el Duque Zalto ha vuelto a ocupar recientemente Escoria de Hierro y busca volver a encender su forja de adamantina. Revisa el Capítulo 8, "La Forja de los Gigantes de Fuego", para más información acerca de esta localización.

Escudo de Morbryn

Escudo de Morbryn, una aldéa en los límites occidentales de los Páramos Eternos, toma su nombre de la escarpadura rocosa en forma de herradura que forma una muralla natural a lo largo de los lados oeste y sur del asentamiento, protegiéndolo contra las inundaciones cuando el Río Surbrin baja crecido durante la primavera.
En el extremo noreste de Escudo de Morbryn hay un pequeño alcazar de piedra equipado con catapultas que lanzan proyectiles incendiarios apuntadas contra los Páramos Eternos.
Morbryn fue un explorador de cierta fama en el Norte hace unos siglos y la leyenda dice que su tumba llena de tesoros se halla escondida en algún lugar cercano.
Los aldeanos están acostumbrados a enfrentarse a amenazas provenientes de los Páramos Erternos, pero nada tan formidable como unos gigantes del fuego.
Hace tres semanas, un cuarteto de gigantes del fuego pasó a través de la villa, trepó por la escarpadura al oeste dde la villa, vadeaó a través del rñio y ddesapareció en las Colinas Surbrin sin echar siquiera una mirada hacia atrás. Los aldeanos no fueron molestados, y el daño a las propiedades fue mínimo. Quedó claro para los residentes del Escudo que los gigantes no tenían ningún interés en la aldéa. Esta estaba simplement en su camino.

Encuentro Sugerido

Despùés de haber escuchado historias del "ataque" de los gigantes de fuego sobre Escudo de Morbryn, agentes Zhentarim en Yartar han enviado a mercenarios ha la villa, ofreciendo su protección. Los mercenarios cabalgaron hasta la villa montados sobre caballos de guerra, actuando como caballeros de brillante armadura. Al principio, los aldeanos les dieron la bienvenida, pero los mercenarios están probando ser más un problema que cualquier otra cosa. Parecen más interesados en encontrar la tumba perdida de Morbryn que en proteger la villa.
El líder de los mercenarios, Oboth Thornsteel (NM hombre humano Damarano **veterano** con 90 puntos de golpe), ha convertido el Troll en Llamas, la posada local, en su cuartel general personal. Con seis mercenarios (NM hombres y mujeres de varias razas y etnias **veteranos**) apostados en el exterior y otros seis en el interior, los doce mercenariso restantes aprehenden de vez en cuando a los aldeanos y los llevan a la poasada para ser interrogados, mientras Oboth toma notas en un gran libro con tapas de cuero negro y el símbolo de los Zhentarim marcado en la portada. Oboth sospecha que alguien en la villa sabe donde está la tumba o conoce alguna pista que pueda conducir a su localización.
No mucho después de que los personajes lleguen los mercenarios alertarán a Oboth, el cual insistirá en hablar con los recién llegados.
Si Oboth cree que los personajes pueden causar problemas, insitirá que busquen refugio en otro lugar. Si desafían su autoridad, les prometerá unos tranquilos alojamientos en el cementerio local, a no ser que hagan lo que él dice. AOboth le gusta intimidar a otros, pero no le gusta que el intimide. Siente escaso respeto por los aventureros, pero tolerará su presencia si uno o más de ellos son miembros o aliados de la Red Negra.

Tesoro

Cada mercenario porta 2dl0 po en una bolsa al cinto. Oboth porta también un anillo de sello de electro (valor de 50 po)con el símbolo de los shentarim, una serpiente alada negra.

El Espinazo del Mundo

Unas montañas de hielo y negra roca forman un muro que toca el cielo de gélidos picos en el lejano norte, al cual pocas criaturas tienen la capacidad de cruzar. Vientos brutalmente gélidos, avalanchas y fisuras heladas son el menor de los problemas que un viajero tiene que arrostrar en el Espinazo del Mundo. Tribus de gigantes, goblinoides y orcos moran aquí, ocupando cada caverna o salón de los enanos abandonado excepto aquellos reclamados por los dragones.

Estero del Hombre Muerto

Un reino que antaño se levantó aquó hace mucho tiempo fue arrasado por las olas cuando un lich llamado Iniarv hizo que el mar fluyera tierra adenro.
El pantano recibe su nombre de los miles que murieron durante la inundación. Los viajeros en la Carretera Alta, la cual rodéa el estero por el este, deben resistir las ansias de verse atraídos a los pantanos por las intermitentes luces de los fuegos fatuos. Incontables aventureros han perecido en el Estero, atraídos por veraces historias de castillos en ruinas medio hundidos en la ciénaga. Estas antiguas residencias de los nobles son ahora el hogar de hombres lagarto, no muertos y cosas peores.
Las amenazas más grandes para los cazadores de tesoros son los dragones negros ancianos gemelos Voaraghamanthar y Waervaerendor. Mientras que el primero es considerado el señor indiscutible del estero, el segundo es casi desconocidom, y los dos dragones prefieren que siga siendo así.
Si los personajes exploran el estero, usa las tabla de Monstruos del Pantano en el Apéndice B de la Guía del Dungeon Master para inspirar idéas para encuentros.

Everlund

Situada en las riberas del Río Rauvin, Everlund es una de las comunidades mercantiles más activas del norte.
Un grueso muro de piedra rodéa la ciudad, atravesado en cinco lugares por puertas. Como los radios de una rueda de carro, anchas avenidas rectas llevan desde cada puerta hasta el mercado de la camapana en el centro de la ciudad. Las calles están limpias y son lo suficientemente anchas como para acomodar los grandes vehículos de las caravamas. Los soldados del ejército de la ciudad hacen muestra de su presencia patrullando los muros, tanto para dar seguridad a los ciudadanos y visitantes como para desalentar a cualquier atacante. Los edificios de Everlund son grandes y están bien mantenidos, con techos muy inclinados y altas torres en las cuales ondéan coloridos pendones. Dos puentes cruzan el río, el cual tiene parques y çárboles a lo largo de sus orillas.



Hasta hace poco tiempo, Everlund formaba parte de la Alianza de los Señores. Los cinco líderes que actualmente comprenden el consejo de Ancianos de la ciudad votaron tres a dos a favor de serpararse y, en una muestra simbólica de opoyo a Sundabar (ver la sección de "Sundabar") de condenar a la alianza oor sus fallos a la hora de acudir en ayuda de Sundabar durante la Guerra de las Marcas Argénteas. La decisión fue transmitiada a la ciudadanía como una oportunidad para que Everlund tomara su propio camino sin injerencias externas, pero los ciudadanos más educados creen que el voto fue orquestado por la familia Zoar, un grupo de ingluyentes nobles que se mudó a Everlund desde Aguas Profundas hace más de un siglo tras un escándalo político. Los Zoar han ganado una considerable influencia política en Everlund, hasta el extremo que ahora tienen un representante en el Consejo de Ancianos.

El Salón de los Ancianos es donde el consejo se reúnen a la hora de ciscutir de asuntos que afectan a la ciudad. Solo los consejeros sabem quíen voto de qué forma al respecto de la decisión de abandonar la Alianza de los Señores. Los miembros del Consejo de ancianos son los siguientes:

- El Alto Capitán Horix Zoar (LN hombre humano Tezhyrio **noble**), comandante del ejército de Everlund y un pomposo charlatán
- El Alto hechicero Vaeril Rhuidhen (NG hombre elfo solar **archimago**), una tranquila voz de la moderazión y la razón que mantiene la paz entre los miembros más díscolos del consejo (y queanteriormente sirvión como enlace con la Alianza de los Señores)
- La Guardiana de los Puentes, Kythora Shen (LN mujer humana Shoy **veterano**), una soldado retirado y habilidosa burócrata encargada con controlar la guardia de la ciudad y el desarrollo del comercio en la ciudad.
- El Maestro de Gremios, Boldor Steelshield (N hombre enano escudo **noble**), el cual representa a los mercaderes de Everlund, y que es proclive a las exageraciones y del que se rumoréa que acepta sobornos.
- El Portavoz de la Villa, un ciudadano elegido cada siete años pàra representar a la gente corriente de la ciudad; en la actualidad el puesto lo ostenta Vatrice Stormwright (CB mujer humana Iluskana plebeyo), una mujer que se ruboriza fácilmente que posee un negocio de limpieza de chimeneas de modesto éxito en la ciudad

El edificio más importante en Everlund es la Torre Brilunar, un alcázar de piedra negra que sirve como fortaleza de los Arpistas en el Norte. Se levanta en uno de los collados más altos en la ciudad y consiste en en cuatro estrechas torres cilíndricas unidas entre sí, rodeadas por un foso seco que puede ser rápidamente inundado mediante un sistema de cisternas y bombas. Coronando el tejado hay una torre abierta, sobre el cual se levanta un espejo de señales con la forma de una luna creciente.

En cualquier momento, entre cinco a quince Arpistas están siempre presentes, atendidos por un personal leal y una guarnición de veinte veteranos. La Lord Lunar Daviana Yalrannis (CB mujer humana Tezhyria **Caballero**) es la Castellana de la torrem, encargada de su defensa y gestión. Un poderoso mago Arpista llamado Krowen Valharrow (CB hombre humano Turami **archimago** con una *túnica de objetos útiles* y un *bastón de fuego*) también reside en la torre, junto con varias docenas de **tressym** domesticados (ver apéndice C) y un puñado de magos aprendices. Aparte de su capacida de volar, los tressym se comportan como

gatos normales. Si uno o más personajes muestran un interés por los tressym, Krowen ofrecerá el entregar uno (pero ninguno más) al grupo. El tressym establecerá un vínculo con el primer personaje que se gane su confianza, lo cual requiere de alguna muestra de afecto obvia acompañada por un control exitoso de Carisma CD 17. Un personaje con perciia en la habilidad de manejo de Animales tendrá ventaja en este control. Un tressym vinculado obedecerá las órdenes de ese personaje y las de ningún otro. Cerca de la cúspide de la Torre Brilunar hay una habitación circular carente de ventanas que contiene un círculo de teleportación permanente, el cual usan los Arpistas de alto rango para entrar y abandonar la torre sin ser vistos (ver la sección "Círculos Internos" al final de este capítulo).

La ciudad se enorgullece de sus muchos templos, los más importantes de los cuales están dedicados a Helm, Mielikki, y Corellon Larethian. Everlund también tiene muchos buenos lugares para comer y descansar, siendo el más viejo y mayor de estos una posada llamada La Casa de Danivarr.

Otrora una mansión noble, esta laberíntica posada es un antro favortido de aventureros. La familia Zoar compró el establecimiento hace unos cuantos años, pero deja la gestióin de la Casa de Danivarr a un semiorco tuerto llamado Oral Thelev (LB hombre semiorco **plebeyo**). Tanto los Arpistas como los Zhentarim mantienen los ojos bien atentos sobre este lugar.

Desarrollo

Si los personajes recibieron una carta de recomendación de Tamalin Zoar (ver la sección "Bramacuernos") y se la muestran a Dral Thelev, el semiorco les dirá que la familia Zoar tiene influencia en la ciudad y que los personajes pueden darle la carta de recomendación a Dral a cambio de un favor por parte de los Zoar (ver la sección "Marcas de Prestigio" en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*). Cuando los personajes decidan cobrarse el favor, Dral contactará con sus empleadores, y el Alto Capitán Horix Zoar hará todo lo que esté en su poder para proporcionarle a los personajes lo que quieran, siempre que esté en su poder y que no sea probable que cause problemas ni a él ni a la familia Zoar.

Algunos ejemplos de lo que podría proporcionar podrían incluir el organizar una reunión con uno o más miembros del Consejo de Ancianos, arreglar una reunión con un representante de otra ciudad de la Alianza de los Señores y un pergamino de conjuros de *revivir a los muertos*.

Fisura Ardiente

Hace mucho tiempo, un meteoro provocó un cráter en la helada tundra cerca de la costa del Mas Insondable, levantado toneladas de roca y exponiendo rivas vetas de mineral de cobre y plata. En los años siguientes, los mineros se asentaron en las cercanías, dando lugar a la fundación de Fisura Ardiente. Los mineros trabajn para un consorcio de tres compañías mercantiles aliadas: la Casa Hammaver (basada en Mirabar), El Triángulo Argénteo (basado en Neverwinter), y los Zapadores de Piedra Rota (basado en Aguas Profundas). El asentamiento está compuesto por bajas estructuras de piedra parecidas a igloos, sus cúpulas buenas a la hora de soportar el peso de la nieve y en mantener fuera el frío viento. La mayor parte de los hogares han sido excavados en la roca e incluye profundas bodegas llenas de alimentos en conserva.

Los mineros de Fisura Ardiente viven aquí durante todo el año. Unas rampas talladas en los acantilados llevan hasta la orilla, donde unos muelles de piedra avanzan hasta una bahía poco profunda que se hiela a finales del otoño y que no queda libre de hielo hasta el inicio del verano. Fisura Ardiente importa la mayor parte de la comida, vestimenta y otras necesidades. El pesacar en el hielo es un pasamiento popular entre los niños, pero de todos los adultos capaces se espera que trabajen en las minas.

La villa tiene tres líderes, los cuales forman un triunvirato de gobierno que maneja las negociaciones comerciales con representantes de otros asentamientos y distribuye los recursos entre los aldeanos. Cada miembros es un representantes de de una de las compañías fundadoras de la villa. Los miembros del triunvirato sirven de por vida o hasta que se retiran, y de ellos se sabe que aceptan sobornos, recompensando a las familias que les pagan en monedas o minerales preciosos con suministros de mejor calidad o en mayor cantidad. Los actuales miembros del triunvirato son Tharkus Gromm (NM hombre enano escudo **matón**) de la Casa Hammaver; Darva (NB mujer dracónida **mago**) del Triángulo Argénteo; y Zalaron Daska (N hombre humano Tezhyrio **veterano**) de los Zapadores de Piedra rota.

Fisura Ardiente es también el hogar de una civilar (capitán) retirada de la Caballería de Grifos de Aguas Profundas y miembro del Enclave Esmeralda llamada Dasharra Keldabar (LB mujer enano escudo **veterano**). Vive al norte de la villa, en una vivienda construida en su mayor parte bajo tierra en un risco que mira al mar. Los locales saben que Dasharra cría grifos, los entrena como monturas y que enseña a la gente como cabalgar sobre ellos. En cualquier momento Dasharra tiene ld4 + 6 **grifos** adultos y ld4 huevos de grifo a su cargo.

Dasharra emplea a seis mercenarios Zhentarim (N hombres y mujeres humanos Tezhyrios **veteranos**) como guardias, tres de los cuales permanecen fuera vigilando los corrales de los grifos mientras los demás descansan en un atestado desván encima de los establos de los grifos.

Si uno o más personajes son miembros del Enclave Esmeralda, los aventureros pueden convencer fácilmente a Dasharra para que los ayuda para ir volando hasta Svardborg, Lyn Armaal, o cualquier otro destino a menos de unas pocos cientos de millas de Fisura Ardiente. En caso contrartio, deberán pagar por sus servicios. Cobra 250 po por persona por entrenar y otras 25 po por persona por cada día de viaje. Los personajes que quieran recibir el entrenamiento deben superar tres días de entrenamiento intensivo, tras los cuales sabrán suficiente acerca de cabalgar sobre grifos como para controlar a sus monturas. Cada grifo es capaz de portar a un personaje Mediano o a dos Pequeños (junto con su armadura y equipo personal), y Dasharrra tiene sillas de montar y riendas adecuadas tanto para personajes Medianos como Pequeños.

El "grifo alfa" de Dasharra, "Chillido", no permite que lo monte nadie que no sea Dasharra. Los demás grifos de Dasharra han sido entrenados para seguir a Chillido a donde vaya este y no pueden ser convencidos para alterar su ruta de vuelo a no ser que sean mágicamente hechizados.

Encuentro Sugerido

Tres días después de que los personajes lleguen a Fisura Ardiente, un gran barco de los gigantes de la escarcha con alas de dragón blanco como velas y unos colmillos de mamut lanudo atados a la proa llegará a Fisura Ardiente tras emergen de la densa niebla que cubre la costa. El Gran Buque (ver la barra Lateral "
"Svardborg: Rasgos Generales " en el capítulo 7, "El Iceberg de los Gigantes de Escarcha") se abrirá camino a través de la capa de hielo que cobre la bahía poco profunda e irá frenando lentamente hasta detenerse. El barco transporta a veinte **gigantes de la escarcha**.

Doce de ellos saltarán por la borda, caminando por encima del hielo o vadeando las gélidas aguas que les llegan hasta la cintura, hasta llegar a los muelles, ansiooso por asaltar y saquear. Los ocho gigantes de la escarcha restantes permanecerán a bordo del barco.

Mientras los aldeanos se retiran a las minas o huyen a través de la tundra abierta, los gigantes incursores se desperdigarán, permitiendo que los personajes puedan atacarlos mientras estos están en grupos de dos o tres. Dasharra proporcionará apoyo aéreo, atacándolos desde la distancia mientras vuela montada encima de su grifo. Si seis o más gigantes de escarcha caen en combate, el resto se retirará al barco. Si se los deja solos, los



gigantes de escarcha supervivientes (incluyendo a aquellos que no participaron en el ataque inicial) se reagruparán y lanzarán un segundo ataque pasadas 1d4+1 horas, esta vez sin dejar a nadie a atrás.

La incursión de los gigantes de escarcha se produce ya permanezcan los personajes o no en la villa. Si los personajes no están presentes para defender la villa, los gigantes de escarcha incursores forzarán a cientos de aldeanos a buscar refugio en las minas. Los gigantes apilarán rocas delante de las entradas de las minas para atrapar dentro a los aldeanos, y luego saquearán la villa. Los aldeanos que hyan hacia la tundra en lugar de refugiarse en las minas volverán 2d6 horas más tarde para encontrar sus hogares reducidos a escombros y sus suministros desaparecidos. Los gigantes no prestarán atención a la cabaña de Dasharra al norte de la villa.

Tesoro

Cada gigante contiene un saco con 1d4 objetos mundanos (determinados realizando una tirada en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante recogida en la Introducción). A bordo del gran buque hay un cofre de madera sin cerrar, aunque la tapa que ha quedado congelada. Producir 5 o más puntos de daño a la tapa lo abre. El cofre contiene 1,500 pp, 450 po, y ld3 objetos mágicos, determinados tirando en la Tabla C de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Fortaleza de Helm

Localizada a una corta distancia hacia el sudeste de Neverwinter, Fortaleza de Helm es un monasterio fortificado rodeado por todos lados por muros de piedra patrullados dia y noche por los miembros de la orden del Ojo Dorado, una secta separada del Orden del Guantelete. La Fortaleza de Hel está firmemente controlada por el Ojo Dorado, y sus miembros han llevado la doctrina de la protección de Helm hasta el extremo. Los inquisidores del Ojo Dorado están convencidos del que mal campa por doquier. Están determinados a desenraizar a aquellos bajo la "influencia demoníaca" y son rápidos en perseguir a aquellos que no actúan según sus creencias.

Dentro de los muros de la Fortaleza de Helm hay numerosas residencias rodeando un distrito central llamado el barrio del Corazón, en donde los personajes pueden encontrar una espaciosa taberna (llamada el Viejo Enano Sucio), varios albergues tranquilos y un animado mercado. Un cadalso de madera se levanta en el centro de la plaza del mercado, y en ciertas noches, cuando las nubes oscurecen la luza de la luna, fantasmas luminiscentes vagabundéan por el área, comportándose como si estuvieran vivos. Vendedores fantasmales venden etéreas manzanas en sus tenderetes vacíos, fantasmas de niños juegan en las calles, y varios espíritus se cuelgan entre si en el cadalso. Algunas de las escenas parecen repeticiones de sucesos pasados, mientras que otras parecen no haber ocurrido, al menos aún no. Los fantasmas dicen en general cosas sin sentido, pero algunas cosas de lo que dicen podrían ofrecer pistas acerca de sucesos pasados o futuros.

Dominando la villa se halla la Catedral de Helm, un imponente e inspirador edificio de pálida piedra gris que es visible a millas a la redonda. Fortaleza y templo al mismo tiempo, la catedral contiene un orfanato, un hospital, un asilo y campos de entrenamiento para los iniciados del Ojo Dorado. La Sagrada Vigilante Qerria (LB mujer humana Tezhyria **sacerdote** de Helm), la cual preside la catedral, está decidida a desarraigar la corrupción donde quiera que la encuentre. Pocos dudan de que sus palabras portan el peso de la divina sabiduría de Helm. Es servida por docenas de inquisidores del Ojo Dorado (hombres y mujeres **cultistas fanáticos** de varios alineamientos y etnias) los cuales empléan a una cierto número de **acólitos**, **asesinos**, **guardias**, **caballeros**, **espías** y **veteranos**. Los malhechores y enemigos del Ojo Dorado son aprehendidos y llevados a la Fortaleza de Helm para enfrentarse a juicio. Aquellos de los que se determina que se

hallan bajo la “influencia demoníaca_” o aquellos que amenazan al Ojo Dorado son colgados, su cuerpos reducidos a cenizas para impedir que sean revividos de entre los muertos.

Encuentro Sugerido

Los aventureros que entren en la Fortaleza de Helm serán vigilados de cerca por el Ojo Dorado. Sin embargo, mientras no creen problemas, tienen poco que temer de la orden, la cual se enorgullece de asegurarse de que los visitantes se sienten protegidoss y seguros. El Ojo Dorado se basa en el comercio para financiar sus actividades, y los aventureros son normalmente buenos para la economía del asentamiento. El Ojo Dorado usa a veces a aventureros para que hagan su trabajo sucio.

Los líderes del Ojo Dorado han recibido informes de merodeadores gigantes en la región. Entrenados para tratar con amenazas cemoníacas, la orden están menos entusiasmada en enfrentarse contra gigantes en combate.. Zara Dalkor (LB mujer humana Iluskana caballero de Helm) y su escudero, Thora Tamlarrin (LN mujer semielfa guardia), se aproximarán a los personajes y les ofrecerán la oportunidad de ayudar al Ojo Dorado y a la gente de Fortaleza de Helm, sin promete nada a cambio excepto la gratitud del Ojo Dorado. Sui los personajes declinan ayudar, Zara pedirá disuclpas por haberles hecho perder el tiempo e informará a sus superiores.

Si los personajes expresan algún interés en ayudar al Ojo Dorado, Zara compartirá la siguiente información:

- Exploradores de Fortaleza de Helm ha divisado a gigantes de la escarcha vagabundeando por los territorios al sur.
- Los gigasntes de la escarcha han atacado varias granjas y caravanas a lo largo de la Carretera Alta.
- El Ojo Dorado quiere que los personajes encuentren de donde vienen los gigantes.

Los personajes que acepten la misión y se dirijan hacia el sur unas 10 millas avistarán a un **gigante de la escarcha** dirigiéndose hacia la costa. El gigante atacó recientemente a una caravana que viajaba hacia el norte a lo largo de la Carretera Alta y le quedan 88 puntos de golpe.

Porta un saco con comida saqueada así como con ld4 objetos corrientes (determinalos tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción). El gigante luchará hasta la muerte si es atacado. Si los personajes siguen al gigante mientras mantienen las distancias, este les llevará a una zona de acantilados de varias millas de distancia. Anclado a media milla de la costa hay un gran buque (ver la barra lateral “Svardborg: Rasgos Generales” en el capítulo 7, "El Iceberg de los Gigantes de Escarcha") con dos esquifes de tamaño gigante atados a él. Tres **gigantes de la escarcha** se hallan a bordo del barco. Cuando el gigante de la escarcha que porta el saco de comida les haga señalres desde la parte de arriba de los acantilados, uno de los gigantes a bordo del barco se subirá a uno de los esquifes y remará hasta la orilla, mientras que el primer gigante baja trepando por los acantilados para reunirse con él. La mayor parte de la tripulación del barco está todavía comentiendo saqueos een tierra fierme, por lo que el barco no va a marcharse en poco tiempo.

Dieciseis gigantes de escarcha tienen aún ue volver al barco de sus incursiones en tierra firme. Si los personajes se esconden dentro del barco o permanecen a corta distancia de él, tira un d20 al final de cada hora que pase. Con una tirada de 1d4 o mas, 1d4 gigantes de la escarcha volverán y harán señales para que el barco envie un esquife hasta la orilla. Si no hay ningún esquife disponible, los gigantes nadarán hasta el barco para descubrir qué es lo que ha sucedido.

Tesoro

Los personajes que aborden el barco y derroten a los gigantes encontrarán una tonelada de comida robada, así como una docena de barriles de cerveza barata, doce barriletes de brandy bastante caro (por valor de 300 po cada uno), 10,000 po en varioas monedas y 2d4 objetos de arte robados con un valor de 750 po cada uno (tira en la tabla apropiada en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master para* determinar cada objeto de arte).

Cada gigante que vuelve porta un saco lleno de suministros robados así como un objeto corriente, determinado tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción.

También hay un 25 por ciento de probabildiades de que cada saco contenga ldl0 x 100 po en monedas varias.

Fuerte Nuevo

Fuerte Nueve es una población protegida con un talud y una empalizada en la parte sur de la Carretera de la Bifuración, al este de Sundabar en las estribaciones de las Montañas Rauvin. Unas cuantas docenas de cabañas de madera se levantan fuera de la empalizada, junto con una acogedora taberna llamada La Recompensa del Héroe, regentada por un amigable y parlanchín joven semielfo llamado Delf Dereldar (LB hombre semielfo **plebeyo**). Delf pasa su tiempo libre mirando a un tablero de ajedrez en la barra, juega regularmente con en el condestable de la villa, Jorok Narm (N hombre semiorco **veterano**), el cual se deja caer tras el trabajo para una copa o dos antes de retirarse para la noche.

Dos miembros retirados de los Zhentarim fundaron Fuerte Nueve. Hace mucho que murieron, y con el paso de los años, el asentamiento ha pasado a ser de una fortaleza de la Red Negra a un punto de paso para cualquiera que se halle necesitado de un lugar seguro en donde pasar la noche. El Condestable Narm y su milicia de veinte **guardias** (N hombres y mujeres humanos de varias etnias) mantienen la paz.

Fuerte de Olostin

Un alcazar fortificado se levantan en la parte Norte del Camino de los Páramos Eternos a mitad de camino entre Yartar y Everlund. Encerrada entre los altos muros de Fuerte de Olostin ha una pequeña aldéa con un mercado, una herrería, una tienda con suministros e caravanas, una posada llamada el Troll Decapitado y una taberna conocida como el Frasco en Llamas.La posada recibe su nombre de un incidente en el que intervino un trol descabezado que entró en la villa, fue incendiendo y casí quemó el establecimiento.

La taberna por su parte, recibe su nombre a causa de un frasco ordinario que fue hechizado durante un duelo de magos y ahora flota e irradia luz en mitad de la sala común.

Gauntlgrym

Antaño una gran ciudad y un bastión del imperio Dezloun, esta fortaleza enana permaneció abandonada durante siglos bajo las montañas. Recientemente, un ejército de enanos escudo liderados por Bruenor Battlehammer la reclamó, expulsando a invasores drow y enviándolos con el rabo entre las piernas de vuelta a la Infraoscuridad. Bruenor se sienta ahora como rey en el trono de Gauntlgrym. El "corazón" de Gauntlgrym es su legendaria forja, dentro de la cual se halla atrapado un primordial de fuego conocido como Maegera el Titán del Alba. Para más información acerca de Gauntlgrym y sus habitantes, revisa la Guía del Aventurero de la Costa de la Espada y la aventura Fuera del Abismo.

Encuentro Sugerido

Los drow de la Casa Xorlarrin se han infiltrado dentro de Gauntlgrym a través de pasadizos secretos de cuya existencia los enanos ni siquiera son conscientes. Portando un *frasco de hierro* que les ha sido entregado por el gran jefe de los gigantes de fuego, el Duque Zalto, planéan introducirse en la forja, asesinar a varios guardias, atrapar al primordial de fuego en el *frasco de hierro* e

intentar huir con el premio. Si los personajes están en Gauntlgrym antes de visitar Escoria de Hierro (ver el capítulo 8, "La Forja de los Gigantesd de Fuego "), pueden intentar desbaratar el robo y mantener al primordial fuera del alcance de las manos de Zalto. En este encuentro, los personajes se enfrentarán a los drow mientras estos intentan escapar. El encuentro puede comenzar de una de las dos siguientes maneras:

- Los personajes están bajando por una rampa en Gauntlgrym cuando se encuentran con los intrusos drow.
- Los personajes están con Bruenor Battlehammer cuando las noticias del robo dfel primordial llegan a oídos del rey, en cuyo caso a los personajes les piden que ayuden a encontrar a los responsables.

En cualquier caso, los personajes se encontrarán con los drow en un polvoriento salón de 20 pies de anchor y 30 pies de largo, con estatuas de enanos de 10 pies de altura flanqueándolos a ambos lados. Asume que los dos grupos se hallan a 60 pies de distancia cuando se encuentran con el otro. Los elfos oscuros están avanzando hacia una puerta secreta colocada en el muro detrás de una de las estatuas, al otro lado de la cual hay un túnel de 5 pies de anchura y 7 pies de alto que los drow planéan usar como ruta de escape. La puerta secreta está entre los dos grupos, a 20 pies del grupo de los drow y a 40 del de los aventureros al principio del encuentro, y los personaje no tienen conocimiento alguno de su existencia.

La puerta secreta ha sido construida de una forma tan exquisita que para encontrarla se requiere una cuidadosa búsqueda en esa sección de muro y un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 25. Los drow ya son conscientes de la puerta secreta, habiéndola usado para deslizarse dentro de Gauntlgrym sin ser detectados.

El líder del grupo, compuesto únicamente por varones, es un arrisgado y resbalaziso elfo oscuro llamado Draac Xorlarrin. Taal, su primo más joven, lo acompaña. Ambos son **magos drow**. Su escolta consite en seis **guerreros de élite drow** varones y dos **demonios sombríos** (uno invocado por Draac, el otro por Taal).

Draac y Taal han usado su habilidad de invocar demonios, así como todos sus espacios de conjuros de 5º nivel. Saben que no pueden permitirse el enzarzarse en una pelea con aventureros, por el riesgo de ser atrapados. Durante su primer asalto de combate, Draac y Taal lanzarán conjuros de *Tentáculos negros de Evard*. Los tentáculos saldrán del suelo delante de los personajes, llenando los dos cuadrados de 20 pies de ancho entre ellos y la puerta secreta. Seguros de que los tentáculos mantendrán a sus enemigos a raya, los magos drow se dirigirán luego hacia la puerta secreta e intentarán escapar. Los guerreros de élite drow y los demonios sombríos seguirán a los magos, sirviendo como guardaespaldas personales. Una vez dentro del túnel secreto, los magos usarán conjuros de *teleraña* para obstruir el pasadizo detrás de su grupo, esperando atrapar o enlentecer a sus perseguidores.

Tesoro

Draac Xorlarrin porta el *frasco de hierro* que mantiene atrapado en su interior a Maegera el Titán del Alba (ver apéndice C). También porta un bastón rematado con unaHe also carries a staff tallado con filigranas de telaraña en el mago y rematado con una escutlura de una araña de obsidiana con pequeños diamantes en donde se hallan los ojos (valor de 1,500 po). El bastón está muy adornado, pero no es mágico. Taal porta al cinto una bolsa con cuatro gemas de 100 po cada una una, y viste una fina capa bordada con telarañas hechas con hilo de platino (750 po).

Desarrollo

Si los drow escapan los personajes podrían encontrárselos otra vez en Escoria de Hierro (ver la sección “Entrega Especial” al final del Capítulo 8. Maegera el Titan del Alba solo puede ser liberado con seguridad del *frasco de Hierro* en una de estas dos localizaciones.

Si es liberado dentro de la forja de Gauntlgrym, Maegera quedará allí atrapado una vez más. Si es liberado dentro de la forja de adamantina en Escoria de Hierro (ver el capítulo 8, "La Forja de los Gigantesd de Fuego", área 29), el primordial quedará atrapado dentro de esa forja, y se verá contenido de la misma manera. Si el primordial es liberado en cualquier otro lugar, entrará en furia, atacando a cualquier criatura a la que vea, hasta que sea atrapado de nuevo dentro de un *frasco de hierro* u otro receptáculo adecuado.

Glaciar Reghed

Los gélidos vientos que le dan su nombre al Valle del Viento helado soplan bajando de este alto y gélido paisaje. Pocos osan aventurarse cerca de los altos muros de los límites orientales del valle, y poco se sabe de lo que puede vivir en el glaciar o bajo él.

Grieta de la Piedra Muerta

Un cañón neblinoso en las Montañas Picos Grises llamado la Grieta de la Piedra Negra es el hogar de un clan de gigantes de piedra bajo la influencia de la Thane Kayalithica, una devota pero engañada adoradores de Skoraeus Huesos Pétreos. Revisa el Capítulo 6, “el Cañon de los Gigantes de Piedra”, para más información acerca de esta localización.

Grudd Haug

Construida al lado de un afluente del Río Dessarin, Grudd Haug es la guarida de la Jefa Guh y su progenie de gigantes de las colinas. Revisa el Capítulo 5, "El Cubil de los Gigantes de las Colinas” para obtener más información acerca de esta localización.

La Guarida de Iymrizh

La dragona azul Iymrith ha reclamado unas ruinas Nezherinas en el Anaurokh como su guarida. Las ruinas yacen medio enterradas en el desierto al noreste de Ascore. Revisa el capítulo 12, "Ña Perdición del Desierto," para más información acerca de esta localización.

Gundarlun

La nación isleña de Gundarlun (ver mapa 3.10) es una colección de montañas baldías que surgen del Mar Insondable. Poderosas olas chocan contra sus rocosas orillas.

Agarradas a las laderas de las montas por encima del nivel del mar hay varios alcázares de piedra con aldeas de pescadores arracimadas a su alrededor, cada uno de ellas gobernada por un despiadado Jarl que responde ante el Rey de Gundarlun, Olgrave Redaxe (CN hombre humano Iluskano **berserker** con 90 puntos de golpe). El Rey vive en una medio desmoronada fortaleza que se levanta por encima de Gundbarg, el único puerto de la isla.

Gundbarg

Una ciudad de hoscos Norteños, Gundbarg tolera a los visitantes solo porque depende del comercio para su supervivencia. Lo que los Norteños no pueden comprar, lo obtienen saqueando. Los visitantes se alojan normalmente en la Posada del Dragón Tortuga, un edificiop de piedra cubierto de sal cerca de los muelles. Unos altos muros de roca rodéan el puerto de Gundbarg, el cual protege la Flota del Rey, consistente en casi doscientos barcos largos.

Los Huesos de Ballena

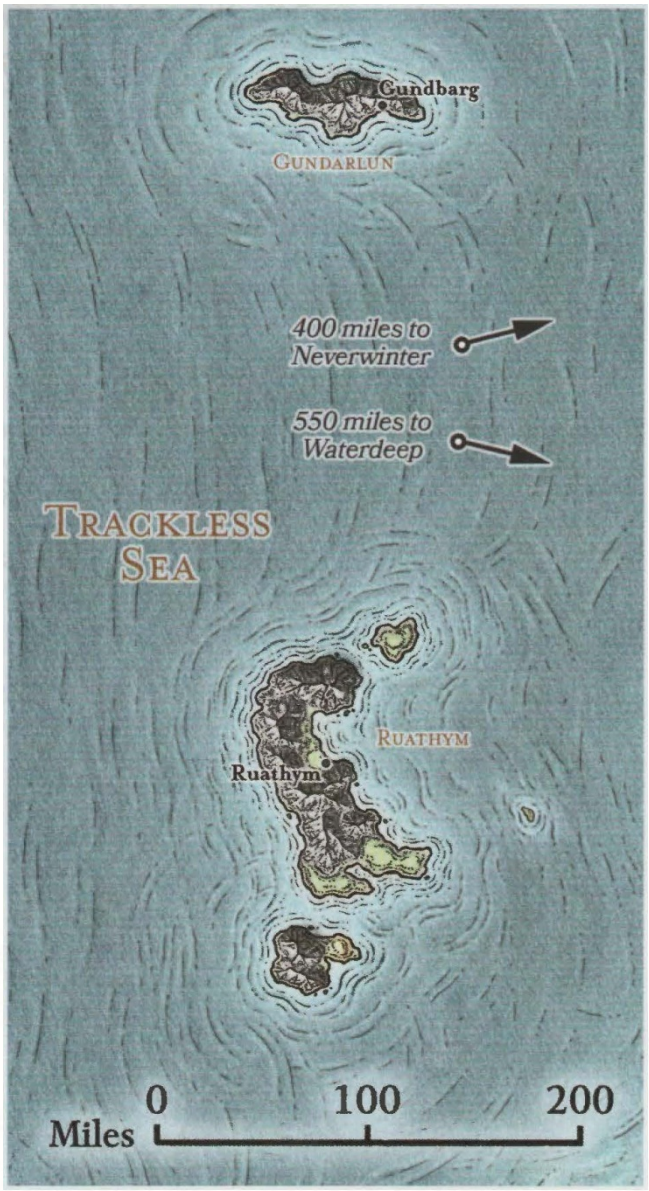
Mezquinos y belicosos reyes gobiernan sobre las pequeñas islas conocidas como los Huesos de Ballen, así llamadasm por los esqueletos de ballena que cubren las playas de estas islas. Algunas de las islas más grandes son hogar de los rocs que los gigantes de las tormentas de Maelstrom usan como monturas. Los isleños dejan tesoros para los gigantes y comida para los pájaros como tributo.

Jalanthar

La villa de Jalanthar es una parada ribereña para aquellos que viaja a lo largo del Río Rauvin. Los duros habitantes de la villa, que se denominan a si mismos Jalantharren, viven en cabañas de piedra con tejados de madera sellados con arcilla y rematados con césped para resistir los incensidos.

Estos hogares están medio enterrados en el suelo y desde una cierta distancia pueden ser confundidos con pequeños montículos llenos de hierba.

Las colinas al norte de Jalanthar están llenas de cuevas, donde los nativos buscarían refugio en el caso de que la villa cayera bajo ataque. Las cuevas están bien equipadas y bien pertrechadas con alimentos no perecederos.



Jalanthar solo se enorgullece de una parada obligada para los viajeros. La posada de la Cocatriz Cacáreante es un alcazar mal construido y de muros bajos en el corazón de la villa. Tiene un patio central cubierto con un crujiente techo hecho con viejos escuos y trozos de armadura, enderezados a golpe de martillo y sostendios por una gran cantidad de postes y maderos entrelazados que forman un establo.

El posadero, Myles Heldruin (LB hombre humano Damarano **plebeyo**), es un joven amistoso y parlanchñin aniosos por complacer a aquellos con monedas que gastar.

Las leyes de la villan son cualquier cosa que diga el Consejo de Ancianos local. La actual cabeza del consejo es un explorador retirado y activo miembro del Enclave Esmeralda llamado Quinn Nardrosz (NB hombre humano Damarano **explorador**). Hace muchos años, un bárbaro Uzhgardt le arrancó de un mordisco la oreja izquierda a Quinn, pero Quinn prefiere hablar acerca de la parte de la historia en la que luego le abrió la cabeza a un golpe a ese mismo bárbaro.

Julkoun

Una villa protegida por un talud rematado con una empalizada llamada Julkoun marca el extremo occidental de la vieja Carretera del Delimbiyr y descansa en la orilla norte del Río Delimbiyr (al que los locales llaman “el Río Brillante” "). Un talud rodéa la aldéa, la cual está protegida aún mas con una empalizada de madera. Unas cuantas cabañas incendiadas permanecen en el exterior, sus ennegrecidos restos un recuerdo de los bandidos y otros peligros que moran en los cercanos territorios salvajes. Los visitantes son bienvenidos en la taberna del Orgullo del Bufón, la cual sirve una fuerte cerveza enana.

Juntarrios

Esta pequeña aldéa se levanta en el extremo oeste de la Carretera del Rauvin, donde se unen los ríos Rauvin y Surbrin. Las viviendas de madera de Juntarrios están construidas sobre postes de madera, ya que el río crece durante la primavera e inunda las zonas circundantes. Los aldeanos atan canoas a sus cabañas para poder moverse durante las épocas de crecida del río.

Kheldell

Kheldell es una aldéa fortificada de leñadores en el límite norte del Bosque Oeste, bajo la sombra de las Montañas de la Espada. La gente aquí se halla bajo el gobierno del misterioso Círculo del Ocaso, un grupo de druidas que residen como ermitaños en las cercanas montañas y bosques. Las gentes de Kheldell talan, siegan, plantan y cosechan donde y cuando los druidas les dicen.

Leilon

Leilon era una pequeña villa cerca de la Carretera Alta, a mitad de distancia entre las minas en las montañas y las llanurales pantanosas en la costa desde las cuales sus gentes enviaban barcazas llenas de mineral a los barcos que esperaban fondeados. Durante muchos años, la villa quedó abandonada debido a que las protecciones mágicas alrededor de una torre de mago llamada la Casa de Thalivar hacían que cualquiera que mirara hacia la torre quedara paralizado.

Los pocos viajeros que todavía toman la Carretera Alta y afronta la región del Estero del Hombre Muerto tenían que viajar durante unas cuantas millas alrededor de Leilon o viajar de noche para evitar el misterioso poder de la torre. Cuando Lord Neverwmber decidió reabrir la Carretera Alta al comercio, derribar la torre se convirtió en una prioridad. Es ahora seguor pasar a travñes de Leilon,y vuelve a ser una villa en funcionamiento, pero todos los que allí viven le deben obediencia a Lord Neverember.

LLORKH

Prospectores humanos y enanos fundaron la villa minera de Llorkh en la orilla este del río Arroyo Gris. Cuando los Zhents comenzaron por primera vez a comerciar por la Carretera a través del desierto de Anaurokh, conquistaron Llorkh, usándola como una cabeza de puente en el Norte. Los Zhentarim también reclamaron todas las minas de oro y plata de las colinas cercanas y las explotaron hasta agotarlas, todo esto mientras luchaban contra las milicias del Valle Gris que intentaban recapturar la villa.

Después de que las minas se agotaron, los Zhents hicieron las maletas y dejaron la villa en ruinas. Llorkh luego se convirtió en los dominios de un líder de bandidos hasta que ese villano fue finalmente despachado.

Más recientemente, un intento para reconstruir Llorkh había justo comenzado cuando los gigantes de piedra de la Grieta de la Piedra Muerta atacaron. Los residentes fueron expulsados, y los gigantes han comenzado a desmantelar la villa piedra a piedra en un esfuerzo de borrar su existencia de la faz de la tierra.

ENCUENTRO SUGERIDO

Seis **gigantes de piedra** están registrando las ruinas de Llorkh, separando rocas, lápidas, tejas y otros trozos de piedra de las ennegracidas vigas, muebles aplastados, herramientas de madera y metal y otros restos. Lanzan la piedra y la arcilla al rio mientras que entierran los demás restos bajo tierra. Los gigantes lanzarán rocas y lápidas a cualquier “gente pequeña” que vean.

Los gigantes están separados de tal forma que los personajes pueden luchar contra ellos en tres grupos, cada uno de ellos consistente en dos gigantes de piedra. Los aventureros también pueden mantener la distancia y dejar tranquilos a los gigantes.

TESORO

Cada gigante de piedra porta un saco que contiene ld6 x 100 po en monedas varias, ld6 gemas de 100 po cada una y un objeto corriente, determinado tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introduccíon.

LONJAECES

Esta tranquila villa fronteriza y miembro de la Alianza de los Señroes es cruzada por la Carretera Larga, con varias filas de hogares y negociso a ambos lados de la ruta comerciale. Los establecimientos de importancia incluyen una rústioca psoada llamada La Herradura Dorada y un amigable salón de festejos llamado el Golem Apostador, donde se juegan a juegos de cartas y a un juego local que se juega con canicas llamado Esparcescudos. A lo lejos en la distancia uno puede ver manadas de caballos y rebaños de vacas en extensos ranchos.

Los monstruos o los bandidos a veces confunden Lonjaeces con una presa fácil, sin saber que una familia de poderosos magos, los Harpell, viven en las cercanías. Su grandiosa residencia, el Mansión de Hiedra, se levanta al oeste de Lonjaeces, al final de un largo y serpenteante camino. Los Harpell fundaron la villa, pero no toman parte en su gobierno, prefiriendo vivir tranquilamente en su hacienda. Unas salvaguardas mágicas colocadas por toda la villa de Lonjaeces y la mansión de hiedra avisan a los Harpell cuando hay problemas.

Mientras los personajes pasen por Lonjaeces, verán un cartel de se busca que muestra el retrato hecho al carbón de un enano de pelo oscuro y mirada enloquecida, bajo el cual se ha escrito en Común: "Que se haga justicia! El Marchion de Mirabar ofrece 5,000 piezas de oro por la captura del bandido Worvil Barbadoble, conocido desde Luskan hasta Mirabar como el Gorgojo. Visto por última vez en las Minas de Mirabar, el gorgojo es buscado por robo y asesinato. Está armado y es peligroso. Entregarlo al hacha de Mirabar para recibir la recompensar."

Los personajes que hagan preguntas en Lonjaeces no encontrarán pistas, pero puede que encuentren al bandido en Alcazar de Xantharl, al norte, si visitan ese lugar (ver la sección “Alcazar de Xantharl).

LUNA PLATEADA

La Gema del Norte es un epíteto adecuado para Luna Plateada: una ciudad bella y tranquila donde los jardines y los árboles viven en armonía con los edificios, puentes y esculturas

Luna Plateada es un lugar de iluminación, con una gran biblitoeca, templos y santuarios que quitan el aliento, y respetadas escualas de magia, arte y música. Su belleza impresiona a los visitantes, y es el tema de muchas canciones bárdicas y cuentos.

El Alto Mariscal Methrammar Aerasume, se señor de la ciudad, reside en un alto y delgado palacio en el lado oriental de la ciudad y comanda a los caballeros defensores de Luna Plateada.

Las defensas mágicas de la ciudad son incluso más formidables que los caballeros uy han servido bien a la ciudad durante años.

Luna Plateada es también un refugio para los Arpistas, algo que no es sorprendentem dado cuantos Arpistas son magos y bardos.

A pesar de lo grandiosa e iluminada que es, la reputación de Luna Plateada se vio deslucida por sus dubitativos esfuerzos a la hora de ayduar a Sundabar durante la Guerra de las Marcas Argénteas. Sin embargo, la ciudad sigue siendo un miembro poderoso e influyente de la Alianza de los Señores.

Para másm información acerca de Luna Plateada, revisa la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

LUSKAN

La Ciudad de los Velámenes conjura con frecuencia imágenes romántciasde una magnífica metrópolis portuaria, majestuosos galeones mercantes con blancas velas, y arrojados espadachines que dan la bienvenida a sus enemigos con un gesto juguetón y una inclinación de su sombrero. En realidad, Luskan es cualquier cosa menor eso. Es un sucio pozo con calles llenas de porquería, edificios bajos, desvencijados muelles, viejos barcos piratas llenos de vías de agua y violetnos piratas disfrazados como marinos mercantes. Levantándose por encima de la niebla y el humo se halla la Torre de Huéspedes del Arcano, el hogar de una ligar de avariciosos magos hambriendos de poder llamada lña Hermandad de lo Arcano. Esta fantasmal torre se ramifica en torrecillas cada ez más pequeñas en su parte alta. Desde la distancia, la Torre de Huéspedes podría ser confundida con un gigantesco árbol sin hojas. Para aquellos que tienen la desfracia de verla de más cerca, parece una mano en forma de garra que surge del suelo, cada uno de sus dedos una torre con muchas ventanas.

Cinco Altos Capitales gobiernan la cudad. Cada uno de ellos es un pirata glorificado que controla una flota de Barcos largos. Las cinco flotas siren a una variedad de propósitos: defienden a Luskan contra los bárbaros provenientes de las islas y contra otros enemigos, realizan comercio legítimo a lo largo de la Costa de la Espada y realizan incursiones y saqueos en los reinos isleños hacia el oeste (y los ocasionales asentamientos en la Costa de la Espada). Los Altos Capitanes no tienen influencia sobre las acciones de la Hermandad Arcana, ni tampoco parece aparente que los Magos sientan alguna lealtad hacia Luskan.

El secreto mejor guardado de Luskan es que los Altos Capitanes se hallan bajo la influencia de Jarlaxle Baenre, el líder de una hermandad clandestina de mercenarios y bribones drow llamada Bregan D'aerthe. Jarlaxle es un maestro de la intriga (y del disfraz) al que le gustaría integrar Luskan en la Alianza de los Señores, pero la Ciudad de los Velámenes tiene tan mala reputación y tan poco que ofrecer que la mayoría de los miembros de la Alianza no lo permitirían. Esto no detiene a Jarlaxle, el cual sigue intentándolo, especialmente ahora que la alianza ha perdido a dos de sus miembros: Everlund y Sundabar.



Los personajes que se aproximen por primera vez a Luskan verán una nube negra de humo saliendo del puerto.
El humo proviene de un gran buque de los gigantes de la escarcha (ver la barra lateral “Svardborg: rasgos Generales” en el Capítulo 7, “El Iceberg de los Gigantes de la Escarcha”) que entró en el puerto y embistió a varios barcos largos antes de que un grupo de magos emergiera de la Torre de Huéspedes de lo Arcano e incendiaran el barco con una andanada de conjuros de *bola de fuego*.
Los magos ya han vuelto a su monstruosa torre, y los altos Capitanes están esperando a que el barco termine de ardear antes de poder abordarlo y registrarlo. (Dado el tamaño del barco esto podría llevar cierto tiempo.) Varios cadáveres cahmuscados de gigantes de la escarcha flotan boca abajo en las gélidas aguas bajo el ardiente pecio, y la cubierta del gran buque está cubierta con los cadáveres de otros gigantes de la escarcha.
Para un mapa de Luskan y másinformación acerca de la ciudad, revisa la Guía del Aventurero de la Costa de la Espada.

Maelstrom

Las hijas del Rey Hekaton residen en esta fortaleza submarina, la cual se levanta entre arrecifes y barcos hundidos cubiertos de percebes en las profundidades del Mar Insondable. Revisa el Capítulo 19, "La Fortaleza de los Gigantes de las Tormentas” para más información acerca de esta localización.

Maestro Herrero

La ciudad enana de Maestro Herrero está encaramada sobre los límites occidentales del Valle del Viento Helado, en los acantilados en donde el Río Shaengarne desemboca en el Mar de Hielo Movedizo. La ciudad está encajada en una gran fisura en donde el Shaengarne se encuentra con el mar. Us torres de piedra se levantan desde el suelo del valle, y las estancias y pasadizos de Maestro Herrero salen y serpentean del siempre presente hielo y la roca de las paredes del valle.
Los túneles mineros se extienden desde el valle muy por debajo de la tundra, proporcionando a los enanos con un aparentemente ilimitado suministro de hierro.
Maestro Herrero está poblado exclusivamente por enanos. Unos grandes menhires de piedra marcados con el escudo de armas de la ciudad, un yunque rojo sobre un diamante gris, han sido organizados formando un perímetro alrededor del valle para advertir a los intrusos que se acercan demasiado.

Mar de Hielo Movedizo

El mar al oeste del Valle del Viento Helado es un laberinto de cambiantes témpanos de hielo e icebergs. Unas cuentas islas congeladas están habitadas por tribus de Cazadores del Hielo, una grupo de humanos a los que los Norteños empujaron hacia el polo hace mucho tiempo. Una armada de grandes buques de los gigantes de la escarcha bajo el mando del Jarl Stovald caza ballenas, morsas y focas en estas aguas.
El Mar de Hielo Movedizo es también el dominio de varios dragones blancos, siendo los más grandes y poderosos de ellos dos **dragones blancos ancianos** llamados Arauthator y Arveiaturace. Cada dragón mantien su guarida en un iceberg ahuecado. El iceberg de Arauthator, Oyaviggaton, tiene bçarbaros norteños viviendo sobre él y aparece descrito en la aventura *El Auge de Tiamat*. De Arveiaturace se sabe que caza en el Valle del Viento helado y puede ser encontrada allí (ver la sección “El Valle del Viento Helado”).
Los personajes que exploren el Mar de Hielo Movedizo durante el invierno se verán jsujetos a temperaturas de frío extremo (Ver la sección “Supervivencia en las Tierras Salvajes” en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*).

Las Marcas Argénteas

También conocida como Luruar, esta región del Norte está encajonada por las Montañas de Hielo por el norte, el Río Rauvin por el Sur, las Colinas de la Escarcha por el Oeste y el Desierto de Anaurokh por el este. Cadenas montañosas ricas en minerales, hermosos valles y laderas alpinas, y fértiles tierras de labranza hacen de las Marcas Argénteas un lugar tentador en el que vivir. Al mismo tiempo, aquí abundan los monstruos. Orcos y gigantes habitan en las montañas, los bárbaros Uzhgardt merodéan por los bosques del Norte y la ciudad de Menzoberranzan se encuentra por debajo, en la Infraoscuridad. Los dragones también asaltar granjas y asentamientos de vez en cuando.

La Guerra de las Marcas Argénteas tuvo unas consecuencias tan graves, incluyendo la destrucción y ocupación de Sundabar, que la victoria final sobre los orcos pareciόm carente de sentido.

Uno no puede evitar el contemplar los campos de batalla cubiertos de cadáveres, granjas arrasadas y soldados y ciudadanos mutilados que son el duradero recordatorio del salvajismo de los orcos.

Marisma del Lagarto

En lugar de fluir libremente hasta el mar, el Río Delimbiyr se disuelve en una maraña de canales que serpentean alrededor y bajo árboles cubiertos de musgo, formando una vasta ciénaga. La marisma del lagarto es conocida por dos cosas: sus insectos sedientos de sangre y suys peligrosos monstruos. En el caso de que los personajes se encuentren en este lugar, usa la tabla de Monstruos del Pantano en el Apendice B de la *Guía del Dungeon Master* para inspirar idéas de encuentros.

Cerca del límite noreste de la Marisma del Lagarto se levanta la Fortaleza de Cromm, un bajo alcazar de piedra rodeado por un muro. La Baronesa Wynne Cromm (LM mujer humana Iluskana **noble**) y su guarnición de dieciocho soldados (humbres y mujeres humanos de varias etnias **veteranos**) vigilan la Marisma del Lagarto en busca de signos de incursuiones de los hombres lagarto. Wynne también alberga un oscuro secreto: mantiene encerrada a la Duquesa de Vado de la Daga, Lady Morwen (LN mujer humana Tethyrian **veterano**), encerrada en las mazmorras. Una súcubo llamada Pencheska ha usurpado la identidad de Morwen, y una vez su trabajo haya terminado, planéa instalar a Wynne como su sucesora. La baronesa está cada vez más impaciente porque llegue ese día.

Minas de Mirabar

Las abruptas tierras alrededor de Mirabar están cubiertas de entradas de minas, canteras a cielo abierto, y montones de ganga y cascote. Las minas de Mirabar producen vastas cantidades de la mayor parte de metales conocidos y gemas. Las minas en funcionamiendo de cierta importancia están fuertemente fortificadas. Todos los mineros que entran tanto humanos como enanos, son registrados antes y después de sus turnos. Asegurando así la seguridad. Es una inconveniencia que los mineros aceptan porque, al contrario que en otro lugares en el Norte, Mirabar paga bien y cuida a sus trabajadores.

Mirabar

Mirabar es, por mucho, la ciudad más rica del Norte. Se levanta encima de un collado en la vertiente norte del Río Mirar como una fortaleza inconquistable, rodeada por todos lados por unos muros exteriores inclinados tan anchos en la base como la mayor parte de los bloques de viviendas de Aguas profundas.

Los defensores pueden disparar flechas desde encima de los muros, o en invierno dejar caer agua para volverlos resbaladizos. No hay escasez de piedras ni de armas.

Incluso los muelles tienen muros y fortificaciones.

Los visitantes en Mirabar con frecuencia se preguntan como es que no ven más enanos, dado que los humanos suponen la mayor parte de los habitantes en la superficie. Otra ciudad yace justo bajo la superficie, y ese lugar está dominado por los enanos. Bajo tierra, Morabar es una ciudad con cavernas residenciales iluminadas, forjas extremadamente calientes, fundiciones que trabajan día y noche y túneles que llean a las minas.

El Marchion de Mirabar, Selin Ramur (LN hombre humano Damarano **noble**), se reúne con los demás miembros de la Alianza de los Señores para asegurarse de que los intereses de Mirabar no se ignoran. Aunque el Marchion maneja la política exterior, el verdadero poder dentro de la ciudad descansa en manos del Consejo de las Piedras Brillantes, un grupo de ancianos enanos que controla las seguridad de la ciudad y decide donde se va a vender los productos de las minas de Mirabar. La defensa de la ciudad recáe en manos del hacha de Mirabar, una guarnición bien armada. Todos los miembros del Hacha de Mirabar son enanos escudo. Un miembro típico es un **veterano**, con los siguientes cambios:

- Un miembro del Hacha de Mirabar tiene CA 18 (cota de placas), 67 (9d8 + 27) puntos de golpe, y una velocidad de 25 pies.
- Tiene una puntuación de Constitución de 16 (+3) y visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- Habla Común y Enano.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Empuña un hacha de batalla en lugar de una espada corta, y un hacha de mano en lugar de una espada corta.

Mithral Hall

El hogar ancestral del clan de enanos escudo Battlehammer es una caverna casi impenetrable bajo las Colinas de la Escarch, con unas descomunales puertas de granito sellando su entrada y una hueste de defensores fogueados en combate esperando tras ellas.

A pesar de su reputación casi mítica, Mithral Hall es más una fortaleza que una ciudad, con túneles que conducen a otras fortalezas enanas escondidos por debajo de sus minas.

Bruenor Battlehammer entregó el título de Rey de Mithral Hall por tercera vez cuando partió para reclamar la perdida ciudad de alos enanos de Gauntlgrym. Su sucesora escogida, Dagnabbet Waybeard, gobierna ahora Mithral Hall como su reina. Una audaz líder y una feroz guerrera, la Reina Dagnabbet apoya firmemente la membresía de Mithral Hall en la Alianza de los Señores.

Montañas de la Espada

Las escarpadas y abruptas montañas al norte de Aguas Profundas son el hogar de unas cuantas tribus esparcidas de orcos y goblinoides.

Las colinas alrededor de las Montañas de la Espada están cubiertas con las ruinas de reinos desparecidos y más de un puñado de Dungeons y tumbas medio olvidadas.

Montañas de Hielo y las Agujas de Hielo

Las Montañas de Hielo y las Agujas de Hielo están considerados por algunos como la porción más oriental del Espinazo del Mundo, en lugar de unas cadenas montañosas independientes por derecho propio. La diferencia es académica, dado que las tres áreas dado que las tres áreas tienen altos picos, con nives perpetuos en todos ellos, menos en los más bajos, e infestaciones de monstruos. Los dragones blancos luchan con frecuencia por el dominio en esta región.

Montañas Nezher

Los oscuros y ominosos picos de las Montañas Nezher son el origen de muchas leyendas acerca de la magia perdida Nezherina, así como de depósitos de riquezas más tangibles como vetas de granito y otros minerales.
Las montañas están también llenas de tribus de orcos, mientras que los picos más hacia el este son el hopgar de varios dragones azules que fueron expulsados de los territorios septentrionales del desierto de Anaurokh por lymrith y su progenie (ver la sección de "Anaurokh").

Montañas de los Picos Grises

Una cadeña montañosa intermitente que discurre de norte a sur y que separa el Valle del Delimbiyr de las Tierras Caídas y el desierto de Anaurokh. Las Montañas de los Picos Grises son así llamdas por las trius de gigants de piedra de piel grisácea que aquí viven. Esta zona está llena de minas abandonadas de origen tanto enano como nezherino.

Montañas Rauvin

Esta cadena montañosa de color púrpureo contiene picos que se elevan hasta los siete y ocho mil pies. Los orcos viven en este lugar en números aparentemente infinitos, saliendo en tropel cada pocas décadas para asaltar las tierras circundantes.

Montes de las Estrellas

Cubiertas de nubes y vagamente amenazantes, estas montañas se levantan en el corazón ddel Bosque Alto y son lo suficientemente altas como pasa ser vistas des cualquiera de los límites del bosque. Los Montes de la Estrella son el lugar de extrañas luces brillantes durante las noches claras y a veces se divisan dragones volando hacia y desde los picos. Feroces vientos soplan y giran alrededor de las montañas, forzando a que las criaturas voladoras se alejen o haciendo que estas viren de repente de forma violenta y se extrellen contra las rocas.

Nesme

A pesar de unos heroicos esfuerzos por salvas la villa, Nesme cayó durante la Guerra de las Marcas Argénteas ante una horda de orcos ayudada por un dragón blanco anciano llamado Arauthator. Fue luego conquistada por drow hasta que estos también se vieron forzados a abandonarla.- En la actualdiad Nesme yace en ruinas, y los monstruos impiden cualquier esfuerzo para reconstruirla.
La villa se levantaba en la orilla este del río Surbrin, rodeada por un muro circular tachonado de baslistas y catapultas, y conectado mediante un puente fortificado con un formisdable castillo en el lado oeste del río. Este bastión occidental rodeaba los muelles, establos, y rediles, y también le daba a la población y a la milicia un lugar al que retirarse enn caso de que la villa fuera asaltada.
Aunque la milicia luchó bien contra los orcos, la villa no pudo resistir los ataques del dragón. El castillo en la orilla oeste se ha derrumbado parcialmente, el puente ha sido destruido y las defensas de la villa han sido destruidas. DDentro de los muros de la villa, ahora abiertos en varios lugares, hay pilas de deshechos que una vez fueron tiendas, tabernas,. Posadas y salones de fiesta. Calaveras, huesos, oxidados trozos de armadura y armas rotas son todo lo que queda de aquellos muertos por las hachas de los orcos y el gélido aliento del dragón.

Encuentro Sugerido

Ocho **matones** Zhentarim (LM hombres y mujeres humanos de varias etnias) montados sobre **caballos de monta** están vigilando el Sendero del Surbrin. Interceptarán a los personajes que cabalguen o anden en dirección norte hacia Nesme. Amenazando con matarlos a no ser que den media vuelta inmediatamente. Si los personajes derrotan o rodéan a estos guardias, llegarán a Nesme para encontrar a unos emisarios de los Zhentarim esperando la llegada de una mujer **gigante de fuego** que representa al Duque Zalto (ver Capítulo 8, "La Forja de los Gigantes de Fuego"). Los personajes pueden espiar esta reunión escondiándose detrás de lagunas ruinas y montones de restos. Cada uno de ellos debe superar un control de Destreza (Sigilo) CD 10 para pasar inadvertido.
La fuerza de los Zhentarim consisten en un negociador llamado Fylo Nelgorn (LM hombre humano Damarano **sacerdote** de Bane con una serpiente voladora enroscada alrededor de su brazo izquierdo) y veinte **matones** Zhentarim (LM hombres y mujeres humanos de varias etnias). Los **caballos de monta** de los Zhents están atados a unas cuantas ruinas a poca distancia dentro de la villa. La gigante de fuego, Gundahella, y su séquito de veinte hobgoblins, se aproximan desde el norte y entrarán en el lugar de la reunión a través de una brecha en el muro exterior. La negociación durará solo unos pocos minutos.
Fylo prometerá la ayuda de los Zhentarim para impedir que la Alianza de los Señores y otros grupos de poder interfieran en la búsqueda de los gigantes de fuego en pos de los fragmentos del Vonindod, con la condición de que el coloso de adamantina no sea usado para atacar asentamientos o partes de ellos sin el consentimiento de la Red Negra. Fylo mencionará la Torre Brilunar en Everlund como un buen blanco para ilustrar su postura.
Gundahella accederá a las condiciones de Fylo y le dirá que, como muestra de buena fe, el Duque Zalto liberará a un prisionero Zhentarim que en la actualidad está siendo mantenido en prisión en Escoria de Hierro; no conoce el nombre del Zhent, solo sabe que es un enano.
Si los personajes no hacen nada excepto observar, la reunión terminará con Gundabella y su fuerza marchándose por donde habían venido y Fylo enviando a su serpiente voladora con un pergamino para sus superiores en Yartar, informándoles de que la reunión fue tan bien como uno podría esperar.. Él y sus matones acamparán entre las ruinas y esperarán a que la serpiente voladora vuelva con más instrucciones.
Si los personajes interrumpen las conversaciones, ambas fuerzas malvadas los atacarán. Sin importar el resultado de la peléa, Gundahella estará furiosa porque los Zhentarim han fallado a la hora se asegurar la seguridad del lugar de reunión. Abandonará la negociación sin llegar a un acuerdo.

Neverwinter

La que antaño fuera conocida como la Joya del Norte, la ciudad de Neverwinter resultó gravemente dañada cuando el cercano Monte Hotenow (ver la sección "Bosque de Neverwinter") entró en erupción hace unos cincuenta años. Ahora la Ciudad de las Manos Hábiles trabaja furiosamente para reconstruirse a si misma. La reconstrucción de Neverwitner está lejos de ser completada, sin embargo. Algunos de sus muros exteriores están aún en ruinas y varios vecindarios permanecen abandonados. Incluso así, la gran fisura hacia la Infraoscuridad que se abrió dentro de la ciudad ha sido sellada mágicamente un gran coste), y ese logro habla bien del futuro de Neverwinter.
Dagult Neverember es el Lord Protector de Neverwinter, gobernando en ausencia de un legítimo heredero a la corona de Neverwinter. En estos momentos, no se sabe que exista ningún legítimo heredero, y muchos creen que el linaje real ha muerto. Lord Neverember no aceptan ninguna posibilidad. Silenciosamente soborna o acaba con cualquiera que diga ser miembro del linaje de Alagondar.
Anteriormente, Neverember fue además el Señor Público de Aguas Profundas, manteniendo residencias y despachos en ambas ciudades. Tras varios escándalos políticos, Neverember fue

despuesto como Señor Público y se vio forzado a huir de Aguas profundas.
Ahora vive en Neverwinter durante todo el año y lucha por ver como Neverwinter eclipsa a Aguas profundas tanto en riqueza como en prosperidad. Neverember, quíen fue cortejado y finalmente traicionado por sicofánticos nobles y maestros gremiales en Aguas Profundas, no quiere una repetición de esos sucesos en Neverwinter. Por tanto, carga fuertes impuestos contra los ricos, impidiendo que las familias nobles gan un asiento fuerte en la ciudad, y ha promulgado duras leyes que impiden que se formen gremios.
Neverwinter es miembro de la Alianza de los Señores, y Neverember apoya los esfuerzos de esa organización para extender la civilización por todo el norte y contrata a aventrueros para que ayuden a proteger a la ciudad y a sus intereses. Sin embargo, su principal preocupación es reconstruir Neverwinter y su economía mientras mantiene bien cortas las riendas del poder en ella. La Orden del Guantelete mantiene una fuerte presencia en Neverwinter. La mayor parte de sus miembros residentes son clérigos y caballeros de Helm, Torm, y Tyr, junto con sus acólitos y escuderos.
Para un mapa de Neverwinter y más información acerca de esta localización, revisa la Guia del Aventurero de la Costa de la Espada.

Neves Mortas

Las montañas Nezher lanzan frías sombras sonre la aldéa de neves Mortas, anidada en el regazo alpino de dos colinas. Las ovegas pastar en las laderas más bajas, protegidas por pastores armados con ballestas, mientras mordisquéan las duras hierbas que crecen entre los crecimientos rocosos. Mas allá de los prados de paso, la tierra se elvan en altos riscos cubiertos de abetos, subiendo luego hasta las montañas cubiertas de nieve y tapadas por la niebla que se elevan hacia el cielo.
El rasgo principal de Neves Mortas es el Hospicio de Marthammor, una abadía fortificada en mitad de la villa. Rodeándola hay varios edificios con la estructura de madera que son los que componen la villa, y todo esto está rodeado por una muro medio desmoronado que se halla en una urgente necesidad de ser reparado,. Las rosas de invierno a lo largo del muro florecen durante todo el año. Justo dentro del muro, mirando desde arriba a la carretera que lleva a la villa, hay un alcazar de piedra. Un pendón ondea en su torre más alta, mostrando el sol naciente dorado de Lazhander. Una docena de adoradores del Señor de la Mañana (LBhombres y mujeres sacerdotes y acólitos de varias razas) ocupan el alcazar.
La abadía es una fortaleza construida por enanos dedicada a Marthammor Duin, el dios enano de los vagabundos. La venerable líder de la abadía, Kerrilla Gemstar (NB mujer enana escudo sacerdote de Marthammor Duin), dirige a un persoal compuesto por pelebeyos que han jurado votos de servicio.
La abadía ofreceo asistencia a cualquiera que la necesite, mientras que los clérgios del alcazar están dedicados a proteger la villa y a asegurar el bienestar de sus residentes.
La familia noble LanzaGélida ha ostentado mucha influencia en Neves Mortas durante muchas generaciones, hasta que Lord Delvon Lanzagélida resultó muerto durante la Guerra de las Marcas Argénteas. No dejó herederos, y la mansión familiar ha permanecido cerrada desde entonces. Unos intentos poco voluntariosos de localizar a otros miembros de la familia Lanzagélida han resultado infructuosos. La villa ha sobrevivido varias estaciones son un gobernador; nadie en la villa quiere el poder o las responsabilidades asociadas a este.
Los visitantes que no deséen soportar la insulsa comida y fríos slaones del Hospicio pueden encontrar una taberna acogedora, el Blasón, y una posada decente, la Rosa y el Martillo, dentro de la villa.

Nido del Grifo

Una empalizada de madera rematada con las cabezas podridas de orcos muertos rodéa una aldéa de toscas cabalals y logias construida en la cñúspide de una colina en la parte más septentrional de las Colinas Surbrin.
Aproximadamente unos trescientos bárbaros Uzhgardt de la tribu del grifo viven aquí. Perchada encima del crecimiento rocoso de Nido del grifo se halla la logia del gran jefe, Halric Bonesnapper. Este edificio es donde Halric se reúne con los otros caudillos tribales para decididr asuntos importantes y donde planeas el futuro de la tribu. Mientras que Halric disfruta de las comodidades de un rey, el resto de la tribu vive en penuria.
En varios momentos del pasado, a los visitantes se les daba la bienvenida para reunirse y comerciar con los caudillos, pero la tribu del Grifo ya no abre sus puertas a los extraneros, y, de hecho, intentará de forma activa el acabar con ellos. La mayor parte de los residentes de Nido del grifo son **guerreros tribales**, con una docena de **berserkers** entre ellos.
Un **chamán Uzhgardt** (ver apéndice C) vagabundéa por el asentamiento, asegurándose de que nadie habla mal del gran jefe.
Si los personajes se aproximan a Nido del Grifo, el asentamiento abrirá sus puertas para ellos, invitándolos a entrar. Esto es un engaño, si los personajes entran en el asentamiento, los bárbaros intentarán masacrarlos y devorar sus restos.
El Gran Jefe Halric Bonesnapper es un **berserker**, con los siguientes cambios:

- Halric es caótico malvado y habla Bothii (el lenguaje de los Uzhgardt) y Común.
- Tiene 99 puntos de golpe y empuña un gran hacha +1. Tiene un bono a impactar de +6 con este arma y produce 10 (ld12 + 4) puntos de daño cortante con un impacto.

Nido del Halcón

Nido del Halcón es un asentamiento fortificado que mira desde arriba al Paso de Luna Plateada, construido para defender el paso contra hordas de orcos y otras amenazas, protegiendo así el flanco este de Luna Plateada.
Construido encima de un acantilado rocoso y rodeado por altas murallas, Nido del Halcón se halla bajo la protección de la Orden del Guantelete. Altos muros de piedra rodéan el alcazar y a una densamente apiñada aldea, dentro de la cual hay tres pequeños templos (dedicados a Helm, Torm, y Tyr), un herrero, una tenería, una tienda de suministros para caravanas y una taberna siempre animada (el Guentelete con Púas), y dos acogedoras aunque espaciosas posadas (el Nido del Halcón y la Posada de la Espada de Plata).
El Señor de Nido del Halcón es Arthus Cavilos (LB hombre humano Damarano **caballero** de Tyr), un miembro de la Orden del Guantelete. Su mujer, Lady Fenris Agathonn (LB mujer humana Damarana **mago**), es la tataranieta de Lord Taern Filocorno de Luna Plateada. Arthun y Fenris tienen dos hijas muy esforzadas, Lavencia y Eryl; la primera está entrenándose para ser una amga, la otra una caballero de Tyr, como su padre.
Lord Cavilos cria **hipogrifos**, los cuales los caballeros de Nido del Halcón entrenan para ser usados como monturas y para patrullar la ruta comercial entre Luna Plateada y Sundabar. Los personajes que busquen un método rápido de transporte pueden pedirle a Lord Cavilos que les lleve hasta su destino a lomos de jhipogrifo. Si los personajes lo convencen de la urgencia de su misión, Lord Cavilos ordenará a sus compañeros caballeros que lleven volando a los personajes hasta donde deban ir, y que luego vuelvan a Nido del halcón con los hipogrifos. Un hipogrifo que porte a un caballero y a otro jinete debe descansar 1 hora por cada 3 horas que vuele, y puede vijar unas 54 millas al día.

Encuentro Sugerido

Cuando los gigantes de fuego atacan un carromato acorazado que se dirigía hacia el este en dirección a Sundabar, los caballeros a lomos de hipogrifo se ven forzados a lanzarse en picado, rescatar a los supervivientes y devolverlos de vuelta a Nido del Halcón. Los personajes se enterarán del ataque cuando los caballeros vuelvan con los supervivientes. También descubrirán que que el carromato acorazado estaba transportando los sueldos para los trabajadores que están reconstruyendo las defensas de Sundabar, las cuales resultaron destruidas durante la Guerra de las Marcas Argénteas. Los personajes pueden mostrar su valor afrontando una misión para recuperar los sueldos perdidos, los cuales se mantenían dentro de dos cajas fuertes de hierro. Mientras viajan hacia el este a través de la carretera del comercio, los personajes se encontrarán con los restos del carromato acorazado. Desde allí puden seguir el rastro de los gigantes de fuego que se dirige hacia el Norte, adentrándose en las montañas. Pocas horas después se encontrarán con dos **gigantes del fuego** y dos **sabuesos infernales**. Cada gigante porta un saco que contiene una de las cajas fuertes. Los gigantes han roto las cerraduras, dejándolas sin cerrar.

Si los personajes devuelven las cajas fuertes a Nido del Halcón o las entregan en Sundabar, Lord Cavilos quedará impresionado.

Si el grupo incluye a un paladín o un clérigo de alineamiento bueno que aún no forme parte de la Orden del Guantelete, Lord Cavilos ofrecerá a ese personaje la membresía en la ordenl. Si el personaje ya incluye a algún miembro de la orden,l Lord Cavilos les ofrecerá a todos el ser ordenados caballeros y una montura hipogrifo. Tambiñén invitará a todos los miembros del grupo a una cena con su familia, durante la cual Lord Cavilos reglará los oídos de sus honrados hueéspedes con relatos carentes de cualquier exageración acerca de las victoriosas batallas que luchó durante la Guerra de las Marcas Argénteas.

Tesoro

Cada caja fuerte contiene 500 po. Cada saco de los gigantes contiene además ld4 objetos corrientes, determinados tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción.

El Ojo del Padre de Todo

Construido por los gigantes hace mucho tiempo, este templo dedicado a Annam el Padre de Todo, yace escondido bajo el Espinazo del Mundo.

Un paso cubierto de nieve que comienza en el Valle de Khedrun conduce al templo. Revisa el Capítulo 4, “El Camino Escogido” para más información acerca de esta localización.

Orlbar

Muy alejada de la civilización, la vieja aldea de Orlbar vigilan la confluencia de los ríos Loagrann y Arroyo gris, y atrae solo a aquellos con un espíritu aventurero.

El lugar está ahora casi abandonado, sus escasos habitantes unos pastores expulsados por los gigantes de piedra de la Grieta de la Piedra Muerta (ver capítulo 6, "El Cañón de los Gigantes de Piedra ").

Encuentro Sugerido

Los gigantes de piedra de la Thane Kayalithica han aplastado todos los edificios en Orlbar, enterrado la madera y el hierro que han encontrado y dejado atrás mojones de piedras.

Tras ellos, un gigante de piedra mudo llamado Zorkh ha comenzando a organizar las piedras en montones de formas agradables, creando un verdadero bosque de piedra apiladas, algunos de ellos de 20 pies de altura, en la ladera donde antaño se levantñó orlbar. Seis cabras siguen a Zorkh por donde quiera que van, comiéndose las hierbas a su alrededor mientras él selecciona las piedras y las amontona.

Zorkh, quíen vive como un ermitaño en las Montañas de los Picos grises, entiende el Gigante, pero no puede hablar. Si los personajes le preguntan como llegar a la Grieta de la Piedra Muerta, este lles llevará hasta la orilla del Río Loagrann, luego señalará en la dirección de la Grieta de la Piedra Muerta.

Cualquier personaje que supere un control de Sabiduria (Intuición) CD 15 se dará cuenta de que el gigante está sugiriendo que el grupo sioga el río. Zorkh no acompañará a los personajes, ya que cree que la Grieta de la Piedra negra está maldita. Zorkh no porta ningún tesoro, pero lleva un saco que contiene 2d4 objetos corrientes, determinados tirando en la Tablar de Cosas en la Bolsa de una Gigante de la introducción.

Páramo Alto

El Páramo Alto no es parte, propiamente dicha, del Norte. Un gran cataclimso ocurrió en este lugar hace mucho tiempo, aniquilando completamente a un reino élfico entero, pero quedan pocas evidencias de esto excepto algunas ruinas encantadas, tumbas y Dungeons envueltos en una espesa niebla. Muchos aventureros han muerto en busca de estos antiguos lugares, ya que el Páramo Alto es el hogar de muchos monstruos.

Los Páramos Eternos

Los Páramos Eternos son una vasta extensión sin colonizar de colinas envueltas por la niebla, frias ciénagas, afloramientos rocosos y pequeños picos. Los aventureros que cruzan estas etensiones podrían el ocasional castillo en ruinas o torre derrumbada, recuerdos de reinos pasados. Aunque la región atráe a muchos prospectores, ningún reino o civilización en la historia reciente ha sido capaz de domeñarla. Gigantes de las colinas salvajes, ettins, ogros, orcos y trolls viven todos aquí en grandes números. Los asentamientos que rdoéan los límites de los Páramos Eternos se enfrentan a constantes amenazas por parte de estos y otros monstruos.

Flotando a una milla sobre los Páramos Eternos se halla Lyn Armaal, el castillo en las nubes de la Condesa Sansuri (ver el capítulo 9, "El Castillo de los Gigantes de las Nubes"). Las vistas del castillo desde el suelo son fugaces, mientras desaparece entre los nublados cielos.

Páramo Solitario

El adecuadamente llamdo Páramo Solitario son unas polvorientas y desoladas tierras baldías con matorrales bajos y rocas que se extienden desde el desierto de Anaurokh hasta el bosque olvidado y las estribaciones de las Montañas de los Picos Grises.

Parnast

Parnast es una aldéa carente de cualquier característica distintiva entre las estribaciones de las Montañas de los Picos Grises y el Bosque del Refugio. Un mapa y una descripción de Parnast aparecen en la aventura el Tesoro de la Reina Dragón.

Paso del Alba

Esta carretera es la única ruta transitable por carromatos a través de las montañas de los Picos Grises. Al alba, el sol naciente brilla con fuerza a través del paso, de ahí su nombre.

A mitad de camino entre Llorkh y Parnast, justo al este de las montañas, los Zhentarim han construido una puerta fortificada sobre la carretera, con acantilados a ambos lados. Dos pesados rastrillos de hierro se dejan caer para atrapar a los viajeros de tal forma que una guarnición bien armada compuesta por veinte veteranos Zhentarim (N hombres y mujeres humanos de varias etnias) puedan sacarles todo el dinero. Aquellos que pagan el peaje de 1 po por cabeza (incluyendo aquñí también a cualquier caballo, poni o mula) son dejados pasar. Aquellos que no pueden

pagar el peaje o que rehúsan hacer son rechazados. Los personajes que puedan probar que son miembros de la Red negra serán dejados pasar sin hacer muchas preguntas, junto con cualquiera con el que viaje.
Mientras conversen con otros miembros de la Red Negra, los guardias informarán haber visto gigantes de piedra espiándolos desde la distancia, pero hasta el momento la fortificación no ha sido atacada.

El Paso Cruel

Entra el farallón más septentrional de las Colinas de la Escarcha y el Espinazo del Mundo yace un gélido y alto paso de montaña que enlaza el Bosque del Acecho con el Río Surbrin. Las tribus de barbaros Uzhgardt cazan en el Paso Cruel, luchando ocasionalmente con otros Uzhgardt por los disputados territorios de caza.

Paso de Jundar

Este camino de carros serpentéa a través de las Colinas del Dessarin entre Beliard y Bramacuernos, cruzando sobre el Río Dessarin en un lugar llamado el Vado del Caballo Muerto.

Paso de Luna Plateada

Una carretera atraviesa las colinas al noreste de Luna Plateada, proporcionando paso entre dos cadenas montañosas, y luego girando hacia el sur en dirección a Sundabar. El paso de Luna Plateada ha visto poco tránsito desde que Sundabar fuera conquistada durante la Guerra de las Marcas Argénteas. Los cuerpos descompuestos de cientos de orcos yacen tirados a ambos lados de la carretera, una macabra evidencia de lo cerca que estuvo Luna Plateada de sufrir el mismo destino que Sundabar.

Paso de Tornapetra

Un escalofriante sendero serpentéa a través de las gélidas y ventosas Montañas Nezher. Gigantes de las Colinas, orcos, wyverns, grifos, gárgolas y otros monstruos hacen peligroso el viaje a través del Paso de Tornapetra. Solo los grupos de viajeros fuertemente armados tienen alguna esperanza de atravesarlo de un extremo al otro.

El Pico de Hielo

La gélida isla que se levanta al sudeste del Mar de Hielo Movedizo es así llamada por el promontorio con su cima cubierta de hielo que domina su mitad norte. La mayor parte de sus habitantes viven en unos cuantos asentamientos arracinados alrededor de las bahías gemelas de la orilla meridional. Unas cuevas en el pico de la montaña sirven como guarida a Arveiaturace, la sierpe blanca conocida para los marineros como Garras de Hielo, debido a su costumbre de lanzarse en picado sobre barcos indefensors y partirlos en dos con sus garras.
Barcos largos atestan los muelles de Aurilssbarg, la comunidad más grande de la isla. De forma típica en los asentamientos en el Pico de Hielo, las calles de Aurilssbarg están pavimentadas con troncos puestos el uno al lado del otro y sus edificios son bajas estructuras de madera cuyos inclinados tejados están cubiertos de césped.
El corazón de Aurilssbarg es el Green Hall, una espaciosa taberna con un largo hogar en el centro en el que se pueden asar a cuatro carneros a la vez para alimentar a las frías y hambrientas tripulaciones que llegan aquí después de descargar sus barcos en los muelles. Los locales vienen aquí para escuchar las últimas noticias de tierra forme, aunque para el momento en el que llegan a Pico de Hielo suelen haber quedado ya desfasadas y ampliamente exageradas, siendo poco mejores que rumores. Sin embargo, los aislados habitantes de Aurilssbarg se los tragan como si fueran verdad.
Los asentamientos corteros más pequeños de la isla incluyen las aldeas pesqueras y de tramperos de Fortaleza de Bjorn y Lobo de Hielo.
Los nativos de Pico del Hielo sobreviven pescando y cazando cabras, focas y ballenas. La isla alberga una gran población de yetis. Se alimentan de cabras montesas, evitando a los norteños a no ser que la comida escasee.

Los Picos Perdidos

Estas montas cubiertas de bosque se levantan en la parte noroeste del Bosque Alto. Muchas fatas moran alrededor de estos picos, así como una gran tribu de centauros que mantienen los ojos bien abiertos sobre los cazadores y leñadores humanos que trabajan desde Fuerte de Olostin.

Phandalin

En ls estribaciones septentrionales de las Montañas de la Espada se levanta el poco remarcable asentamiento minero de Phandalin.
Aunque la aldéa no parece ser muy importante, proporciona un refugio seguro a los aventureros ansiosos por explorar las zonas salvajes cicundantes, las cuales son el hogar de muchas viejas ruinas y minas enanas abandonadas.
Un mapa de Phandalin aparece en la aventura La Mina Perdida de Phandelver en la Caja de Inicio de D&D.

Piedra de Hundel

En una de las elevaciones más altas a lo largo del Sendero de las Diez, solo unos cuantos matorrales se aferran a la vida entre parches de roca cubiertos de musgo.
Los viajeros en esta ruta llegan al vinal a Piedra de Hundel, encaramada en las laderas de las montañas de forma parecida a como lo hace la flora local. Los edificios de la villa son bajos, con la mayor parte de sus habitaciones excavadas en el duro suelo y la roca bajo él, y sus tejados están muy inclinados para dejar caer mejor las nieves que cubren las montañas en invierno.
Los enanos escudo y los gnomos de las rocas que viven en Piedra de Hundel se rían cuando advierten a los visitantes que se mueven inclinados hacia delante cuando anden por la villa, para no ser arrastrados por el viento.
Para la mayor parte de la gente, Piedra de Hundel es el último baluarte de la ivilización antes de tomar el paso hacia el Norte que lleva al Valle del Viento Helado, o el primer y bienvenido signo de refugio tras haber realizado el extenuante viaje de vuelta desde allí.
Muchos de los enanos y gnomos de este lugar pasan sus días excavando túneles, extrayendo minera, o fundiendo y transformando el hierro y el estaño extraido de las minas locales. (A los aventureros que se aventuren hacia abajo por estos túneles les sorprenderá descubrir que algunos de ellos descienden durante millas, en algunos casos hasta llegar a la Infraoscuridad).
El pequeño puñado de residentes humanos de Piedra de Hundel son en general mercanerios o aspirantes a aventureros que se ganan la vida como guardias de caravanas o cazadores de vestias en los Riscos.
Un notable residentes de Piedra de Hundel es un inventor llamado Ironbottom (CB hombre gnomo de las rocas **plebeyo**).
Un espía de los Arpistas, Thwip mantiene un ojo abierto sobre los extranjeros que pasan por la villa y usa una *piedra de envio* para mantenerse en contacto con Beldora, una espía de los Arpistas en el Valle del Viento Helado (revisa la sección “La Misión de Beldora” en el capítulo 2 para obtener más información acerca de Thwip).

Piedra Nocturna

Este asentamiento protegido por un talud y una empalizada se levanta al sur del Bosque de Ardeep, entre Aguas profundas y Vado de la Daga. Revisa el Capítulo 1, "Una Gran Conmoción" para ver más información acerca de Piedra Nocturna.

Piedra Única

El túmulo espiritual de la tribu del Poni Celeste de los bárbaros Uzhgardt yace en un robledal rodeado por los altos pinos del Bosque de la Luna, al orden del Río Carrera Roja.

El túmulo espiritual de los Ponis Celestes es una meseta en dos niveles.

En el nivel más bajo, unos mojones cubren ls restos enterrados de los miembros honrados de la tribu. El nivel superior ha sido moldeado con la forma de un poni celeste (un pegaso) aunque este rasgo solo es obvio desde el aire. Un peñasco redondo de 15 pies de diámetro está plantado firmemente en el suelo en la parte noreste del área representa el ojo del poni celeste.

El peñasco está cubierto con grabados marcados a cincel por un autor desconocido, y es esta piedra a la que se refiere el nombre del túmulo espiritual. Los Ponis Celestes usan la piedra como altar, y los chamanes del Poni Celeste creen que pueden entrar en comunión con Uzhgar simplemente tocando el peñasco cuando su superficie está bañada por la luz de la luna.

Una rápida pero poco profunda corriente de burbujeante agua fresca rodéa ell túmulo espiritual como si fuera un foso, pero no tiene ningún valor defensivo. Mirando a la corriente de agua en los extremos noreste y sudoeste de la meseta hay dos postes totémicos sin pintar, cuyas partes superiores han sido talladas para representar a ponis celestes con las alas extendidas. Los disecados y descompuestos cuerpos de los intrusos son atados a estos postes como advertencia a otros.

Los guerreros de los Ponis Celestes patrullan los bosques que rodéan el túmulo espiritual. Es probable que los aventureros se encuentren con una o más patrullas mientras atraviesan el bosque (ver la sección "Bosque de la Luna").

Antigua Reliquia

Lanzar un conjuro de *detectar magia* sobre el peñasco revela un aura de magia de transmutación que emana de él. El peñasco es una reliquia de los gigantes que fue mnoldeada, talalda y abandonada aquí por un gigante de piedra chamán. Uzhgar y sus seguidores lo encontraron en su forma encogida y lo trajeron aquí.

Cualquier personaje que supere un control de Inteligencia (Arcanos) CD 15 podrá decir que las líneas grabadas que adornan su superficie exterior han sido cuidadosamente diseñadas para canalizar energía mágica. Lanzar un conjuro de *identificar* sobre el peñasco le permite a uno descubrir sus propiedades mágicas, cada una de las cuales puede ser activada trazando líneas específicas sobre su superficie:

- Una criatura puede usar una acción para lanzar el conjuro de *controlar el clima* o el de *adivinación* desde la piedra. Una vez cualquiera de los dos conjuros ha sido lanzado, esta propiedad no puede volver a ser usada hasta pasados 7 días.
- Una criatura puede usar una acción para encoger la piedra hasta convertirla en un orbe de 6 pulgadas de diámetro con un peso de 25 libros, o agrandar el peñasco hasta su tamaño (15 pies de diámetro) y peso (12 toneladas) normales. Cualquiera sobre el que caiga el peñasco agrandado sufrirá 55 (l0dl0) puntos de daño contundente. Una criatura puede evitar sufrir este daño apartándose del peñasco con una tirada de salvación exitosa de Destreza CD 15. Una vez el efecto de agrandar o reducir ha sido usado, esta propiedad no puede volver a ser usada hasta pasada 24 horas.



Encuentro Sugerido

Cuan do los personajes lleguen al nivel superior de la meseta, el terreno bajo sus pies comenzará a temblar.

Segundos más tarde, un **Terrarón** saldrá del suelo a 50 pies de ellos. Montado en su lomo ha y un miembro del Culto de la Tierra Negra llamado Tau (NM hombre humano Shou). Conoce las propiedades de la Piedra Única y busca reclamar la reliquia en el nombre de Ogremoch. No quiere ningún testigo y atacará a los personajes nada mas verlos. Dos rounds mas tarde, en la cuenta de la iniciativa del Terrarón, un segundo **Terrarón** montado por una cultista de la Tierra Negra llamada Sharda (NM mujer humana Iluskana) saldrá también del suelo y se unirá a la refriega. Tau y Sharda tienen las estadísticas de **cultistas fanáticos** con los siguientes cambios:

- Estos cultistas fanáticos son neutrales malvados.
- Hablan Común y Terrano.
- Visten corazas de piedra en lugar de armaduras de cuero, lo que les proporciona CA 16.
- Empuñan garrotes de piedra en lugar de dagas, y que producen 4 (ld4 + 2) puntos de daño contundente con un impacto.

Los cultistas no son asustados o intimidados fácilmente, pero los personajes que capturen a uno de ellos pueden intentar interrogarlo.

Cualquier personaje que tenga éxito en un control de Carisma (Intimidación) CD 15 convencerá a un cultista capturado a que revele que es miembro del Culto de la Piedra Negra, el cual opera en las cercanías de las Colinas Surbrin y que el culto reverencia a Ogremoch.

Estos cultistas no tienen ninguna conexión con los gigantes; sus líderes aparecen descritos en Príncipes del Apocalipsis (ver esa aventura para más información).

Después de que la batalla termine, pero antes de que los personajes tengan tiempo de realizar un descanso corto, veinte **guerreros tribales** y un **chamán Uzhgardt** (ver apéndice C) del Poni Celeste emergerán por el límite noroeste del bosque, atraídos por los sonidos de combate. Cargarán hacia delante y atacarán.

Tesoro

Las corazas de los cultistas han sido tratadas con un aceite mágico y tienen el mismo peso que unas corazas de metal. Tienen un valord e 250 po cada una.

Posada Carnath

Este complejo amurallado sirvió como hostal en la Carretera Alta entre Aguas profundas y Neverwinter en los días en los que el comercio entre las dos ciudades florecía. Cayó en desuso cuando ese comercio se detuvo tras la erupción del Monte Hotenow (ver la sección "Neverwinter"). Ahora que Neverwinter se ha recuperado y el comercio se ha retomado, la carretera ha sido reconstruida y la posada reparada y puesta en uso como depósito de suministros y aparcadero de carromatos.

Se levanta en el lado oeste de la carretera, a un tiro de piedra de los límites del Estero del Hombre Muerto. La niebla que aquí se levanta engulle la posada por la noche y permanece hasta bien entrada la tarde del día siguiente. Los sonidos del pantano, desde el croar de las ranas hasta el zumbido de los insectos, se ven solo algo disminuidos por los muros y puertas de la posada.

El superintendentes de la Posada Carnath es el brusco aunque bien educado semiorcos llamado Bog Luck (N hombre semiorco **veterano**). Acostumbrado a realizar negocios con retorcidos comerciantes y al contrabando, no molesta a sus clientes con demasiada preguntas. Simplemente acepta su dinero mientras les asegura que las puertas y muros de la posada son lo suficientemente resistentes como para mantener fuera a cualquier amenaza. Bog Luck empléa a cuatro palafreneros y a un cocinero llamado Pete el Ternilla (N hombres humanos Tezhyrios **plebeyos**), aunque no les paga mucho.

La Posada Carnath juega un papel preeminente en el Tesoro de la Reina Dragón. Esa aventrua también incluye un mapa de la posada. Los bandidos y los monstruos acechan cerca de la carretera, tanto al norte como al sur de la posada.

Posada del Camino

Al sudeste de vado de la Daga, el Camino del Comercio atraviesa por en medio Posada del Camino, una pequeña aldéa rodeada por un muro de 20 pies de altura de granito con puertas de madera al norte y al sur siguiendo la carretera. Una gran posada de dos pisas, llamada también la Posada del Camino, domina la aldéa y ha sido desde antaño una parada popular para los cansados viajeros.

Ricos comerciantes y nobles pernoctan aquí mientras realizan expediciones de caza en el Bosque brumoso. El posadero, Cross Wheeler (NB hombre humano Tezhyrio **explorador**), es un explorador retirazo que conoce el bosque bastante bien y que tiene amigos entre los elfos silvanos aque allí viven.

Posada del Constructor de Gabarras

Lo que una vez fue una posada en el coamino construida encima de una colina, este luegar se ha convertido en una comunidad rodeada por una empalizada de destartaladas torres y edificios que son reconstruidos con frecuencia. Sus estructuras cubren ahora por completo una colina que mira a la aldéa de Vado de la Serpe al otro lado del río Dessarin. Un largo puente de madera, lo suficientemente ancho como para que lo cruce un carromato, atraviesa el río entre estos dos asentamientos. Conocido como el Puente del Vado de Hierro, ha permanecido levantado durante siglos, pero muestra su edad.

Posada del Constructor de gabarras apesta a estiércol y fango sucio. Alberga a tratantes que compran y venden caballos, mulas y bueyes, herreros, fabricantes de ruedas de carros, toneleros y constructores de carros. Tiene posadas, establos y almacenes, y dos anillos concéntricos de altos muros con puertas que son atrancadas durante la noche. (desde la puesta de sol hastan el alba, cualquiera que desee entrar o salir debe pagar unas altas tasas para ser bajo o levantado en una silla suspendida por cuerdas, pero nada más puede ser transportado aparte de lo que el cliente pueda llevar sobre su persona).

Posada del Constructor de gabarrasm cayó bajo la influencia de los Zhentarim hace unos cuantos años. Cualquier miembro o aliado de esa facción puede encontrar una discreta bienvenida (y ninguna o escasas tasas) dentro de sus muros.

Posada del Constructor de gabarras está gobernada por una plutocracia de poseedores de negocios, la mayoría de los cuales se hallan en los bolsillos de la Red Negra. La líder no oficial de la comunidad es Chalaska Muruin (LN mujer humana Damarana **veterano**), la séria y de frios ojos "Espada Veterana" y líder de la milicia. La posada más grande, la Vieja Posada del Constructor de Gabarras, fue reconstruida recientemente como una gran estructura de piedra con gruesos muros y habitaciones priovadas ocultas tras puertas secretas. El posadero, Nalaskur Thaelond (N hombre semielfo **espía**) se mantiene ojo avizo ante quíen viene y quíen varo, ya que es aquí donde los agentes Zhentarim se reñunen para llegar a acuerdo concernientes a objetos pasados de contrabando, venenos, magia peligrosa y asuntos similares.

Nalaskur es un miembro de la Red Negra.

Uno de los escasos residentes permanentes de la posada es Arik Stillmarsh, un hombre joven bien vestido con una complexión macilenta que vive como un ermitaño en una habitación de una de las esquinas del piso más alto de la vieja posada. Los rumores entre la gente de la villa dicen que Stillmarsh timó a una o más de las familias nobles más importantes de Aguas profundas, y que la Red Negra lo protege. En verdad, Stillmarsh es un **vampiro** (NM hombre humano Tezhyrio) a quien Nalaskur llama ocasionalmente para que se deshaga de huéspedes incómodos.

Stillmarsh tiene un acuerdo con Nalaskur para no alimentarse de los lugareños u otros huéspedes sin la aprobación de la Red Negra. Para saciar sus apetitos en otros momentos, se ceba sobre campamentos rurales, viajeros que recorren de noche la Carretera Larga y las pobres gentes de Vado de la Serpe. En Vado de la Serpe, del vampiro se habla entre susurros, refiriéndose a él como "El Murciélago de Vado de la Serpe".

El ataúd lleno de tierra de Stillmarsh está escondido en el ático por encima de su habitación en la vieja posada del Constructor de Gabarras, accesible a través de una puerta secreta en el techo de un armario. Detectar la puerta secreta requiere de un control éxitos de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Pozo de Beorunna

El túmulo espiritual de las tribus Uzhgardt del León Negro y el Tigre Rojo descansa en el corazón del Bosque de Druar.

No es un túmulo perse, sinó una gélida caverna cuyo techo está parcialmente abierto al cielo. Es probable que los personajes se encuentren al menos con una partida de caza de los Leones Negros o de los Tigres Rojos mientras avanzan hacia el lugar.

De acuerdo con las leyendar de los Uzhgardt, Beorunna, un héroe bárbaro, murió en estos bosques luchando contra un demonio. En los momentos finales de la batalla, el suelo bajo los pies de Beorunna se abrió, haciéndole caer a una caverna. La caverna triangular contiene, entre otras cosas, una poza de aguas termales con un geyser que lanza permanentemente un chorro de vapor. Esta poza pasó a ser conocida como el Pozo de Beorunna. Los bárbaros Uzhgardt que exploraron por primera vez la caverna encontraron lo que creyeron que eran los huesos de Beorunna, aunque en realidad eran los de un semiogro.



Los seguidores de Uzhgar enterraron los huesos del semiogro junto a una reliquia robada a sus enemigos, los gigantes, y construyeron un altar a Uzhgar pat pedir su guñía o apaciguar a los espíritus to´temicos. En la actualidad, las tribus mantienen una frágil tregua y mantienen turnos para proteger su túmulo espiritual. Cada tribu ha erigido su propio totém cerca del altar. El tótem del León Negro ha sido cubierto con brea negra y tienen el cráneo de un león ejn su extremo superior. El tótem del Tigre Rojo ha sido pintado con sangre y tiene el cráneo de un tigre rematándolo.

Una pequeña arboleda de pinos conocida como la arboleda hundida crece en mitad de la caverna. Fuera del perímetro de la arboleda, la caverna está cubierta con un techo cubierto de estalagtitas y atravesado por las raíces de los árboles. El suelo alrededor de la arboleda hundida está cubierto de estalagmitas. La distancia desde la parte de arriba del pozo hasta el suelo es de 250 pies. Los bárbaros Uzhgardt han atado una larga cuerda con nudos al tocón de un árbol y la han dejado colgando hasta el suelo de la caverna. Los bárbaros usan esta cuerda (y otras similares) para entrar o salir trepando del Pozo de Beorunna, y los personajes pueden trepar por la cuerda (sin necesidad de realizar un control de característica). En la esquina noroeste, rodeando una hoguera, hasy tres toscas tiendas habitadas por miembros de la tribu del león Negro (ver "Encuentro Sugerido ").

Antigua Reliquia

El altar es un bloque de piedra cubierto de sangre, de 9 pies de longitud, 6 pies de ancho y 3 de altura, el cual pesa varias toneladas. UIna criatura tan grande y fuerte como un gigante de las piedras podría moverla, de la misma forma en que podrían hacerlo criaturas Pequeñas o Medianas si hasta cinco de ellas superan un control de Fuerza (Atletismo) CD 20.

El altar también puede ser partido por la mitad para llegar a lo que se halla bajo él; tiene CA 17, 100 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño por veneno y psíquico. Najo el altar hay un nicho tóscamente tallado con los restos esqueléticos de un semiogro y una reliquia de los gigantes: un cuerno fosilizado hecho con el colmillo de un mamut y tallado con imágenes de gigantes kluchando contra dragones. Este cuerno astillado pesa 250 kilogramos y ha perdido sus poderes mágicos, pero a pesar de todo podría venderse por 750 po.

Encuentro Sugerido

Diez miembros de la tribu del León Negro (Cm hombres y mujeres humanos Uzhgardt) protegen la caverna. Incluyen a tres **berserkers**, seis **guerreros tribales** y un **chamán Uzhgardt** (ver Apéndice C). Los bersekers y tres de los guerreros tribales están acurrucados junto a la hoguera en la esquina noreste y son visibles bajo la luz que esta desprende. Los restantes guerreros estçan dormidos en sus tiendas. El chamán duerme bajo una manta en la Arboleda Hundida y puede ser avistado por cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 20 o mas. El chamán y los guerreros se despertarán ante el sonido de cualquier alboroto fuerte. Todos los miembros de la tribu son hostiles ante los intrusos. Una **mantícora** también llama a la caverna su hogar. habiendo formado una frágil alianza con la tribu

del León Negro, ha construido su guarida en la esquina occidental de la estancia, en una orilla rocosa al lado del manantial. La orilla está cubierta con huesos, los restos de las presas de la mantícora. La mantícora se unirá a cualquier batalla que se produzca en la caverna, ansiosa por reclamar su justa parte de carne.

Puente Oeste

Una aldea dispuesta a lo largo de la Carretera Larga entre Alerce Rojo y Triboar, Puente oeste (así llamada por que yace al oeste del Puente de Piedra) es el hogar de la Posada de la Cosecha, en el lado oeste de la Carretera Larga, mirando hacia el Camino de Piedra. El propietario de la posada es el afable Herivin Dardragon (CB hombre medianocorazonfuerte plebeyo), un mediano de cabellos rizados coleccionista y tratante de pinturas y estatuillas de gusto cuestionable.

El Puente de Piedra

Un gigantesco arco de piedra, de dos millas de un extremo a otro y cuatrocientos pies en su punto más alto, cruza de forma cómoda el Río Dessarin y la llanura aluvial que lo bordéa, permaneciendo alto y seco incluso durante las peores crecidas primaverales.
El Puente de Piedra es un lugar sagrado de peregrinación para muchos enanos. Hace mucho tiempo, el dios enano Moradin se apareció en lo alto del puente para comandar a los enanos del clan Ironstar contra una horda de orcos, y el fundador del antiguo reino enano de Besilmer, Torhild Lenguardiente, murió luchando contra un gigante de las colinas en el mismo lugar.
El Puente de Piedra está contruido con liso granito fusionado. Solo tiene 15 pies de anchura y carece de paramentos o barandillas, por lo que cualquiera que lo cruce se halla a merced del viento.

Encuentro Sugerido

La primera vez que los aventureros se aproximen al punto central del puente verán como un **gigante de fuego** y un **sabueso infernal** se aproximan en dirección contrario. El gigante de fuego,Stolvor, no porta rocas u objetos valiosos, pero aferra un enorme mandoble y llea consigo un *cetro del Vonindod* (ver apéndice B) enganchado al cinto. Su sabueso y él han estado buscando fragmentos del Vonindod (sin éxito) y están ansiosos de tener una buena pelea. Cargarán hacia el combate, con el sabueso avanzando por delante. Si sus enemigos huyen, los perseguirán.
Una criatura puede intentar empujar a otra fuera del puente usando las reglas de “Empujar a una Criatura” en el Capñitulo 9 del *Manual del Jugador*. Cualquier criatrua que sea empujada conéxito de esta forma debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caer desde el puente al río, sufriendo 70 (20d6) puntos de daño contundente.

Puerto Ffinal

Esta villa costera ha sido, en muchos momentos de su violenta historia, saqueada por piratas, esclavizada por malvados cultos, incendiada, conquistada por sahuagin e incluso asaltada por drow, y sin embargo ha capeado cada temporal y hasta hace poco tiempo ha mostrado destellos de una renovada prosperidad.
Es el único puerto entre Luskan y Neverwinter, y el único lugar entre las dos ciudades donde los altos acantilados dan paso a playas arenosas. Los muelels de Puerto Final están rodeados de naufragios, las tumbas de los marineros que lucharon por obtener los despojos de la villa y perdieron.

Encuentro Sugerido

Port Ffinal ha caído una vez mas, esta ve ante gigantes de escarcha merodeadores cuyo gran buque ha encallado en dos pecios mas pequeños a aproximadamente unos 60 pies de la orilla. Los gigantes de la escarcha ya han atacado la villa una vez durante el último mes, este es su segundo ataque.
Veinte gigantes de la escarcha han descendido sobre la aldéa cubierta por la niebla y la estçan saqueando en busca de comida, cerveza y otros suministros.
Las calles están cubiertas con los restos partidos y aplastados de los aldeanos que no quisieron marcharse.
La espesa niebla hace que tratar con los gigantes sea un poco más fácil, haciendo que los personajes puedan acabar con ellos de dos en dos. Una criatura puede ver hasta un alcance de 60 pies dentro de la niebla. El área más allá de esa distancia queda pesadamente oscurecida.
Los gigantes han dejado a dos lobos de invierno a bordo del gran buque para protegerlo (ver la barra lateral “Svardborg: Rasgos Generales” en el Capítulo 7 “El Iceberg de los Gigantes de Escarcha”). Los lobos atacarán a cualquier personaje que aborde el barco. Si uno de los lobos muere, el otro lobo usará su siguiente acción para aullar un aviso a los gigantes de la escarcha. Si quedan con vida gigantes de la escarcha en la aldéa, estos volverán rápidamente al barco. La mitad de los gigantes llegarán en 5 asaltos, los restantes gigantes llegarán en 10 asaltos.

Tesoro

Los personajes que derroten a los lobos de invierno y registren el gran buque encontrarán seis cajas de suministros con comida saqueada, quince barriles de cerveza vacíos, un cofre si tapa con 3,000 pp, un trinéo cargado con pieles de animales (están el conjunto de las pieles valorado en 300 po), y veinte sacos de los gigantes, cada uno de los cuales conteniendo ld6 x 100 po y un objeto corriente. Puedes tirar en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción, u olvidar las tiradas y escoger veinte objetos de la tabla. El saco más grande contiene además un objeto mágico, determinado tirado en la Tabla F de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Rassalantar

Muchos viajeros han llegado a la tranquila aldéa de Rassalantar y buscando descanson en los balndos lechos y rica cerveza del Dragón Durmiente, una acogedora posada a la vera del caminos. Pocos prestan atención a las granjas amuralladas y ovejas paciendo alrededor de la aldéa, y muchos se dan cuenta de la existencia del alcazar en ruinas que se levanta dentro de la arboleda que hay al oeste de la villa.
Y sin embargo Aguas profundas ha mantenido desde hace mucho tiempo un gran contingente de su Guardia de la Ciudad en este lugar, usando unos cercanos barracones como base para los grupos de jinetes que patrullan de vez en cuando la carretera del Norte hasta llegar hacia el Norte hasta Amphail y hacia el Sur hasta Aguas Profundas.
Yondral Horn (N hombre enano escudo **espía**), un aventurero retirado pagado por la Red Negra, regenta el Dragón Durmiente y mantiene los ojos abiertos ante las actividades de la Guardia de la ciudad y los agentes de la Alianza de los Señores que pasan por aquí. Cualquiera que sea un miembro de la Alianza de los Señores recbiriá los mejores aposentos, los cuales tienen también las paredes más final de tal forma que Yondral pueda espiar a sus huéspedes.
El alcazar de Rassalantar ha sido despojado de la mayor parte de sus piedras para construir otras estructuras en la aldéa, y sus bodegas y Dungeons están inundados. Una sala oculta en el Dungeon alberga un **círculo de teletransporte** permanente usado por el Bastón Negro (el mago de mayor rango de Aguas profundas) para enviar mensajes y ayuda a Rassalantar.

Los Riscos

Las colinas al sur de Mirabar están tachonadas con minas abandonadas que han quedado infestadas de goblins, hobgoblins y osgos. Se sabe que los bárbaros Uzhgardt merodean por los

Riscos, cazando y asaltando de forma ocasional a las caravanas que recorren la Carretera Larga.

La Roca

La tribu del Oso Azul de los bárbaros Uzhgardt se piensa extinte, su túmulo espiritual un lugar embrujado que es mejor evitar.
En realidad, los Osos Azules recorren el Bosque Alto y la parte oriental del Valle del Delimbiyr Vale, procurando permanecer ocultos.
Sus miembros visitan de vez en cuando La Roca, y solo bajo la cobertura que les ofrece la noche.
La Roca (ver mapa 3.12) está situada sobre una solitaria colina en la parte norte del Bosque Alto. Encima de esta colina, los Osos Azules construyeron un túmulo sobre el que plantaron una rama del Abuelo Árbol. Esta rama creció hasta convertirse en un descomunal roble, el cual hoy en día, está rodeado por un anillo elevado de túmulos y un anillo roto de mojones con más túmulos encima de ellos. Bajo estos túmulos yacen los mohosos huesos de los antiguos muertos de la tribu.

Antigua Reliquia

Los primeros seguidores de Uzhgar enterraron una reliquia de los gigantes bajo el túmulo central, creyendo que su magia daría poder y protegería al roble. Las raíces del árbol se enredan alrededor de la antigua reliquia, la cual es en realidad una fuente de desazon para los fantasmas Uzhgardt que aquñí languidecen (ver “Encuentro Sugerido”). Un conjuro de detectar magia lanzado dentro de alcance del árbol revelará un aura de magia de nigromancia emanando de debajo del árbol.
Para alcanzar la reliquia, los personajes deben excavar bajo el árbol y cortar las raíces. Esta taréa le toma a un único personaje 40 horas; varios miembros del grupo trabajando juntos reducen el tiempo de forma proporcional.
La reliquia es el Craneo de Gurt, Señor de los Gigantes Pálidos, un gigante de la escarcha que Uzhgar derrotó en combate singular en el Túmulo de Morgur. El cráneo pesa 100 libras. Si es retirado de La Roca, los fantasmas que embrujan el túmulo espiritual pasarán finalmente a disfrutar del descanso eterno.

Encuentro Sugerido

La presencia de una criatura viva a menos de 30 pies del roble hará que aparezca el **fantasma** de un caudillo Uzhgardt al lado del árbol. Entrará en el mundo desde la frontera etérea y atacará a cualquier intruso que vea, primero usando su acción de Visión Horrible y luego sus habilidades de Posesión y Toque Marchitante. Si tiene éxito posyendo a una criatura, el fantasma usará el cuerpo de su huésped para atacar a otros intrusos. Si el fantasma cae a 0 puntos de golpe, se desvanecerá con un desgarrador grito.
En el asalto siguiente después de que el fantasma sea derrotado, en lo que sería su cuenta de iniciativa, el fantasma de otro caudillo apareerá al lado del árbol. El proceso continuará hasta que cuatro fantasmas Uzhgardt yan sido derrotados.
Los fantasmas no atacarán a miembros de la tribu del Oso Auzl. Un personaje ataviado como un guerrero o chamán del Oso Azul puede engañar a un fantasma con un control exitoso de Carisma Engaño) CD 12. Aunque pueden hablar Bothii 8el idioma de los Uzhgardt), los caudillos Uzhgardt no tienen interés alguno en comunicarse con los intrusos, y tampoco saben por qué se les ha negado un lugar al lado de Uzhgar en la otra vida. Cualquier fantasma que haya sido derrotado se reformará a medianoche y puede volver a aparecer más adelante.
Si el cráneo del gigante de escarcha es retirado de su lugar de descanso bajo el árbol, los espíritus de los Uzhgardt se ganarán el descanso eterno y los fantasmas no volverán a aparecer.
El roble tiene CA 15, 100 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño psíquico. Atacarlo o destruirlo no tiene



ningún efecto sobre un fantasma que ya se haya manifestado. Incluso si el árbol es reducido a 0 puntos de golpe, volverá a ccrecer, a no ser que sea desarraigado.

Roca del Cuervo

En las heladas laderas del Espinazo del Mundo se levanta el túmulo espirital de las tribus de Barbaros Uzhgardt del Cuervo Negro y del Lobo Gris. La Roca del Cuervo recibe su nombre de una piedra de 300 pies del altura tallada con la forma de un cuervo posado, situada en la meseta más alta del túmulo y mirando hacia el oeste. Los Cuervos Negros dejan animales muertos a los pies del cuervo de piedra como ofrenda. Al anochecer, cuervos gigantes se reúnen para devorar los restos.
Después de saciarse con la carroña, los cuervos gigantes se posan en nides sobre árboles y se graznan los unos a los otros hasta la caída de la noche, momento en el que se marcha. Los guerreros de la tribu del Cuervo Negro cabalgan a veces hacia el combate montados sobre estos cuervos gigantes.
Rodeando la Roca del Cuervo hay cuatro menhires de 50 pies de altura que los chamanes Uzhgardt usan para llevar la cuante del cambios de las estaciones y el movimiento de las estrellas.
A los Lobos Grises no se les permite subir encima de la alta meseta. Por el contrario, se reúen alrededor de un túmulo con un altar en el corazón de la depresión en forma de lobo al sudoeste de la Roca del Cuervo. Su altar es una losa rectangular de piedra con las fases de la luna talladas en sus laterales. En invierno, todo se halla bajo un pie o mas de nieve.

Antiguas Reliquias

Dos antiguas reliquias de los gigantes se hallan aquí enterradas, una en el suelo ante el gigantesco cuervo de piedra, y otra bajo el altar de los Lobos Grises. Los primeros seguidores de Uzhgar colocaron aquí estos objetos para dar poder y proteger sus túmulos



espirituales. Un conjuro de detectar magia revelará un aura de magia de conjuración del suelo ante el gigantesco cuervo de piedra y un aure de magia de transmutación que emana desde debajo del altar. El suelo en ambos lugares está congelado.

Sin la ayuda de magia, le toma 5 horas a un personaje el sacar una reliquia escondida en el suelo ante el gigantesco cuervo de piedra; reduce el tiempo de forma proporcionarl si hay otros personajes ayudando. La reliquia es un anillo de magma endurecido del tamaño adecuado para el dedo de un gigante de fuego. Cuando una criatura se sintonice con el anillo, este se encogerá mágicamente para adaptarse al dedo índice de esa criatura, y una cálida luz naranja emanará de unas minúsculas grietas que se formarán en su superficie exterior.

Al anillo le quedan 6 cargas. Mientras una criatura esté sintonizada con el anilla, puede gastar 1 carga para lanzar *conjurar elementales menores* (invocando o bien cuatro **Mefits de magma** o cuatro **magmins**, lo que el dueño desee) o la versión de calor de *Escudo de fuego*.

Una vez todas sus cargas hayan sido gastadas, el anillo pierde todas sus capacidades de lanzar conjuros pero retiene su capacidad de cambiar de tamaño.

Para llegar a la reliquia enterrada bajo el altar de los Lobos Grises, los personajes deber patir en trozos el altar o cavar bajo él. Un personaje puede cumplir cualquiera de las dos táreas en 10 horas; reduce el tiempo de forma proporcional si otros miembros del grupo lo ayuda. La reliquia enterrada es un fémur de dragón de 14 pies de longitud y 250 kg de peso.

Parte del hueso ha sido envuelta con una vieja tira de cuero, lo que sugiere que una vez fue usado como garrote por un gigante. Si una criatura se sintoniza con el garrote, este se reduce mágicamente hasta alcanzar un tamaño adecuado como para que la criatura lo empule de forma efectiva. El garrote es considerado un arma ma´gica que produce 2d8 puntos de daño contundente extra cuando golpee a un dragón (incluyendo a cualquier criatura con el tipo dragón).

Encuentro Sugerido (Día)

Si los personajes llegan a la Roca del Cuervo durante la mañan o la tarde, verán a 2d4 cuervos gigantes (usa las estadísticas de **buitre gigante**) volando en círculos a una altura de 300 pies sobre el túmulo espiritual. Si los personajes llegan cerca del ocaso, los cuervos gigantes estarán posados en silencio en sus nidos en el bosque. Los cuervos no estarán presentes durante la noche.

Los cuervos gigantes no atacarán a los intrusos ni les graznarán, pero recordarán con perfecta claridad a cualquier intruso y se los describirán al siguiente grupo de bárbaros del Cuervo Negro con el que se encuentren.

Si los cuervos gigantes ven a los personajes llevarse el anillo de magma, los bárbaros del Cuervo Negro se enterarán del robo 1d4 días después. Después de ese momento, hay un 5 por ciento de probabilidades acumulativas por día de que los Cuervos Negros localicen a los personajes (o a un parte de ellos, si el grupo se divide).

De forma alternativa, puedes hacer que alcancen al grupo en un momento dramático a tu elección. Sin importar donde estén los personajes, un **chamán Uzhgardt** (ver apéndice C) y seis **guerreros tribales**, cada uno de ellos montado en cuervo gigante, atacarán a los personajes. Las reglas sobre el combate montado aparecen en el Capítulo 9 del *Manual del Jugador*.

Encuentro Sugerido (Noche)

Los personajes que exploren la Roca del Cuervo en mitad de la noche se encontrarán con 2d4 lobos y ld4 + 1 **hombres lobo** en forma de lobo. Los hombres lobo son miembros de la tribu del Lobo Gris.

Roca de Pedernal

El túmulo espiritual de la Tribu del Alce (ver la sección “Los Bárbaros yzhgardt” antes en este mismo capítulo) está situado en mitad de los Páramos Eternos encima de un retorcído montículo de rocas de pedernal eternamente cubierto de niebla. Sus anillos, túnulos y montículo sagrado han sido creados a partir de monículos de rocas, desprovistas de cualquier cobertura vegetal.

El altar es una losa rectangular de tierra de 10 pies de longitud, 6 de anchura y 3 de alto, con sus superficies desgastadas por el paso del tiempo. La enorme balsa que rodéa el altar ha sido tallada para darle la silueta de un alce en pleno salto, aunque esta imagen no es obvia cuando el área es contemplada desde el nivel del suelo.

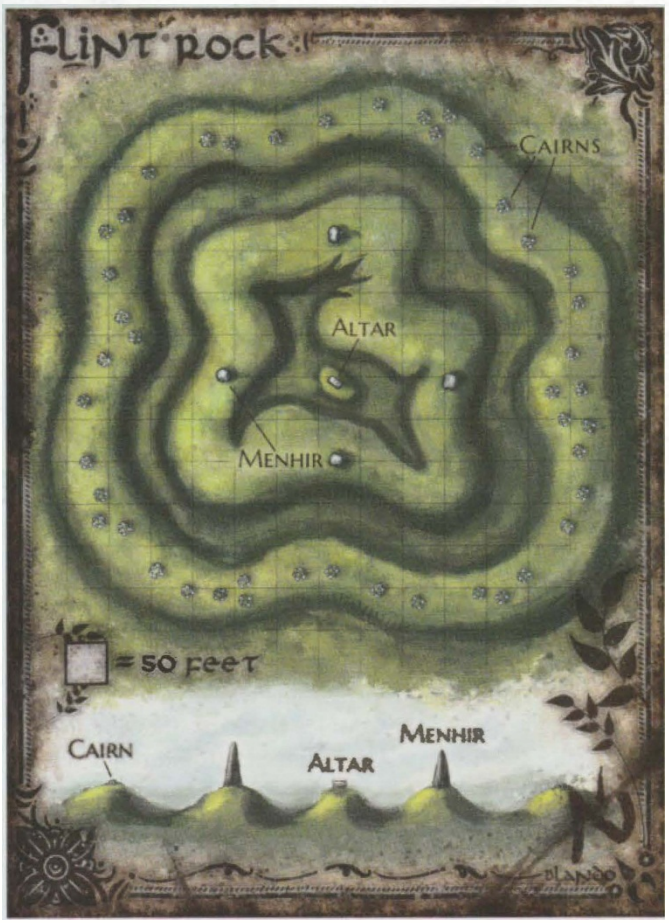
Enterrados bajo los túmulos están los huesos de los mayores guerreros de la tribu del Alce.

En los terrenos más altos del anillo situado en el exterior de la balsa, colociados alrededor del altar a lo largo de los cuatro puntos cardinales, se levantan cuatro menhires de roca sólida que los chamanes de la tribu del Alce usan para controlar el paso del tiempo, el cambio de las estaciones, y el movimiento de las estrellas.

Antigua Reliquia

Lanzar *detectar magia* sobre el altar revela una ténue aura de magia de adivinación que emana del algo bajo él. La losa pesa varias toneladas y es demasiado grande para ser levantada op movida por criaturas más pequeñas y débiles que un gigante de piedra, aunque varias criatura de tamaño Mediano o Pequeño pueden, trabajando en equipo, mover la piedra si al menos cinco de ellas tienen éxito en un control de Fuerza (Atletismo) CD 20. El altar puede ser partido por la mitad para llegar al suelo bajo él; tiene CA 17, 100 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Los primeros seguidores de Uzhgar que fundaron la tribu del Alce enterraron una reliquia de los gigantes bajo el altar para otorgarle



poder a este: una punta de lanza de 5 pies de longitud que pesa 75 libras.
La punta de lanza es la fuente de la ténue aura de magia de adivinación, aunque ya no posee los poderes que una vez tuvo.

Encuentro Sugerido

La primera vez que los personajes lleguen aquí, las únicas criaturas que habrán presentes serán dos alces, una pareja, que estçan pastando musgos y líquenes. Los alces observarán al grupo, pero no suponen ninguna amenaza, huyendo si son atacados o se detectar a uno o más miembros del grupo a menos de 60 pies de cualquiera de los dos. Cualquier criatura que hiera o mate a un alce en las inmediaciones de la Roca de Pedernal debe superar una tirada de salvación de de Sabiduría CD 16 o quedar maldecido.
Durante tanto tiempo como dure la maldición, los miembros de la tribu del Alce reconocerán a la criatura maldita como un odiado enemigo y serán hostiles contra él. Además, la criatura no se podrá beneficiar de la curación natural hasta que la maldición no sea anulada con un conjuro de *retirar maldición* o magia similar.

Las Rocas Púrpura

Un puñado de islotes rocos muy hacia el oeste en el Mas Insondable así llamado por el tono púrpura oscuro que tienen bajo la luz de los cielos tormentososo. Las dos islas más grandes entre las Rocas Púrpuras tienen un asentamiento cada una: la villa de Vilkstead en la isla oriental de Utheraal, y la villa ligeramente más pequeña llamada Ulf de Thuger en la isla de Trisk. Cada isla tiene además su propio Rey: El Rey del Mar Frannis de Utheraal y el Rey del Mar Krulk de Trisk (CN hombres humanos Iluskano **gladiadores**).
Los Norteños de Utheraal y Trisk se hallan bajo el dominio del kraken Slarkrethel. Muestran su devoción, entre otras cosas, lanzando a sus hijos recién nacidos al mar. Los isleños portan tatuakes de krakens hechos con titan de calamar y construyen barcos largos cuyos mascarones muestran figuras de krakens. Reciben a los visitantes con comida y abrigo, pero no hablan de Slarkrethel o de la ausencia de niños en sus comunidades.
A los visitantes que intenten investigar los misterios de las Rocas Púrpura se les pedirá que se vayan. Aquellos que rehúsen hacerlo serán capturados y sacrificados en el mar.

Las Rocas Rojas

Lejos de la Coste surgen del agua una colección de diminutos islotes conocidos como las Rocas Rojas. La mayor parte de estos salientes rocosos son islas talladas por las olas del Mar de las Espadas, pero algunos de ellos no son mas que unas rocas que surgen de entre las olas. Las Rocas Rojas han hundido incontables barcos a lo largo de los siglos, por lo que los marineros tienden a mantenerse a una distancia prudente de la zona. Sin embargo, los pescadores con barcos más pequeños frecuentan estas aguas, ya que el área es el hogar de una enorme cantidad de peces y mariscos, muchos de los cuales son muy apreciados en Aguas Profundas.

Ruazhym

Los bárbaros de Ruazhym (ver mapa 3.10) se hallan en guerra con Luskan, y lo han estado desde que cualquiera de ellos puede recordarlo. Los incursores Luskanitas han saqueado e incendiado los asentamientos de la isla mas de una vez, pero los nativos continúan reconstruyendo sus aldeas y sus barcos mientras cantan cancionesde sangrienta venganza.
El rey en el trono de Ruathym es el Primera hacha Vok Dorrg (CM hombre humano Iluskano sacerdote de Valkur), un hombre ciego y vengativo que adora a Valkur, una deidad menor del mar.
El rey gobierna desde el Salón de las Olas Negras, un templo en la ciudad costera de Ruathym. Aunque es demasiado viejo para empuñar las armas çel mismo, Vok Dorrg tiene muchos fieros hijos, hijas y nietos para que capitaneen sus barcos y aterroricen a sus enemigos.

Salón de Zymorven

Encaramado encima de un acantilado que mira al río Rauvin, con una vista clara de los Páramos Eternos al Sur y del Bosque de la Luna hacia el Norte, se halla un alcazar de piedra con un tejado inclinado que tiene estatuas de madera de loboso aullantes saliendo de sus esquinas. Una ramal en la carretera serpentéa hasta llegar al portón y al patio del alcazar.
Desde el alcazar, la familia Zymorven de Luna Argéntea ha vigilado las tierras circundantes durante cuatro generaciones.
Lord Harthos Zymorven (CB hombre humano Khondazhano **caballero**) regenta Salón de Zymorven, el cual parece carecer de guardias para que lo defiendan. Muchos de los pasillos y habitaciones, sin embargo, tiene armaduras de pie en esquinas oscuras, espadas montadas sobre paneles de roble en los muros y polvorientas alfombras extendidas sobre los suelos de piedra. Estas cosas son en realidad **armaduras animadas**, **espadas voladoras** y **alfombras asfixiantes** que obedecen las órdenes de Lord Zymorven.
Lord Zymorven retiene los servicios de un escriba, un palafrenero, un cocinero y un músico (todos ellos **plebeyos**) asím como los de una vieja bruja (usa las estadísticas de **druida**) que es habilidosa a la hora de destilar remedios herbales y cataplasmas.
El deber de Lord Zymorven es el de permanecer vigilante y permanecer atento ante la aparición de peligro, el cual podría venir de cualquier dirección. Los soldados que patrullan la Carretera del Rauvin montados a caballo son bienvenidos para usar el castillo como lugar de descaso así como para obtener comida, bebida y alojamiento. Los personajes que afronten la misión de Urgala

Meltimer (ver capítulo 2) podrían tener alguna razón por la cual hacer una visita a Salón de Zymorven.

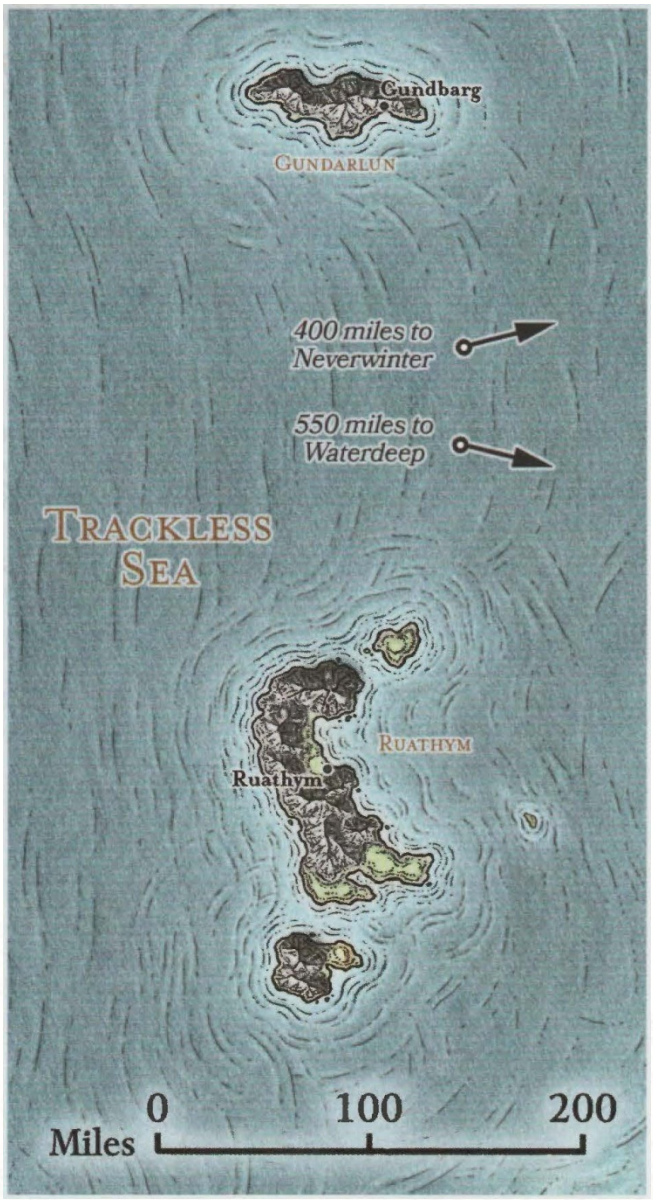
SECOMBER

Esta aldéa de granjeros, pescadores, destiladores y canteros está encaramada sobre tres colinas situadas cerca de la confluencia entre la Carretera del Unicornio y el Río Delimbiyr. Bajo estas colinas yacen ruinas que antaño fueron parte de Athalantar, un reino ya desaparecido. Los aldeanos han convertido las ruinas enterradas en bodegas, alacenas y refugios.

Secomber se halla bajó el tacón de la bota de los hobgoblins de la tribu Urshani, los cuales moran en el Páramo Alto y demandan tributo a la villa varias veces al año. Secomber no tiene defensas contra los Urshani. Sus residentes les entregan a los hobgoblins comida, cerveza y mineral para conservar su libertad. Las exigencias de los hobgoblins han empobrecido a la comunidad.

ENCUENTRO SUGERIDO

Los personajes llegarán a la villa para encontrar a dos **gigantes de las nubes** llamados Nirva y Jaral sentados en mitad de la villa, escuchando a los aldeanos hablar acerca de la fundación de Secomber y del antiguo reino de Athalantar, sobre cuyos restos fue construida la villa. A pesar de su intimidante tamaño, los gigantes (los cuales son de alineamiento neutral bueno) no tienen malas intenciones. Recientemente han descubierto un artefacto, la mitad de un vaso de tamaño gigante, en el Páramo Alto, u están ampliando su búsqueda de otras evidencias acerca de un castillo de los gigantes de las nubes que se estrelló en este çárea hace cientos de años. Nirva y Jaral son hermanos embarcados en una misión. Quieren elevar a los gigantes de las nubes 8y a si mismos) hasta la cúspide del ordning encontrando mapas que les lelven a antiguas ruinas Ostorianas y tesoros perdidos hace mucho tiempo. El castillo que buscan se rumoréa que contiene mapas que les podrían ayudar en su búsqueda.



Nirva y Jaral intentarán no excederse durante su visita. Tras escuchar en silencio las historias de los locales, les dirán adiós a los aldeanos y volarán de vuelta a su castillo, el cual ha aterrizado en el Páramo Alto (y está cubierto por una espasa niebla).

El castillo tiene otros diez **gigantes de las nubes** a bordo, guardias leales a Nirva y Jaral. Si los personajes interrogan a los gigantes acerca de sus motivaciones, estos les resumirán la información recogida en las secciones de la Introducción “El Ordning” y “El Rey Hekaton y sus Hijas”. También les dirán a los personajes que tengan cuidado con la Condesa Sansuri, una malvada señora de los gigantes de las nubes que considera sabandijas a la “gente pequeña”.

SENDERO DE LAS DIEZ

Un paso lleva a través de las montañas más occidentales hasta el otro lado del Espinao del Mundo, aunque la ruta es casi impasable durante el invierno debido a la nieve y el hielo. Caravanas bien armadas usan el Sendero de las Diez para mover mercancías desde y hacia los asentamientos del Valle del Viento Helado. Aunque es la ruta más segura entre el Valle del Viento Helado y las tierras del sur, los viajeos todavía siguen en riesgo de sufrir ataques por parte de gatos de los riscos, yetis, orcos, bandidos e incluso el ocasional dragón blanco.

El sendero alcanza hacia el sur ta n lejos como Fisura Ardiente. Los personajes que recorran el Sendero de las Diez durante el invierno se verán sometidos a temperaturas extremadamente frías (ver la sección “Sobreviviendo en las Tierras Salvajes” en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*).

SENDERO DE HIERRO

Una ruta terrestre llamada el Sendero de Hierro conecta Maestro Herrero con el Sendero de las Diez, pero en invierno virtualmente desaparece, enterrada bajo la nieve. Cruza colinas y tundra azotada por el viento, sin ofrecer ningçun abrigo apreciable. Los personajes que viaje por el Sendero de Hierro en invierno se verán sujetos a temperatura de frio extremo (ver la sección “Supervivencia en Teritorios Salvajes” en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*).

SENDERO DE KHELDELL

Carros tirados por bueyers cargados con troncos talados en Kheldell usan una carretera bien transitada conocida como el Sendero de Kheldell para llegar a Alerce Rojo y desde allí a las comunidades hacia el Norte y el Sur a lo largo de la Carretera Larga.

Sendero de Piedra

Este camino de tierra discurre al norte de las Colinas Sombrías y conecta Puente Oeste con Beliard. Un hito importante, el Puente de Piedra, se encuentra a lo largo de esta ruta.

Sendero del Surbrin

Un sendero se dirige hacia el Norte desde la ciudad de Yartar, a través de tierras de labranza patrulladas por soldados Yartarranos a caballo.
Una vez el Sendero del Surbrin llega a las colinas en el otro lado del Valle del Dessarin, las granjas se hacen cada vez mas escas, junto con las patrullas, y el sendero pasa a abrazar la orilla este del Río Surbrin como si intentara alejarse de los Páramos Eternos.
En el extremo norte del Sendero, más allá de Escudo de Morbryn, se halla Nesmé.

Sendero de Triboar

Este sendero serpentéa al sur de Neverwinter, conectando la Carretera Alta con la Carretera Larga. Es la ruta terrestre más segura entre el Valle del Dessarin y Neverwinter.
Orcos y goblinoides se ceban de vez en cuando sobre los viajeros, pero los dragones cobrizos que viven en las estribaciones septentrionales de las Montañas de la Espada ayudan a reducir los números de los monstruos.

Sundabar

La ciudad herman de Mirabar es una ruina hecha pedazos. Una horda de orcos destruyó esta antaño poderosa fortaleza durante la Guerra de las Marcas Argénteas, masacró a su población humana, expulsó a sus población enana a las profundidades de los subterráneos, acabó con el rey enano de la ciudad y, quizás lo peor de todo, propinó un golpe fatala a la duradera alianza de Sundabar con sus vecinos humanos y elfos.
Los restantes enanos de Sundabar han dado la espalda a aquellos que ofrecieron poca o ninguna ayuda a la ciudad en tiempos de necesidad. Ya no se consideran a si mismos parte de la Alianza de los Señores. Los enanos han centrado su atención en reconstruir lo que pueden. Ahora, aunque la ciudad de la superficie sigue siendo un cascarón vacío en ruinas, sus muros exteriores están intactos en su mayor parte intactos y sus edificios interiores han sido reducidos a montones de escombros, las forjas y fundiciones subterráneas están otra vez operacionales. La ciudad es, actualmente, un terreno vedado a los no enanos.

Surco Norte

El Surco Norte se extiende desde Aguas Profundas hasta el complejo granjero fortificado de Campso Dorados. Carromatos llenos de comuda se dirigen hacia el sur bajop fuerte escolta hasta la ciudad, mientras que carromatos vacíos se mueven hacia el Norte para recoger más vituallas. El tráfico es más frecuente después de la cosecha. Cabañas de humanos y medianos y multitud de granjas han surgido a ambos lados del sendero, y las humildes gentes rurales que viven aquí se refieren a si mismos como Norsurqueños.

Svardborg

En las profundidades del Mar de Hielo Movedizo flota Svardborg, el iceberg fortaleza del Jarl Storvald y sus gigantes de la escarcha. Revisa el Capítulo 7, “El Iceberg de los Gigantes de la Escarcha” para más información acerca de esta localización.

Las Tierras Caídas

Incontables ruinas salpicas estas abruptas y estériles tierras, donde antaño se levantaron antiguas ciudades y se lucharon grandes batallas.
Extrañas luces espectrales flotan por la noche alrededor de las ruinas, restos vestigiales de antiguos conjuros, dicen algunos.

Tierras del Escudo Gélido

En donde un ramar del valle del Dessarin se encuentra con el Bosque Alto hay una serie de colinas bajas cubiertas de pastos recientemente reclamadas por los orcos de la tribu del Escudo Gélido. Viven en toscas estructuras hechas con troncos talados en el bosque. Los elfos y los centauros emergen con regularidad del bosque y le prenden fuego a estas estructuras, pero los orcos siguen talando árboles y reconstruyéndolas.

Triboar

Triboar, una villa fronteriza en el Fértil Valle del Dessarin, se encuentra en la encrucijada de dos rutas comerciales principales: la Carretera Larga y el Camino de los Páramos Eternos. Es una popular parada para las caravanas y los exploradores. Revisa el Capítulo 2 para más información acerca de esta localización.
Si la aventura no comenzó en Triboar, puedes jugar el encuentro “Ataque en Triboar” (ver capítulo 2) cuando los personajes visiten por primera vez la villa.

Tuern

Las despiadadas Gentes del Norte de Tuern (ver mapa 3.13) pagan tributo a tres dragones rojos adultos que viven dentro y bajo los volcanes en activo de la isla, una cadena de rugientes calderas llenas de lava que lanzar humo y cenizas al cielo. Cinco tribus de las Gentes del Norte viven en la isla, cada una de ellas con su propio asentamiento, rey y flota de barcos largos con mascarones de proa en forma de dragón. Cuatro de los reyes reconocen el quinto el Alto Rey Ossul Haarn de Uttersea (CM, hombre humano Iluskano **gladiador** con 90 puntos de golpe y un *anillo de resistencia al fuego*) como su señor. Uttersea es la villa más grande de la isla y tiene un puerto para la armada de barcos largos del Alto Rey. La isla es también el hogar de pequeñas familias de gigantes de fuego que anhelan destronar a los señores dracónicos de la isla y esclavizar a las Gentes del Norte.

Túmulo de Morgur

El túmulo espiritual de la tribu perdida de la Bestia del Trueno (ver la sección de los “Bárbaros Uzhgardt” al principio de este mismo capítulo), el Túmulo de Morgur, se levanta en los Riscoso y recibe su nombre en honor al hermano de Uzhgar. El túmulo (ver mapa 3.7) tiene la forma de un tosco dragón sin alas de largo cuello, la impresión de los Uzhgardt de una bestia del trueno. Una cresta de huesos de dragón sobresale de la cabeza, cuello, espalda uy cola del montículo. Unos enormes mojones rodéan el túmulo hasta un alcance de un cuarto de milla. Bajo ellos yacen los huesos de reverenciados guerreros tribales de la Bestia del Trueno.
La tribu de la bestia del trueno no ha visitado su túmulo espiritaul en años, dejándolo libre para los saqueadores. Varios lugares excavados dejados por expediciones anteriores atestiguan la popularidad del túmulo entre los cazadores de tesoros.

Tesoro

Los supersticiosos miembros de la tribu de la bestia del Trueno enterraron muchos objetos mágicos en su túmulo espiritual de tal forma que los muertos se los llevaran a la otra vida. Los saqueadores han desenterrado casi todos estos objetos, dejando poco que para que encuentren los intrépidos aventureros. Si los personajes montan su propia excavación arqueológica, podrían encontrar algo si son pacientes. Pueden o bien excavar más profundamente en una excavación ya existente o bien comenzar la suya propia.

Un miembro del grupo que pase 8 horas excavando bajo el Túmulo de Morgur puede realizar un control de Inteligencia (Investigación) CD 20. Por cada control exitoso, tira una vez en la tabla B de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master para determinar qué es lo que se ha encontrado. Se pueden desenterrar solo dos tesoros. El siguiente miembro del grupo que tenga éxito en el control encontrará un diente de tamaño gigante (ver "Antigua Reliquia"). Una vez el grupo encuentre la reliquia, subsiguientes excavaciones no darçán como resultado ningún hallazgo de importancia o valor.

Antigua Reliquia

El personaje desentierra el diente de un gigante de fuego chapado en oro. El diente no es mágico y es lo suficientemente pequeño como para caber justo en la palma de la mano de un humano.

Encuentro Sugerido

Cuando el diente es levantado del agujero, el suelo temblará mientras cuatro esqueletos animados de bnestias del trueno se levantan de debajo de la tierra del túmulo y luchan hasta ser ahuyentadas o destruidas. Centrarán sus ataques sobre cualquiera que tenga el diente de gigante del fuego.

Cada esqueleto tiene las estadíticas de un **ankylosaurus**, con los siguientes cambios:

- Un esqueleto de bestia del trueno puede atacar con su mordisco en lugar de con la cola. Su ataque de mordisco tiene un bono a impactar de +7, un alcance de 5 pies y produce 18 (4d6 + 4) puntos de daño perforante con un impacto. Al conrario de su ataque de cola, su ataque de mordisco no puede derribar a un blanco.
- Tiene vulnerabilidad al daño contundente.
- Es un no muerto y tienen inmunidad al daño de veneno, la condición de envenenado y agotamiento.
- Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.

Uluvin

Esta seca y polvorienta aldéa está situada al sur del Bosque Alto, en la vieja Carretera del Hierro entre Vado de la Serpe y Secomber.

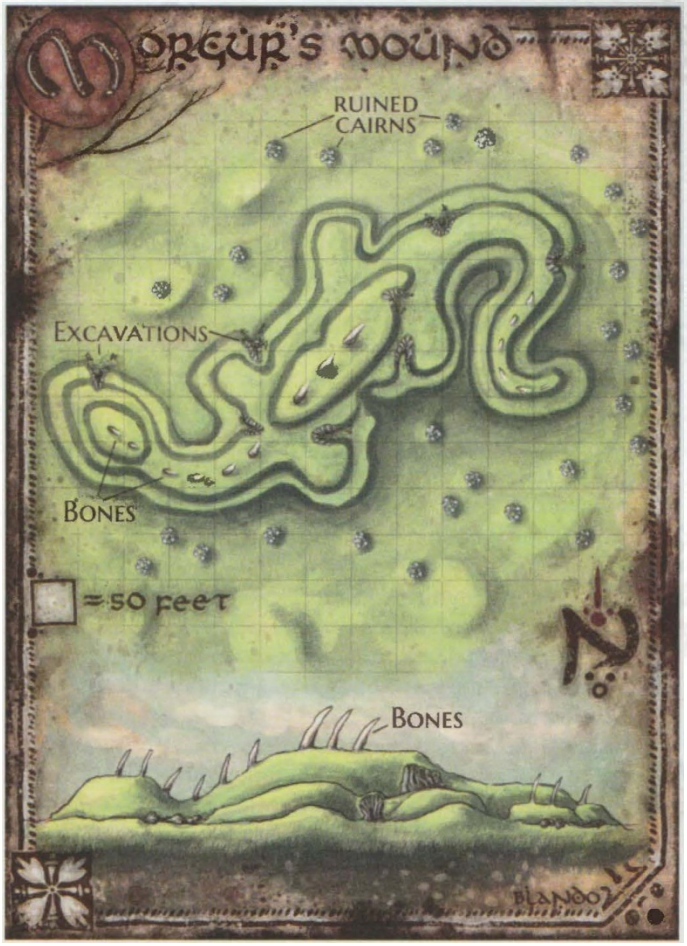
Una ramal de la carretera gira hacia el Noreste y se dirige hacia la Carrera del Unicornio, un río de suave cauce que sale fluye saliendo del Bosque Alto.

Encuentro Sugerido

Dos rancheros adolescentes llamados Albie Grizlow y Leshonna Daar (CM hombre y mujer humanos Tezhyrios **plebeyos**) montados sobre **caballos de monta** interceptarán a los personajes según estos se acerquen a menos de cinco millas de Uluvin.

Los adolescentes le dirán al grupo que la aldea ha caído en manos de gigantes de las colinas y de goblins y que los aldeanos han buscado refugio en el cercano bosque.

Los personajes pueden rodear la aldea a cierta distancia o pueden acabar con la amenaza. Si se acercan a menos de tres millas de la aldea, comenzarán a ver granjas esparcidas por el terreno, rodeadas por campos secos. En cada granja hay 3d6 **goblins**; están, o bien registrando las cabañas y graneros en busca de



tesoros, persiguiendo a las gallinas y cerdos en los campos, o bailando alrededor de ld4 prisioneros atados (*plebeyos*).

Los goblins ha cubierto las cabezas de sus cautivos con viejos cubos, macetas y sacos para que no puedan ver.

Hay un cincuenta por ciento de probabilidades de que haya también presente un **ogro**, intentando atrapar un cerdo o levantar una vaca para llevárselo de vuelta a Grudd Haug (ver capítulo 5, "El Cubil de los Gigantes de las Colinas ").

Los goblins y el ogro están demasiado distraídos como para darse cuenta de la presencia de los aventureros si estos se quedan en la carretera. El ogro y la mayor parte de los goblins no portan nada de tesoro, pero el líder de los goblins en cada granja porta una baratija (tira en la tabla de baratijas en el Capítulo 5 del *Manual del Jugador*).

Si los personajes entran en la aldea, verán polvorientoes edificos de madera con altas fachadas a ambos lados de la Carretera del Hierro. Tres gigantes de las colinas están en mitad de la calle, a plena vista, dándole la vuelta a carros, atravesando los tejados de arcilla con sus garrotes y metiendo en sus sacos cualquier cosa que les llame la atención.

Los personajes pueden tomar por sorpresa con facilidad a estos gigantes de las colinas. Una posada y salón llamado La Cola del Toro Negro se levanta en la intesección donde la carretera se bifurca. Dos gigantes de las colinas mas se han abierto paso a través de la fachada de la posada y han destruido la mayor parte de los muebles, incluyendo las escaleras que llevan al primer piso, y se hallan en mitado de un atracón de comida y cerveza. Si escuchan sonidos de combate en el exterior, saldrán a investigar, lanzando bancos, barriles y cualquier otra cosa que puedan encontrar en lugar de rocas.

Tesoro

Cada gigante de las colinas transporta un saco con 2d6 x 100 pc y ld4 objetos mundanos, determinados tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la Introducción.
Una vez los monstruos hayan sido ahuyentados, los personajes podrán viajar hacia el Norte hasta los límites del Bosque Alto y hacer saber a los aldeanos que es seguro volver. Si así lo hacen, una agradecida anciana viuda llamada Zoranda Heller (LB mujer humana Khondazhana) les dará un anillo de protección que su anterior marido, un ranchero, encontró en un campo.

UTTERSEA

Ver la sección de "Tuern".

VADO DE LA DAGA

Construida en la ladera de una colina en las llanuras aluviales del Río Delimbiyr, la villa fortificada de Vado de la Daga está dominada por un alcazar de tres pisos que pertenece a su duquesa, Morwen Vado de la Daga. Desde encima de los muros de Vado de la Daga, docenas de granas y un puñado de aldeas son visibles, todos ellos bajo la protección de la duquesa y la Alianza de los Señores.
Sin que los ciudadanos de Vado de la Daga lo sepann, una **súcubo** llamada Pencheska ha usurpado la identidad de Morwen y ahiora gobierna en sus dominios. La súcubo a aprisionado a la verdadera duquesa en Fuerte Cromm, un alcazar en la frontera de la Marisma de Lagarto (ver la entrada "Marisma del Lagarto" para más detalles).
Pencheska está usando su posición para infiltrarse en la Alianza de los Señores. Gobierna Vado de la Daga de una forma muy similar a como Lady Morwen lo hacía, de forma firme pero justa, y no hace nada que pueda levantar sospechas.
Recientemente, los gigantes de las colinas que campan por sus respetos al sur de las Colinas Olvidadas han comenzado a asaltar las trierras de labranza y haciendas nobles alrededor de Vado de la Daga. La súcubo, esperando parecer benevolente, está preparando la villa para acoger a los granjeros en busca de protección, y los muros exteriores de la villa están llenos de centinelas. La "duquesa" también ha elevado los uimpuestos para pagar a mercenarios Zhentarim para que patrullen las tierras al norte de Vado de la Daga. Pencheska ha forjado una prometedora alianza con la Red Negra, y su principal contacto con los Zhentarim en la villa es un orondo mediano, astuto como una comadreja, llamado Nelkin Danniker (N hombre mediano piesligeros **espía**) conocido entre sus asociados como el Caracol, por su lenta y deliberada manera de hablar. El Caracol se relaja en la taberna y Posada de El Río Brillante, protegido por 1d6 **matones** (N hombres y mujeres humanos de varias etnias) que se hacen pasar por parroquianos normales.
Otra taberna popular en la villa, la Vaca Feliz, es regentada por Koggin y Lily Quesoduro (LB hombre y mujer medianos corazonesfuertes **plebeyos**). Koggin también dirige una empresa de pre´stamos desde la taberna y empléa a otros miembros de la familia para que le ayuden a llevar ambos negocios, incluyendo a tres hermanos y tres hermanas, una docena de sobrinos y varios mas parientes más distantes. Uno de los parroquianos habituales de la Vaca Feliz es una mujer semielfa llamada Zira, la cual es en realidad una **dragón broncíneo adulto** llamada Zirazylym en forma polimorfada.
Zira aprecia a la familia quesoduro y no quiere inmiscuirse en sus negocios. Evitar el contacto con los personajes a no ser que sucesos relacionados con la Red Negra klos pongan en contacto (ver la sección "La Misión de Shalvus Martholio" en el capítulo 2).

ENCUENTRO SUGERIDO

Si los aventureros se dan un paséo por la villa o le echan una visita a la Vaca Feliz, el Caracol escuchará hablar de ellos y enviará a uno de sus matones para organizar una reunión. El Caracol estará feliz de reunirse con los personajes en un lugar público, o bien en privado, dependiendo de como lo prefieran estos. Abrirá la conversación poniendo su oferta encima de la mesa. Si todos los miembros del grupo firman un acuerdo por escrito de que no interferirán en la operación de la Red Negra en Vado de la Daga ni aceptarán cualquier misión o petición por parte de la Duquesa Morwen, Nelkin les ofrecerá los siguientes beneficios:

- Comida y alojamiento gratis en la Taberna del Río brillante, pagados por los Zhentarim
- Un caballo de monto o poni gratuitos para cada miembro del grupo, con los costes de los establos en Vado de la Daga pagados por los Zhentarim
- La propiedad de una torre fortiicada en "buenas condiciones" que mira al río Delimbiyr al oeste de Orlbar (recientemente abandonada por los Zhentarim tras un ataque por parte de gigantes de piedra)

Si el Caracol no puede lograr que el grupo al completo acepte sus condiciones, terminará la reunión de forma educada, pero a partir de ese momento mantendrá un estrecho control de sus actividades mientras permanezcan en la villa al mismo tiempo que no tomará ninguna acción por la que puedan enemistarse con él. Sin embargo, si que informará a la duquesa que hlos aventureros están en la villa y le recomendará a esta que los evite. Debido a su acuerdo con los Zhentarim y al miedo que tiene a quedar expuesta la súcubo que se hace pasar por la Duquesa Morwen se distanciará de los aventureros y no les concederá ninguna audiencia.
Si los persoanjes controlan la situación de la torre fortificada al oeste de Orlbar, llegarán para descubrir que seis gigantes de piedra la están desmantelando piedra a piedra. Si los persoanjes matan a tres o más gigantes, el resto huirá hacia el este a lo largo del río Loagrann hasta su guarida en la Grieta de la Piedra Muerta (ver el capítulo 6, "El Cañón de los Gigantes de Piedra"). Reparar los daños de la torre cuesta 1,000 po y toma 10 días de trabajo.

VADO DE LA SERPE

Una diminuta aldea a lo largo de la Carretera de Hierro era conocida como Vado del Hierra hasta que un dragón fue dado muerte en las cercanías. Los viajeros comenzaron a llamar al asentamiento Vado de la Sierpe, un nombre que se vio corrompido con el paso del tiempo, debido al fuerte acento local, hasta convertirse en vado de la Serpe. La aldéa tiene un muelle en el Río Dessarin para enviar el grano molido en su molino. Es también el mercado y fuente de suministros para las granjas circundantes de las que proviene dicho grano. Aparte del molino, la aldéa tiene un puñado de graneros y un puñado aún más grande de cabañas, varias de las cuales albergan también diminutas tiendas. Al oeste de la villa se halla el Puente del vado de Hierro, un largo, estrecho y desvencijado puente que cruza el Rio Dessarin y que lleva a Posada del Constructor de Gabarras, la cual es visible en lo alto de un otero.
Los vadoserpinos cierras y atrancan sus puertas y cierran los postigos de sus ventanas por la noche, por miedo al Murciélago de Vado de la Serpe, un depredador nocturno que se lleva a la gente que puede atrapar en el exterior durante la noche; ver la sección "Posada del Constructor de gabarras" para más información acerca de esta criatura.

Valle del Delimbiyr

El Valle del Delimbiyr es el aparentemente interminable vale a través del cual fluye el río Delimbiyr. Comienza en las estribaciones de las Montañas Nezher y se extiende hacia el sudoeste durante cientos de millas hasta llegar al mar. Según el volle ondula hacia el sur del gran bosque, más y más asentamientos comienzan a aparecer a lo largo del río. El asentamiento más grande a lo largo del Valle es Vado de la Daga, cerca de la costa, pero incluso este no es más que una pequeña villa. Con un fácil acceso al agua y a amplios recursos, el Valle del Delimbiyr parece maduro para los colonos, pero los recursos del valle también atraen a monstruos de los bosques, colinas y montañas cercanas.

Valle del Dessarin

Las tierras bajas a ambos lados del Río Dessarin constituyen el Valle del Dessarin, una vasta extensión de tierras fértiles que se extienden hacia el Norte desde Aguas Profundas hasta las Colinas Surbrin.

La Carretera Larga abranza la frontera occidental del valle, el cual está limitado al Este por el Alto Bosque y las Colinas Olvidadas. El valle está salpicado de asentamientos, granjas y ranchos aislados, aunque la mayor parte de él está sin colonizar.

La principal vía comercial del valle es el propio río.

Valle Gris

Anidad en la parte más meridional de las Montañas de los Picos grises, un bello y fértil valle se levanta entre los asentamientos de Aguas Fuertes y Llorkh. El Río Arroyo Gris fluye a través de la parte central del Valle Gris, el cual está tachonado con granjas, cabañas de caza, viejas minas enanas y las ruinas de reinos élficos olvidados hace mucho tiempo. Ahora, muchas de las granjas y aldeas del Valle Gris yacen en ruinas, después de haber sido aplatadas hace poco tiempo por gigantes de piedra.

Este valle ha sido evacuado casi total mente, excepto por algunas granjas aisladas cuyos habitantes se niegan a marcharse.

Encuentro Sugerido

Mientras los personajes exploran el Valle gris, una **dragón de oropel** joven llamada Silixia los avistará desde la cima de una colina cercana.

La amistosa dragona ofrecerá sus saludos y advertirá al grupo que los gigantes de piedra están devastando granjas, ranchos y ruinas a lo largo de todo el Valle Gris. Ella se ha pasado las últimas semanas ayudando a los granjeros y a otros habitantes de la zona a abandonar el Valle. No sabe por qué los normalmente retraidos Gigantes de Piedra han salido de sus cuevas para destruirlo todo. Si los personajes le preguntan a Silixia donde viven los gigantes de piedra, ella se ofrecerá a llevarlos a la grieta de la Piedra Muerta y les advertirá que los gigantes tienen un roc “mascota” que protege la entrada al cañón donde está su guarida. Silixia no tienen ningún interés en luchar, pero puede ser convencida para alejar al roc o proporcionar otra forma de ayuda. Un objeto mágico raro o una colección de gemas por un valor de al menos 5,000 po son suficiente para satisfacerla. Un personaje que negocie con la dragona puede, con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 17, convencer a Silixiia el aceptar como pago un objeto mágico poco común o 2,500 po.

Valle de Khedrun

Este helado valle en los límites meridionales del Espinazo del Mundo es así llamado en honor a una legendario enano que usó su halla para conquistar las tierras natales de los enanos de manos de los lobos, orcos y goblinoides. El Valle de Khedrun está amenazado por la presencia de la tribu de la gran Sierpe de los bárbaros Uzhgardt.

El Valle Klauthen

El Valle Klauthen es un estrecho y serpenteante valle en las montañas al oeste de Mirabar. Gracias a una antogua y poderosa magia, el Valle permanece caálido durante todo el año, un oasis en el gélido, gélido norte.

Pastando por este lugar hay cientos de ovejas, cabras y vacas recogidos de otras regiones del Norte por el temido señor del valle, la Sierpe roja Klauth. Esparcidos por aquí y por allí se hallan los aplastados o chamuscados restos de poderosos aventureros y hordas enteras de orcos que osaron entrar en el valle.

Al "Viejo Gruñido," como Klauth es también conocido, le gusta permanecer umbado en lo alto de una de las paredes del valle y contemplas sus dominios, descendiendo ocasionalmente para agarrar a un animal o intruso. Las paredes del valle contienen numerosas cuevas, dos de ellas lo suficientemente grandes como para que Klauth se refugie ene llas. Mantiene su legendario tesoro en unos túneles bajo una de las cavernas, a la cual solo puede accederse moviendo una descomunal losa de piedra, una taréa imposible para cualquiera que no sea tan grande y fuerte como un anciano dragón.

Klauth es una de los dragones más grandes y temibles jamás conocidos en Faerûn. Enorme pero elegante, es tan ágil como un gato. Su cuerpo esta cubierto de viejas cicatrices de terrible aspecto, donde las escamas han sido arrancadas y no han vuelto a crecer. Ataca de forma brutal a otros dragones, buscando acabar con cualquier Sierpe que pudiera rivalizar con el en poder, un estilo de ataque marcado por ataques repentinos y retiradas igual de repentinas.

Klauth pasa muchas horas escudriñando Faerûn con sus conjuros y probablemente same más acerca de las gestas y situacionesde las criaturas en el mundo de la superficie en el Norte y a lo largo de la Costa de la Espada que cualquier otro hoy en día. El Viejo Gruñido sigue extraños arrebatos repentinos que lle llevan a realizar actos bondadosos hacia criaturas que cree que no pueden perjudicarle. Uno de esos arrebatos le llevará a darle a los aventureros un regalo para que estos aceleren su ritmo de viaje a través del Norte (ver la sección "Navío Aéreo de un Culto " el el Capítulo 4, "El Camino Escogido ").

Encuentro Sugerido

Klauth espía a los intrusos desde lejos. Si los personajes dañan a su animales o se vuelven demasiado molestos, una repentina furia le invadirá, y lanzará una serie de ataques relámpago. Chorros de fuego o relámpagos serán lanzados mientras se lanza en picado sobre sus oponentes, las desgcargas de las varitas que ha aprendido a controlar. Todo el Valle Klauthen se considera su guarida, y puede usar sus acciones de guarida en cualquier lugar dentro de él.

Klauth es un **dragón rojo anciano**, con los siguientes rasgos adicionales que incrementan su valor de desafío a 25 (75,000 PX):

Manejo Doble de Varitas. Si Klauth está empuñando dos varitas, puede usar una acción para gastar 1 carga de cada varita, activando los efectos de ambas varitas de forma simultánea.

Equipamiento Especial. Klauth porta una *varita de bolas de fuego*, una *varita de relámpagos* y lleva en todo momento un *anillo de resistencia al frío.*

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La característica de lanzamiento de conjuros de Klauth es el Carisma (salvación de conjuros CD 22). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requero de componentes materiales:
1/día cada uno: *desvanecer, etereidad,, encontrar el camino, localizar objeto, rociada prismática, sugestión*

Lanzamiento de Conjuros. Klauth es un lanzador de conjuros de 14º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de Conjuros CD 20, +12 a impactar con ataques de conjuro).

Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:
Trucos (a voluntad): *mano de mago, reparar, ilusión menor, prestidigitación*
1º nivel (4 espacios): *comprender lenguajes, detectar magia, retirada expeditiva, identificar*
2º nivel (3 espacios): *oscuridad, detectar pensamientios, flecha ácida de Melf*
3 º nivel (3 espacios): *clarividencia, acelerar, indetectabilidad*
4º nivel (3 espacios): *invisibilidad mayor, tormenta de hielo, piel pétrea*
5º nivel (2 espacios): *mano de Bigby, nube aniquiladora, escudriñamiento*
6 º nivel (1 espacio): *desintegrar, sugestión de masas*
7º nivel (1 espacio): *espejismo arcano*

El Valle del Viento Helado

El Valle del Viento Helado tiene nieve, hielo y bajas temperaturas en abundancia. El Sol nunca se levanta alto incluo en lo más alto del verano, y lo más alto del verano es un periodo de tiempo corto y esquivol. El invinierno es aquí largo y despiadado.
El Valle del Viento Helado está rodeado por terrenos peligrosos. Los acantilados de Hielod el Glaciar Reghed se levantan al este como los muros de una prisión.- Los imponentes picos nevados del Espinazo del Mundo miran desde lo alto en el sur. Hacia el Norte y el oeste, el Mar de Hielo Movedizo aplasta icebergsy placas de hielo en un incesante tumulto, como si fuera el invierno rechinando los dientes anticipando su próximo y gélido asalto. Entre estos dormidables obstáculos yace una tundra azotada por el viento salpicada de asentamientos y el ocasional bosquecillo o arboleda.
Una solitaria montaña llamada la cumbre de Kelvin se levanta en el corazón del Valle del Viento Helado. Durante el verano, la nieve de la Cumbre de Kelvin fluye con el deshielo hasta tres lagos ricos en minerales: Maer Dualdon, Lac Dinneshere, y Aguas Rojizas. Para Medioverano, el Valle del Viento Helado se sacude el torpor del invienro y se llena con la floración. La hierba crece hasta alcanzar dos o tres pies de altura en pocas semanss. Los pájaros vuelan en bandadas hasta los marjales formados en el arcilloso suelo, y las crías de los renos recuperan los números de los rebaños que se han visto recudos durante el invierno.
Los bárbaros Reghed siguen a los rebaños de renos mientras estos migran por el Valle del Viento Helado, y los mineros enanos ocupan las cuevas y túneles bajo la Cumbre de kelvin, emergiendo rara vez excepto para comerciar con minerales a cambio de comida. Sin embargo, la mayor parte de los habitantes del Valle del Viento helado vive en diez asentamientos permanentes conocidos de forma colectiva como Diez Ciudades:

- La villa amurallada de Bryn Shander, la cual se levanta en el extremo norte del Sendero de las Diez, es la primera parada para la mayor parte de mercaderes de visitan y es también la más grande de las diez comunidades.
- Las aldeas de cazadores y pescadores dem Bremen, Targos, Termalaine, Bosque Solitario se levantan en las orillas de Maer Dualdon, el cual alimenta el Río Shaengarne y contienen cantidades aparentemente incontables de truchas de cabeza de jarrete.
- Las aldeas del Agujero de Dougan y Aguamiel se levantan a pocas millas de distancia la una de la otra en las orillas septentrionales del lago Aguas Rojizas, el cual, en contraposición con su nombre, lanza destellos desde su verdosa superficie durante el día, y plateada durante la noche.
- La villa de Easthaven y, anidadas entre las estribaciones de la Cumbre de kelvin, las aldéad de Caer-Dineval y Caer-Konig abrazan las orillas de Lac Dinneshere, el cual se congela en invierno.

La población de Diez Ciudades está compuesta fundamentalmente por humanos y enanos, con los enanos sobrepasando en número a los enanos en una proporción de veinte a uno. En tiempos de gran peligro, los líderes de las Diez Ciudades, conocidos como portavoces de la villa, se reúnen en Bryn Shander para discutir soluciones para sus problemas. Si uno de los asentamientos más pequeños cae bajo ataque de una amenaza demasido grande como para ser derrotada, sus habitantes están entrenados par ahuir a Bryn Shander y buscar refugio tras sus muros.

Encuentros Aleatorios

When in this region, use the Random Encounters in Icewind Dale table instead of the Random Wilderness Encounters table earlier in this Capítulo.

Encuentros Aleatorios en el Valle del Viento Helado

d20	Encuentro
1	1 **dragón blanco anciano**
2-5	ld4 + 2 **gatos de los riscos** (ver apéndice C)
6-8	l d3 **gigantes de escarcha**
9-12	Bárbaros Reghed
13-15	3d8 **renos**
16-17	Habitantes de Diez Ciudades
18-19	ld6 **yeti**
20	l **remorhaz joven**

Dragón Blanco Anciano. Arveiaturace, más conocida para las Gentes del Norte como Garras de Hielo, reclama el Valle del Viento Helado como parte de sus dominios. Pos personajes pueden avistarla volando en el cielo por encima. Rara vez se rebaja a intervenir en los asuntos de las criaturas terrestres; sin embargo, si ino o mas personajes no buscan cobertura, bajará en picado para echarles una mirada más de cerca (y que ellos se la echen a ella).
Esta dragóna está bastante enloquecida, y transporta una silla de montar a la que sigue enganchado el desecado cadáver de un mago al que antaño consideró un gran amigo. Arveiaturace le habla al cadáver ocasionalmente el Dracónico, como si el mago siguiera vivo. Esta dragona no está hambrienta ni buscando pelea, pero si uno o más personajes rehúsan inclinarse ante ella, Arveiaturace podría atacarles mientras vuela con su arma de aliento o intentar atrapar a uno de ellos con sus garras, aferrando a su víctima en lugar de causarle daño, solo para dejar caer al probre desgracias desde una peligrosa altura varios asaltos más tarde.

Gatos de los Riscos. Los gatos de los riscos se esconden en la nieve e intentan sorprender al grupo.

Gigantes de la Escarcha. Si se encuentra un único gigante, este irá acompañado de un **lobo de invierno**. Los gigantes de la escarcha estñan cazando en busca de comida, no portan ningún tesoro, pero cada uno de ellos llea al hombro un saco, el cual contiene ld4 objetos corrientes, determinados tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción.

Bárbaros Reghed. Los personajes se encuentran con un **berserker** Reghed que lidera a una banda de 2d4 + 2 **guerreros tribales**, o su campamento. Determina aleatoriamente a qué tribu pertenecen tirando un d4: 1, Alce; 2, Lobo; 3, Oso; 4, Tigre.

Si los bárbaros pertenecen a la tribu del Alce u el oso, se mantendrán a distancia del grupo y atacarán solo si son amenazados. (Cualquiera que se aproximen a ellos con las armas desenvainadas será considerado una amenaza.) Los bárbaros de la tribu del Tigro o del Lobo atacarán al grupo nada más verlo. Los bárbaros de la tribu del Tigre quieren la comida y suministros del grupo, y los hambrientos bárbaros de la tribu del Lobo quieren asesinar a los personajes, despellejarlos y comérselos.

Renos. Usa las estadísticas del **alce** para representar a los renos. No renos no representan ninguna amenaza.

Habitantes de Diez Ciudades. Los personajes se encuentran con 1d4 **exploradores** (tramperos) de uno de los asentamientos pequeños de Diez Ciudades. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que se estén dirigiendo de vuelta a casa con 2d6 pieles de animales con un valor de 5 po cada una.
Conocen bien el terreno y pueden dirigir o guíar a los personajes hasta el asentamiento más cercano. Si los personajes les preguntan acerca de avistamientos de gigantes, hay un 25 por ciento de probabilidades de que los exploradores hayan detectado rastros de gigantes de la escarcha en las últimas dos horas, en cuyo caso podrán dirigir a los personajes hacia ellos.

Yeti. Si los personajes se encuentran con un solo yeti. Este será un **yeti abominable** Los yeti usarán el aullante viento y la nieve para ocultar su acercamiento, dándoles ventaja en sus controles de Destreza (Sigilo).

Jóven Remorhaz. El crujido del hielo y un ligero temblor presaguiarán la llegada de este hambriento monstruo. Los personajes que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 11 o más no quedarán sorprendido cuando el **remorhaz joven** salga de entre la nieve y el hielo cercanos.

YARTAR

La ciudad Fortificada de Yartar se llevanta en la morilla oriental del Río Dessarin. En la orilla oeste hay una ciudadela amurallada bajo el control de la ciudad. Entre ellas se extiende un ancho puente de piedra. Los viajeros deben moverse a través de la ciudadela y pasar una inspección antes de continuar hacia el oeste hasta Triboar o de atravesar el puente hasta llegar a las puertas del lado oeste de la ciudad. El Camino de los Páramos Eternos cruza el corazón de Yartar, conectado las puertas occidental y oriental de la ciudad. Al este de la ciudad, la carretera del comercio se convierte en un camino de grava.
Yartar es próspera, y se está volviendo cada vez más populosa. Algunos de sus edificos hay sido derribados y en su lugar se han construido edificios más altos, de cuatro plantas en algunos casos.
Dado que la ciudad es un importante puerto ribereño, el líder lecto de Yartar es llamado Barón del Agua. La actual Baronesa del Agua es Nestra Ruthiol (LM mujer humana Tezhyria **noble**), una astuta y vengativa mujer al final de la cincuentena. Yartar es miembro de la Alianza de los Señores, y Ruthiol considera esa relación vital para la supervivencia y prosperidad de su ciudad.
Sabe que los Arpistas y los Zhentarim están bien establecidos en la ciudad, pero su camino se cruza en el de ellos solo cuando el bienestar de los Yartarranos se ve amenazado.
Ambas facciones han infiltrado a la cofradía local de ladrones, la Mano de Yartar, cuyos miembros son todas mujeres.
Los personajes que obtengan la carta de recomendación de Tamalin Zoar (ver la sección de “Bramacuernos”) pueden presentársela a una miembro de la Mano de Yartar y recibir la asistencia de la cofradía en cualquiera de las siguientes formas:

- Si los personajes están buscando a un individui en la ciudad cuya localización no es bien conocida, la Mano de Yartar puede rastrearlo de forma segura en 4d6 horas.
- Si es necesario vender botín, la Mano de Yartar puede encontrar compradores (no necesariamente honestos).
- Si los personajes acuden a Yartar buscando una forma rápida de viajar, la Mano de Yartar les hablará acerca de un círculo de teleportación no demasiado secreto protegido un mago llamado Kolbaz (ver la sección “Los Círculos Internos” al final de este capítulo).

La mayor amenaza a la que se enfrenta Yartar es la Sociedad del Kraken (ver la sección “Facciones en el Norte” en la introducción), la cual está intentando hacerse con el control de la ciudad desde dentro y convertirla en una fortaleza. Uno de los nobles de Yartar es un miembro de la Sociedad del Kraken llamado Khaspere Drylund. Lord Drylund está ansioso por reemplazar a Ruthiol como Barón del Agua de la ciudad. No puede eliminar a Ruthiol, sin embargo, hasta no haber obtenido suficientes apoyos como para asegurarse la victoria en la elección para determinar a su sucesor.
Espera ganr votos indentificando y sobornando (o extorsionando) a los oficiales mas corruptos de Yartar, y celebrando extravagantes fiestas a bordo de su espléndidamente decorado barco ribereño privado. Para más información acerca de Lord Drylund y su barco, revisa el capítulo 11.

ZELBROSS

A medio camino entre Secomber y Aguas Fuertes, en la vieja Carretera del Delimbiyr Road, se hallan los restos chamuscados y la desmoronada chimenea de piedra de una posada que fue incendiada por unos bandidos hace muchos años. Un signo de madera chamuscado cortado con la forma de la cabeza de un zorro todavía cuelga sobre el ennegrecido marco de una puerta, con el nombre de la posada, el Zorro Astuto, casi destruido por el fuego.
Un camino de tierra invadido de hierbajos se dirige hacia el sur desde la posada.
Los personajes que sigan el camino de tierra descubrirán las ruinas incendiadas de una aldéa agrícola en la orilla norte del Río Delimbiyr. Solo quedan unos cuantos muelles de madera podrida para marcar lo que solía ser la aldea de Zelbross.
Este lugar abandonado ofrece unas hermosas vistas del Bosque Sur al otro lado del río, por lo que es fácil imaginar por qué unos colonos exigieron este lugar, pero no hay evidencia alguna de qué es lo que le pasó a los aldeanos o de quíen fue quien les atacó. Zelbross ha estado abandonada más de diez años.

ENCUENTRO SUGERIDO

Si los personajes registran las ruinas del Zorro Astuto, se encontrarán con un niño fugado de la tribu del Oso Azul (ver la sección “Los Bárbaros Uzhgardt”m al principio de este capítulo). Está escondiéndose en la chimenea, y los personajes que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 12 o mas lo avistarán mientras registran las ruinas. Orok es un niño humano de 12 años armado con una daga oxidada y una honda improvisada.. Está cubierto de barro y suciedad de la cabeza a los pies, y tiene palos enmarañados en una despeinada mata de pelo infestada de pulgas.
Es lo suficientemente listo como para no atacar a aventureros bien armados, pero no tendrán remordimientos en intentar atacar a cualquiera que se enfrente con él.

Orok tiene las estadísticas de un **kobold**, con los siguientes cambios:

- Orok es caótico neutral.
- No tiene visión en la oscuridad.
- Habla Bothii (ell lenguaje Uzhgardt) y un poco de Común.
- Carece del rasgo kobold de sensibilidad a la luz (pero retiene el rasgo de tácticas de manada).

Los hermanos de Orok abusaban de él de forma despiadada, por lo que huyó de su tribu. Aunque es claramente un niño Uzhgardt, no lleva consigo nada que lo identifique como miembro de la tribu del Oso Azul, no tampoco revelará sus relaciones con la tribu por miedo a ser entregado de vuelta a la tribu.
Si los personajes le ofrecen a Orok comida, este la tomará y se la llevará de vuelta a su "cubil" para devorarla. También se retirarñá a la chimenea se ve a alguien usar magia. Al igual que todos los Uzhgardt, teme la magia y desconfía de los lanzadores de conjuros.
Orok se verá atraído a personajes de aspecto tosco amantes de los territorios salvajes, como bárbaros y exploradores. Si un personaje así es amable con çél, establecerá un vínculo y se convertirá en un seguidor de ese personaje. Orok no acompañará voluntariamente al grupo en cualquier otro caso, prefiriendo pquedarse en su guarida atrapando pescado en el cercani río.

OTROS ENCUENTROS

Los siguientes encuentros funcionan mejor antes de que los personajes estén listos para pasar al Capítulo 4, "El Camino Escogido". Algunas de las misiones especiales explicadas en el Capítulo 2 podrían señalar un camino claro que lleve a uno de estos encuentros. Lo mismo puede descirse algunos de los encuentros sugeridos presentados antes en este mismo capítulo.

LA VIEJA TORRE

Puedes usar este encuentro en cualquier momento en el que los personajes estén viajando por tierra. La localización no es importante, aunque algún lugar en el Valle del Dessarin sería ideal.

> Avistaris una torre medio desmoronada en la cima de una colina a menos de un cuarto de milla de distancia. Partes de su tejado cónico y muros exteriores se han hundido hacia dentro, dejando un cavernoso agujero sobre el que cuatro halcones vuelan en círculo.

Si los personajes se aproximan a menos de unos cuantos cientos de pies de la torre (ver mapa 3.14), añade:

> Un gran peñasco bloquéa la entrada de la torre a nivel del suelo, y un horrible sonido proviene de su interior, un profun canto gutural saliendo de los labios de algo gran y horrible.

Una mujer **gigante de las colinas** llamada Moog se ha encerrado sola en esta solitaria torre para poder llorar llena de autoconmiseración sin ser molestada. La jefe Guh se ha llevado al marido de Moog, Hruk, reclamándolo como propio, dejando a Moog sin nadie del que abusar todos los días. Moog está cantando una triste canción, la cual se ve amplicada por las propiedades acúticas de la torre.

Está sentada en el nivel superior de la torre 8área 2), sus pantorrillas y pies desnudos colgando de un agujero en el suelo.

Desde este posición, puede ver a cualquiera que entre en la torre a través de la puerta delantera, el agujero en el muro por encimad de las escaleras o a través de la ventana por encima de la puerta. Está de espaldas a la ventana del piso de arriba que mira hacia el este, y no puede ver a nadie que se aproxime desde esa dirección.

Su incesante canto es tan fuerte que no puede escuchar nada excepto los sonidos más fuertes que provengan de fuera de la torre..

Los halcones que vuelan en círculo alrededor de la torre son cuatro **halcones sangrientos**. Cualquier personajes que preste atención a los halcones puede divisar sus plumas escalarta con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 10 o recordar su agresiva naturalea con un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 10. Los Halcones sangrientos atacarán a cualquier criatura que intente entrar en la torre a través del muro roto o del techo, pero en otro caso mantendrán la distancia. Una vez los halcones ataquen, Moog no podrá ser sorprendida.

1. NIVEL INFERIOR

Moog ha colocado un gran peñasco en frenta de la puerta.

Un personaje de tamaño Pequeño puede deslizarse a través de una estrecha grieta para poder entrar en la torre. En otro caso, el peñasco puede ser apartado empujando con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 25. Una escalera de piedra abraza el muro interior, subiendo en espiral en el sentido de las agujas del reloj formando rellanos en varios puntos. Al lado de cada rellano hay una aspillera de 9 pies de altura que se estrecha en exterior hasta una anchura de 5 pulgada. La mayor parte del suelo de la torre y de la escalera está cubierto de escombros provenientes de los muros y trozos de madera provenientes de las vigas del techo parcialmente colapsado. Los escombros cuentan como terreno difícil.

Tesoro. Cualquier personaje que busque a través de los escombros encontrará una losa del suelo partida con lo que parece ser un compartimento escondido bajo ella. Hace años, un aventurero mediano llamado Keltar Dardragon enterró un cofre del tesoro bajo el suelo en este lugar, y nunca tuvo la oportunidad de reclamarlo antes de morir. Moog no ha visto el cofre, el cual está cerrado pero se halla en malas condiciones. Un personaje puede romper la cerradura o forzarla fácilmente (no hace falta control de característica).

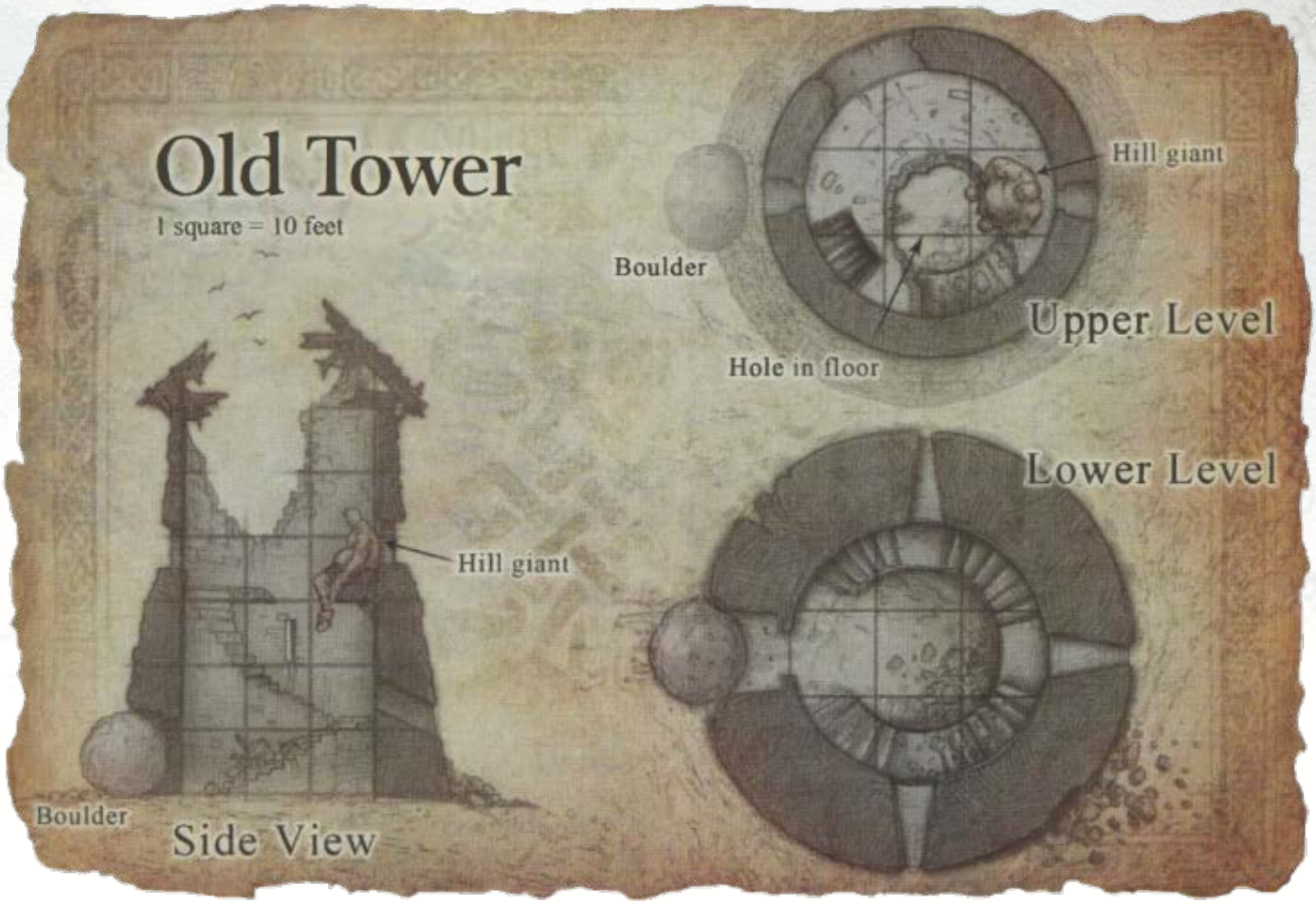
El cofre contiene 300 pp y dos objetos mágicos, determinados tirando en la Tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

2. NIVEL SUPERIOR

No se puede encontrar nada de valor en este nivel de la torre excepto un gran saco tirado en el suelo. Determina sus contenidos tirando tres veces en la tabla Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción.

Moog estará aquí a no ser que se la haya atraído hasta llevarla a otro lugar. Si los personajes esperan a que salga, a Moog le entrará hambre cesará con su triste canción pasados 2d20 minutos. La giganta saltará a la planta baja, empujará el peñasco para apartarlo y saldrá de la torre en busca de comida. Si los personajes se esconden y la dejan marchar. Volverá a la torre 3d10 horas después con un jabalí que no para de sacudirse agarrado bajo el brazo. Moog ha tenido algunas malas experiencias con la gente pequeña en el pasado. Su primer impuslo será el de atacar si los personajes se enfrentan ante ella.

La torre está llena de suficientes escombros para que no se le acaben las rocas que lanzar durante un buen rato. Cualquier personaje que intente apaciguar las preocupaciones de Moog hablándole en Gigante de forma calamada y apaciguadora puede realizar un control de Carisma (Persuasión) CD 12. Si Moog es sobornada con comida o tesoros, este control es realizado con ventaja.



Si el control tiene eéxito, Moog dejará de atacar el tiempo suficiente como para escuchar lo que los personajes tienen que decir. También revelará por qué está tan triste. Si los personajes prometen reunir a Moog con su marido, esta estará encantada e intentará hacer lo que pueda para ayudarlo a cambio. Moog sabe donde vive la Jefe Guh y puede llevar al grupo a Grudd Haug (ver Capítulo 5, "El Cubirl de los Gigantes de las Colinas"). También sabe que Grudd Haug está lleno de orcos, goblins, hobgoblins y ogros.

Moog tiene más miedo de la jefe Guh de lo que tiene a los personajes y no los ayudará voluntariamente a atacar Grudd Haug. Preferirá mantenerse a una distancia segura del cubil de los gigantes de las colinas (al menos media milla), pero los personajes pueden convencer a Moog de que los acompañe diciendo que necesitarán su ayuda para identificar a Hruk y rescatarlo de la malvada jefe de los gigantes de las colinas. Incluso si se la engaña para que se una al asalto de Grudd Haug, Moog no atacará a los demás gigantes de las colinas. Si se encuentra con su marido, lo agarrará del pelo y se lo llevará lejos de Grudd Haug.

Moog es caótica malvada y por lo tanto proclive a repentinos cambios de humor. Perderá la paciencia con los personajes si no renuevan constantemente su promesa de ayudarla y le dan comida. Cada vez que Moog se despierte después de un descanso largo, olvidará quienes son los personajes y los atacará, momento en el cual un personaje deberá repetir en control de Carisma (Persuasión) para recuperar su confianza.

Círculos Internos

Varias misiones especiales en el Capítulo 2 pueden llevar a los personajes a la Torre Brilunar en la ciudad de Everlund. Si los personajes no recibieron ninguna de estas misiones, todavía puedes usar este encuentro haciendo que un agente de los Arpistas se acerque el grupo y les sugiera visitar la Torre Brilunar, en particular si los personajes están buscando un medio más rápido de transporte.

La Torre brilunar aparece descrita con más detalle en la sección "Everlund" antes, en este mismo capítulo. Su archimago residente es bien consciente del "problema que representan los gigantes". Si los personajes se le aproximan, krowen les advertirá que la conmoción que han generado los gigantes representa una grave amaneza al equilibrio de poder en el Norte. Sabe de buena titan que los Arpistas, la Alianza de los Señores, el Enclave Esmeralda, la Orden del Guantelete y los Zhentarim están todos tomando medidas para proteger la civilización contra los ataques de los gigantes.

Krowen sabe que los gigantes y los dragones tienen una larga historia de conflictos entre si, y sospecha que, de alguna forma, los dragones son responsables (directa o indirectamente) de la rebelión de los gigantes.

Krowen no es muy aventurero, pero siente una debilidad por pos aventureros y los usa para que hagan sus trabajos sucios. Krowen permitirá al grupo el acceso libre a una red secreta de *círculos de teletransporte* que él y sus compañeros magos Arpistas usan para viajar. También le dará a los personajes una hoja de pergamino que muestra los seis círculos y sus direcciones de sígilos (muestra a los personajes la figura 3.1). Los círculos están localizados en Everlund, Aguas Fuertes, Mirabar, Neverwinter, Aguas Profundas y Yartar.

Las localizaciones específicas de estos círculos aparecen brevemente descritas a continuación, y un lanzador de conjuros de los Arpistas permanece de guardia listo para lanza el conjuro de círculo de teletransporte si el grupo lo necesita.

Cada lanzador de conjuros tiene las estadísticas de un **mago**, con los siguientes cambios:

- Cada lanzador de conjuros habla Comun, Dracónico, Enano y Élfico.
- Cada lanzador de conjuros tiene el conjuro de *Círculo de Teletransporte* preparado en vez del del *Cono de Frío*.

Círculo de Aguas Fuertes

El *Círculo de teletransporte* en Aguas Fuertes está localizado en una bodega cuadrada de 30 pies cuadrados bajo una taberna llamada el Sátiro Sonriente. Metida bajo una escalera de madera hay una cama sin hacer que es donde duerme el mago responsable del círculo. Su nombre es Revil Slombarr (CB hombre humano Khondazhano **mago**). Es un hombre joven entrado en carnes que de vez en cuando se desntiende de sus deberes para visitar salones de fiestas locales. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que Revil esté ausente cuando los personajes lleguen, en cuyo caso volverá pasadas 1d4 horas.

Las escaleras lleva a una puerta secreta que se abre dentro de un gran cofre de madera enganchando al suelo del piso de arriba. Los personajes que salgan del cofre se encontrarán dentro de un guardarropa tapado con cortinas cerca de la sala común. Un simpatizante de los Arpistas llamado Gharwin Umbryl (LB hombre humano **plebeyo**) regenta el Sátiro Sonriente y hace lo que puede para cubrir a Revil.

Círculo de Aguas Profundas

El círculo de Aguas profundas está localizado dentro de una cripta en la superficie dentro del cementerio amurallado de Aguas Profundas, la Ciudad de los Muertos.

La cripta tiene dos niveles, y el nombre MYRNA está inscrito encima de su entrada (la cual está sellada con un conjuro de *cerradura arcana*). El nivel superior es la cripta propiamente dicha, la cual contiene un sarcófago de piedra vigilado por un **guardián escudo** el cual ha sido entrenado para levantar la tapa del sarcófago cuando alguien diga el nombre de Myrna en voz alta. El sarcófago contiene una escalera de piedra que baja hasta llegar a una cámara mágicamente iluminada. El círculo se halla en el suelo de esta cámara, la cual también incluye un pequeño nicho que sirve de estudio y un catre para su maga responsable, una chica delgada y pequeña llamada Thestryl Mellardin (CB mujer humana Khondazhana **mago**). Porta al cuello el amuleto de control del guardián escudo.

Círculo de Everlund

El círculo de teletransporte en Everlund está localizado dentro de una cámara circular en la Torre Brilunar. Un conjuro de *cerradura arcana* ha sido lanzado sobre la puerta de la cámara, aunque los magos de la torres pueden evitarlo. Krowen ha asignado a un brusco pero digno de confianza aprendiz llamado Nespril Menk (LB hombre humano Damarano **mago**) para que vigile el círculo durante el día, y a un vago y falto de sueño aprendiz llamado Flewen Aldhark (NB hombre humano Khondazhano **mago**) para que haga lo propio durante la noche. Si los personajes llegan mientras Flewen está de guardia, hay un 90 por ciento de probabilidades de que esté tirado sobre una silla, profundamente dormido.

Círculo de Mirabar

Las autoridades Mirabarranas estarían furiosas si descubrieran que los Arpistas han comprometido la seguridad de la ciudad construyendo un *círculo de teletransporte* permanente dentro de los muros de Mirabar. El círculo está inscrito en el desván de un establo, y puede ser rápidamente escondido bajo un montón de henor. El responsable del círculo, Zazspar Bronzefire (LB hombre enano escudo **mago**), se hace pasar por palafrenero, incluyendo los pantalones de cuero y la paja en la barba.

Círculo de Neverwinter

El círculo en Neverwinter ha sido grabado en el suelo de un ático, en una crujiente casa de tres pisos que los Arpistas usan como lugar de reunión. Vigilando el círculo se halla una confiada aunque socialmente torpe joven llamada Sandyse Thunderquill (NB mujer humana Tezhyria **mago**), a quien los Arpistas están entrenado para que se infiltre en la Hermandad Arcan. Unas escaleras que bajan desde el ático llevan hasta un estudio, en donde Sandyse se rodea con velas encendidas y pilas de libros abiertos.

Círculo de Yartar

Los Arpistas compraron una villa en el corazón de Yartar que iba a ser demolida. Detrás del destrozado edifico hay un jardín de 40 pies cuadrados cerrado por un muro de o pies de altura de piedra llena de musgo.

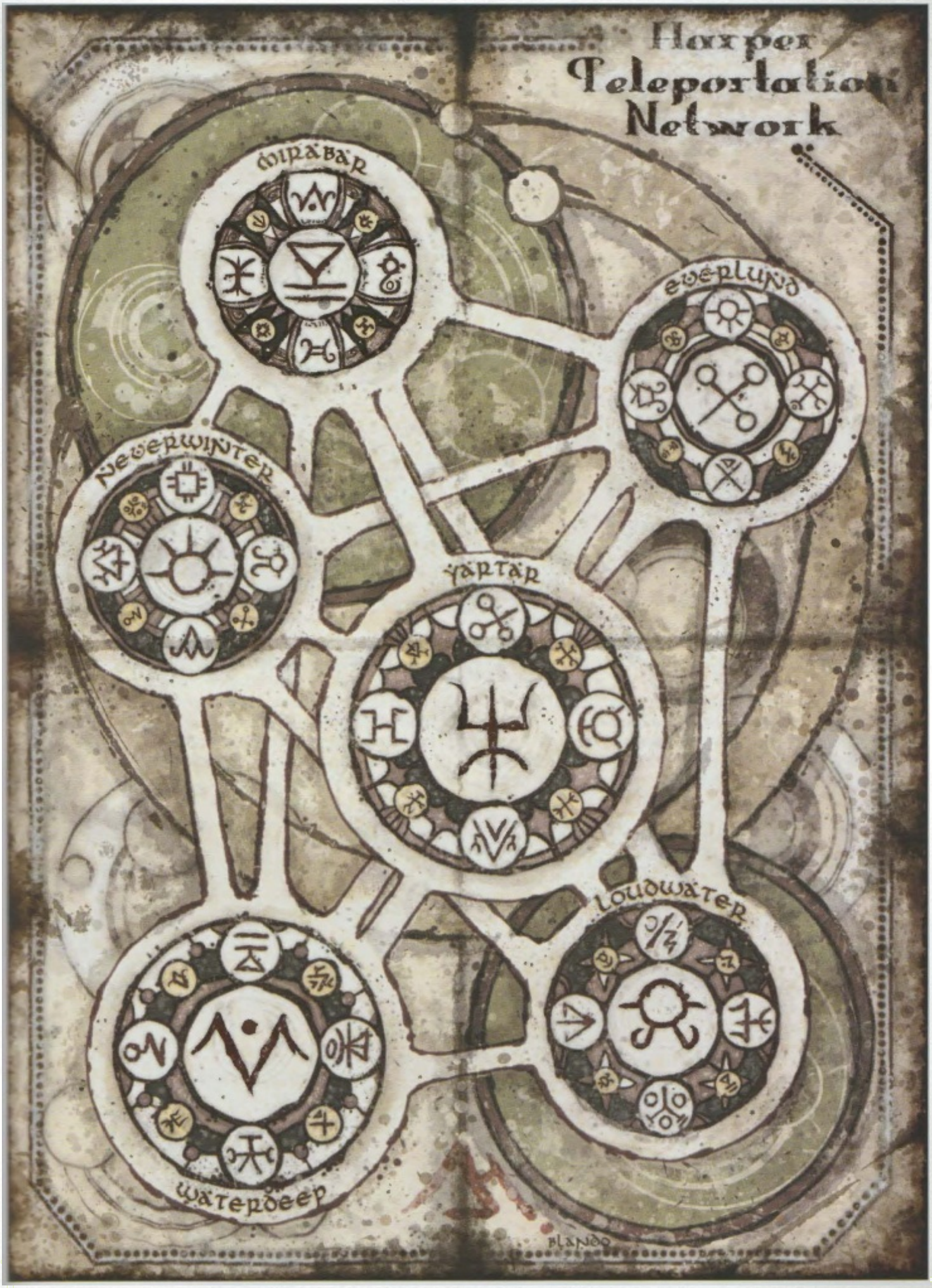
Un conjuro de *terreno alucinatorio* oculta no solo el *círculo de teletransporte* inscrito en mitad del patio, sino también los bancos rotos, los arriates de flores infestados de malas hierbas y las estatuas rotas que rodean el círculo. Mientras el conjurod e terrenjo alucinatorio está activo, el jardín tiene el aspecto que tuvo en sus días de esplendor, con estatuas de dríadas juguetonas y sátiros situados entre las flores y los bancos de piedra. Un parlanchín viejo Arpista llamado Kolbaz (NB hombre humano Calishita **mago**) mora en la villa y renueva el conjuro de *terreno alucinatorio* cada día a mediodía (tiene ese conjuro preparado en lugar de *tormenta de hielo*). Utiliza sus trucos para asustar a los okupas y a otros intrusos no deseados.

Harshnag

Este encuentro puede ocurrir n cualquier lugar en el Norte y está diseñado para llevar a los personajes hasta el Capítulo 4 de la aventura, “El Camino Escogido”, Después de dar tumbos por los Norte durante un tiempo, los personajes podrían llegar a un punto donde no puedan decidir a donde ir después. Ese es el mejor momento en el que usar este encuentro.

El destino pondrá a los personajes en contacto con Harshnag el Torvo, un legendario Gigante de la Escarcha de alineamiento bueno. En las tabernas del Norte, es conocido como un monstruo por algunos y como un héroe para otros. En Aguas Profundas es recordado como el miembro más grande de la Fuerza Gris, una compañía de aventureros notoriamente destructiva que acudió en defensa de la ciudad en mñas de una ocasión. Del cual se cree que tiene cientos de años, Harshnag vagabundéa por las tierras salvajes con un gran hacha en sus manos, buscando acabar con sus malvados congéneres gigantes.

La historia de Harshnag no es importante en esta aventrua y a él no le gusta hablar de su pasado. Lo que es importante es que sabe que el ordning se ha roto , que los gigantes de las tormentas ya no tiene el poder para mantener a raya a los gigantes más pequeños y que el rey Hekaton ha desaparecido. Busca proteger el Norte de los saqueos de los gigantes malvados mientras busca a otros aventureros que compartan esta objetivo.


Harper
Teleportation
Network
Silverymoon
Everlund
Neverwinter
Yartar
Loudwater
Waterdeep

Para el momento en el que los personajes se encuentren con él, ya habrá masacrado a algunos gigantes.

Harshnag tiene el aspecto de un típico gigante de la escarcha excepto que viste una armadura de placas y porta como yelmo el cráneo de un dragón blanco. Su mellada hacha también parece formidable.

Es un gigante de pocas palabras que prefiere dejar que sus actos hablen en lugar de sus palabras. Cuando habla en situaciones fuera del combate, parece sorprendentemente calmado y educado. Sin embargo, mientras empuña en combate su hacha, grita y se ríe como un berserker. En compañía de aventureros pequeños, intenta no dominar en las situaciones sociales o tomar demasiadas decisiones por ellos, ya que sabe cuan frágil e inflados pueden ser sus egos.

Harshnag conoce bien el Norte y no tiene ninguna probabilidad de perderse en sus territorios salvajes. Es sensible al hecho de que mucha gente pequeña tiene terror, recientemente vuelto a prender, ante la idea de que los gigantes puedan entrar en sus asentamientos. Como resultado, si los personajes visitan un asentamiento mientras Hashnag está con ellos, preferirá permanecer sin ser visto en lo alrededores. La excepción es Aguas profundas, considera a esa ciudad su hogar y no tiene ningúna reticencia a entrar en ella, apartuando suavemente a los guardias que se ponen en su camino.

Harshnag es un **gigante de la escarcha**, con los siguientes cambios:

- Su alineamiento es caótico bueno..
- Tiene 204 puntos de golpe y viste una cota de placas +3 que cambia de tamaño para adaptarse a su portar. Esta armadura le proporciona CA 21.
- Habla Común y Gigante.
- Harshnag tiene resistencia legendaria. Una vez al día, cuando falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en ella.
- Empuña el Gran Hacha de Gurt, la cual tiene una larga historia, así como algunas propiedades relacionadas con el frio (ver el Apéndice B).
- Tiene un bono para impactar con el hacha de +11, la cual produce 26 (3dl2 + 7) puntos de daño cortante en un impacto, o 39 (5d12 + 7) puntos de daño cortante si el blanco es humano.
- Su valor de desafio es de 9 (5,000 PX).

La Idea de Harshnag

Aunque es feliz simlemente con vagabundear por el norte, masacrando cuando puede a sus malvados congéneres, Harshnag piensa ahora que podría ser el momento de consultar con una autoridad más alta. Conoce la localización de un templo en la montaña construido por sus antiguos ancestros bajo el Espinazo del Mundo. Lo llama El Ojo del Padre de Todo. De acuerdo con las leyendas de los gigantes, el templo contiene un oráculo divino.

Harshnag ofrecerá llear a los personajes hasta el templo de tal forma que puedan consultar con este oráculo y descubrir como acabar de la mejor forma con la amenaza que los gigantes suponen para el Norte.

Si los eprsonajes aceptan seguir a Harshnag, este les llevará desde su actual localización hasta el Valle de Khedrun.

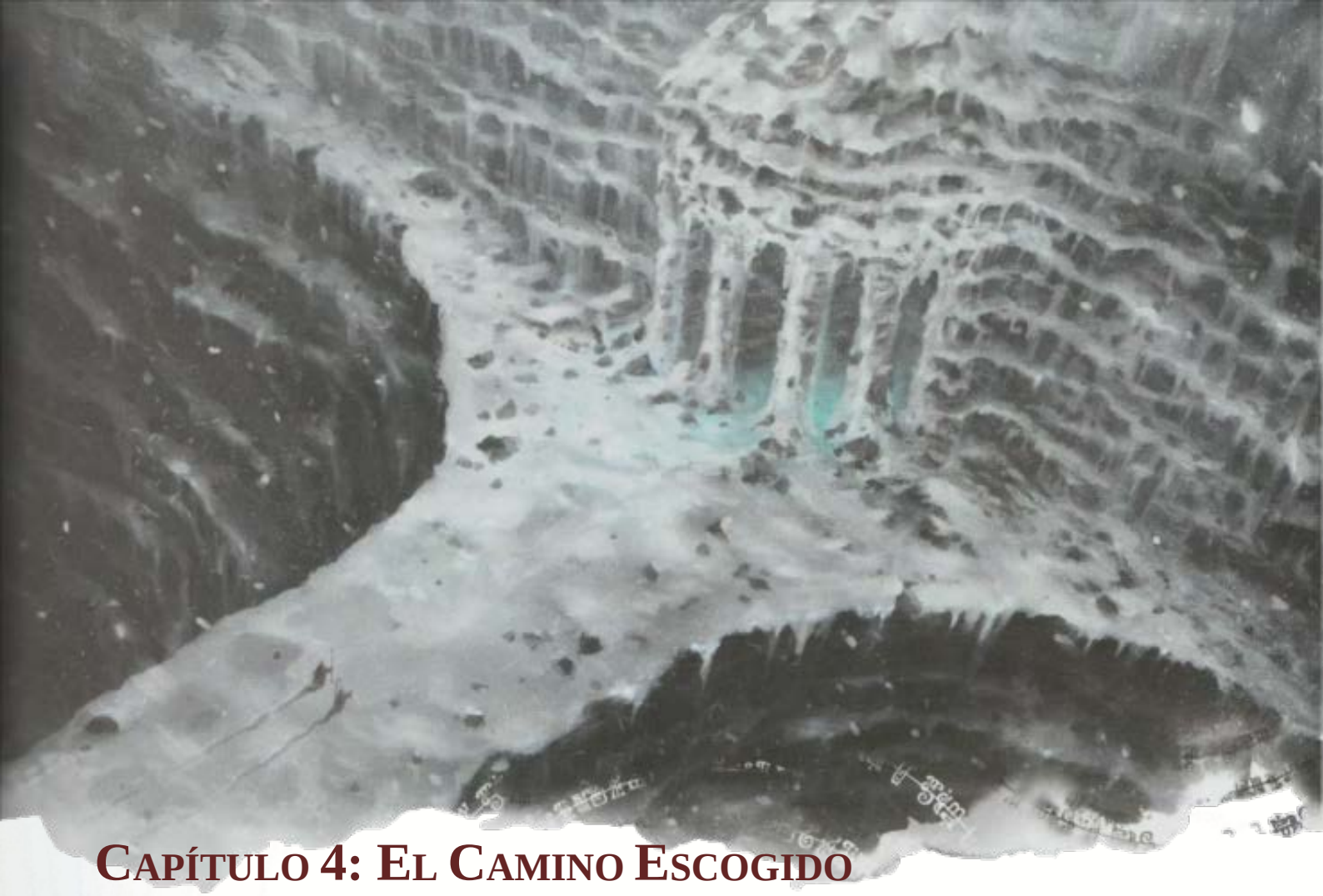
Desde allí, los guiará a través de un sendero nevado que subne por las gélidas montañas hasta la entrada del templo (ver la sección “Viaje hasta el Ojo” al comienzo del Capítulo 4). Dependiendo de donde estén los personajes cuando Harshnag se los encuentre, el viaje hasta el templo podría ser largo y peligroso; usa las tablas de Encuentros Aleatorios en Territorios Salvjaes para hacer que el viaje sea memorable.

Harshnag en Juego

Harshnag intentará no dominar el combate si esto significa hacer que sus compañeros se sientan inferiores. No quiere dar la impresión de ser un fanfarrón. Puede reducir su efectividad en cambate de las siguientes formas:

- Durante su turno realizará un solo ataque en vez de dos.
- Usará la acción de Ayudar para ayudar al siguiente ataque de un personaje contra un enemigo (ver la descripción de la acción en el Capítulo 9 del Manual del Jugador).
- No hará nada durante su turno excepto burlarse de un enemigo que en otro caso atacaría a uno de los personajes. Asume que el esfuerzo tiene éxito y que el blanco centra su atención en Harshnag, a no ser que el personaje insista en seguir siendo en blanco de esa amenaza.





Capítulo 4: El Camino Escogido

Guiados por Harshnag el gigante de la escarcha, los aventureros viajan a la Columna del Mundo, escalando montañas de hielo para llegar a un templo construido por los señores gigantes de Ostoria. Dentro de este complejo, se encuentran con el Ojo del Padre de Todos, una cámara que los antiguos gigantes utilizaban como un oráculo. Aquí, los personajes finalmente elegiran un camino que les llevará a los gigantes de la tormenta de Maelstrom, que poseen la llave para restaurar el orden entre los gigantes.

Después de recibir la dirección del oráculo, los persinajes se embarcan en la siguiente etapa de su búsqueda, pero un encuentro sorpresa con lymrith amenaza con poner fin a sus esfuerzos antes de que comience. Al darse cuenta de que los aventureros no están a la altura del dragón azul anciano, Harshnag desafía a lymrith, distrayendola para que los personajes puedan huir. El templo de piedra tiembla y cae tal como el gigante de la escarcha y el dragón azul chocan, atrapándolos bajo la montaña, mientras que los personajes realizan su evasión.

Viaje al Ojo

Harshnag se ofrece para llevar a los personajes al Ojo del Padre de Todos. Él no tiene miedo de usar caminos y senderos, ni palidece ante la idea de atravesar tierras salvajes inexploradas o cruzar ríos fríos. Espera que los personajes mantengan su ritmo, pero viaja a un ritmo normal, de modo que no sufren los efectos del agotamiento. El Ojo del Padre de Todos está oculto bajo los helados picos de la Columna del Mundo y se puede llegar por medio de un puerto de montaña que comienza en el Valle deKhedrun. Después de dos días atravesando el desolado valle, Harshnag encuentra el paso. Los personajes deben de ser de nivel 7cuando esten listos para explorar el Ojo del Padre de Todo.
Un viaje por tierra a lel Ojo del Padre de Todo puede incluir uno o mas encuentros aleatorios, a tu discreción. ver la sección "Encuentros Aleatorios al Aire Libre" en el capítulo 3 para más información. Los personajes también son sometidos a temperaturas frías extremas (ver la sección "Supervivencia en la Naturaleza" en el capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master).

El Ojo del Padre de Todo

El ojo del Padre de Todo es un complejo subterráneo construido por gigantes (ver el mapa 4.1), que ha sobrevivido a decenas de miles de años. Los señores gigantes de Ostoria llegaron aquí por la sabiduría divina y también en busca de refugio. Harshnag es uno de sólo un puñado de gigantes que saben del templo.
Unos pocos dragones ancianos, incluyendo lymrith, Claugiyliamatar, y Klauth-también conocen su ubicación.
Todo dentro del dungeons está construida a escala gigante.
Harshnag está familiarizado con las características generales y el diseño del complejo (excepto el área 9), pero no sus trampas o habitantes actuales.

1. Entrada Abovedada

Una calzada de piedra de 40 pies de ancho formada naturalmente conduce a la entrada del Ojo del Padre de Todo. Escarpados acantilados de piedra se hunden cientos de pies en ambos lados de la ruta.

La calzada está cubierta con un pie de nieve, en la que los personajes pueden ver huellas frescas con dirección a la ladera de la montaña. Con una prueba con éxito de Sabiduría (Supervivencia) CD 15, un personaje puede determinar que las huellas son las de ocho seres humanos. Estas huellas fueron hechas por los bárbaros úzhgardt en el área 4.
La calzada termina antes de una cúpula de piedra tallada en la ladera de la montaña. Seis pilares de piedra de 30 pies de altura aguantan la cúpula, lo que no está en peligro de colapsarse, incluso si los pilares fueran a ser derribados. Cada pilar está tallado con un envolvente bajorrelieve. De norte a sur, los pilares representan las siguientes escenas:

- Un gigante de las colinas levantando una roca por encima de su cabeza
- Un gigante de la escarcha talando un gran pino
- Una gigante de las nubes volando entre pajaros en el cielo
- Un gigante de la tormenta volando lanzando relámpagos a un barco
- Un gigante de piedra escalando una montaña
- Un gigante de fuego con presos enanos encadenados en una caverna

En la parte posterior de la cúpula, hay un pasillo de 40 pies de ancho y de 40 pies de altura se dirige dentro
de la montaña. El viento ha soplado nieve dentro del pasillo. La capa de nieve se hace fina y desaparece después de unos 100 pies. Las huellas de los seres humanos continuan hacia el este dentro del complejo del dungeons.

2. Bloques de Piedra

Si los personajes no se han enfrentado a la barbaros Úzhgardt en el área 4, oyen los gruñidos de los bárbaros cuando llegan a este punto. El túnel tuene 40 pies de ancho, 40 pies de altura y nivelado. Los personajes que tengan una Percepción pasiva de 14 o más advierten huecos en el techo, lo que sugiere la presencia de dos bloques de piedra colgando. Los personajes que busquen trampas y tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 también notaran esos bloques, que constituyen las defensas exteriores del templo.

Características Generales del Ojo del Padre de Todo

Las siguientes características son comunes en todo el templo.
Techos. Los interiores tienen techos de 60 pies de altura.
Puertas. Las puertas dobles ubicadas en todo el complejo están hechas de granito adornadas con bajorrelieves que representqn majestuosos gigantes combatiendo y matando dragones. Las bisagras de puerta y las manijas son de hierro forjado, y las manijas están a 12 pies del suelo. Un gigante enorme no tiene ningún problema para abrir puertas que no esten cerradas por el hielo. Una criatura más pequeña puede intentar de abrir una puerta si esa criatura puede llegar a la manija de la puerta y abrirla. Mientras que el mango está desbloqueado, una criatura debe usar una acción para empujar o tirar de la pesada puerta, abriéndola con una exitosa prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Ver área 6 para reglas tratando con las puertas gigantes que están cerradas por el hielo.
Escarcha. El hielo cubre los suelos, paredes, techos, y recubriendo por todas partes excepto el áerea 7. La escarcha hace la escalada por las paredes imposibles sin equipo de escalada o magia.
Iluminación. Las áreas interiores están a iscuras con excepción de las áreas 6, 7 y 11 (ver esas áreas para más detalles).
Muebles y objetos de gran tamaño. Los muebles y otros artículos en el templo están dimensionados para gigantes enormes.
Las excepciones se indican en el texto. Mesas, bancos y otros accesorios de las habitaciones son por lo general tres veces más grande que su equivalente de tamaño humano y aproximadamente veintisiete veces su peso. Las criaturas pequeñas y medianas pueden oasar por debajo y trepar por los muebles de tamaño gigante, tratándolos como terreno difícil.
Escalera. Escaleras dentro del templo están dimensionadas para gigantes. Cada peldaño tiene 5 pies de alto y 5 pies de ancho. Criaturas de gran tamaño y de más pequeño trataran las escaleras como terreno difícil.

Cada bloque es una losa de 40 pies de alto, 40 pies de ancho y 20 pies de espesor sostenida por mecanismos enterrados en la ladera de la montaña.
Cuando la palanca en el área 2A es movida a la posición hacia abajo, el bloque de piedra cerca de la entrada (área 1) caen, sellando el túnel. Cuando la palanca en el área 2B es movida a la posición hacia abajo, el bloque interno hace la misma cosa. Cada bloque tarda alrededor de 6 segundos para llegar al suelo, dando tiempo para que las criaturas salgan de su camino. Cualquier criatura que no se salga del camino recibe 132 (24d10) pintos de daño contundente y queda derribado y atrapado debajo o aplastado convertido en una pulpa si el daño reduce sus puntos de golpe a 0. Una criatura apresado por un bloque se halla retenido hasta que no se levante el bloque (levantando con la palanca apropiada). El onjuro Apertura y similares no tiene ningún efecto sobre estas barricadas gigantescas.

2A. Puesto de Guardia Noroeste

Esta habitación de 60 pies cuadrados es sin nada destacable a excepción de una gran palanca de hierro en la pared sur. La palanca está a 12 pies del suelo y congelada en la posición hacia arriba. Tiranr de ella hacia abajo requiere una prueba exitosa de Fuerza (atletismo) CD 24.
Las criaturas medianas y pequeñas tienen desventaja en la prueba porque no pueden poner mucho peso detrás de sus esfuerzos, aunque pueden compensar la desventaja ayudandose unos a otros (mediante la acción de ayudar). Usando una antorcha u otra llama descubierta para descongelar el hielo alrededor de la manija (que toma por lo menos 1 minuto) reduce la CD a 20.
Al mover la palanca hacia abajo hace que el bloque exterior de piedra en el área 2 caiga, sellando la entrada del templo.

2B. Puesto de Guardia Suroeste

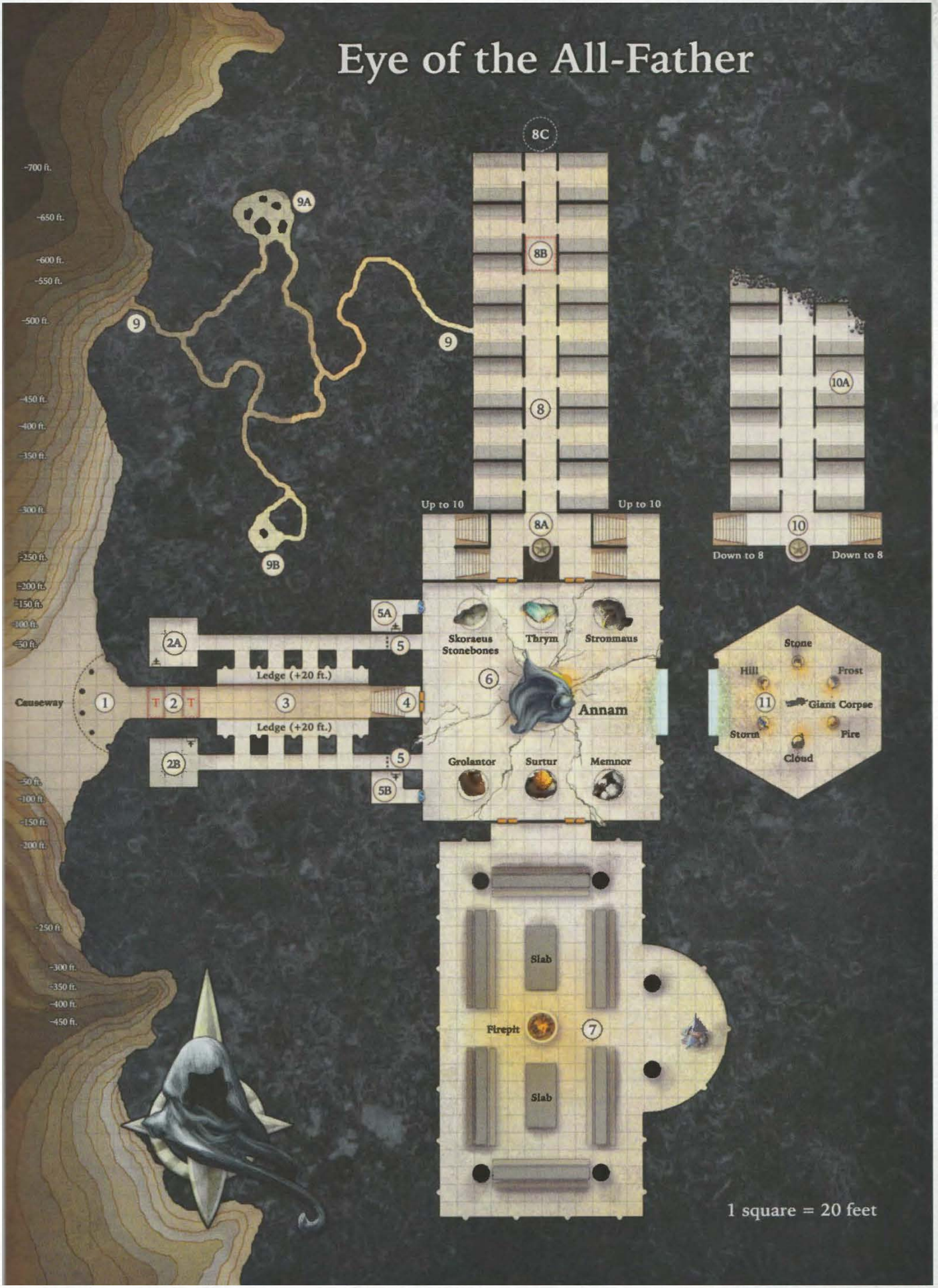
Esta habitación es como el área 2A, pero la palanca está en la pared norte y controla el bloque interior de piedra en el área 2.

3. Salón de las Rocas Caídas

El techo de esta sala tiene 60 pies de altura, que va descendiendo hasta 40 pies a medida que se mueve hacia el área 2. Aunque el techo se mantiene al nivel en dirección hacia el este, su distancia del suelo disminuye a 40 pies en el rellano delante del área 4 debido a la escalera que conducen a ese lugar.
Con vistas a la sala al norte y al sur hay unas repisas sin vigilancia a 20 pies de alto que no tienen pasamanos o almenas. Los gigantes una vez permanecian de pie en lo alto de estas repisas, preparados para lanzar piedras a los intrusos que pasaran por debajo.
Cinco nichos están tallados en la pared posterior de cada repisa. Cada uno tiene un candelabro aplique de hierro que irradia una leve aura de magia de conjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Tocar un candelabro con una llama al descubierto provoca que se materialice un fuego espectral por encima del candelabro. Esta llama arroja luz y calor como una antorcha normal, y arde hasta que es apagada. Si se coge un candelabro de su nicho, hace que pierda su magia para siempre. La luz de los candelabros en esta sala alerta a los Berserkers en el área 4, que investigaran que ocurre.

Bárbaros a las Puertas

A medida que los personajes crucen esta sala de oeste a este, veran la luz vacilante de una sola antorcha y pueden oír gruñidos y gemidos humanos por delante. Los personajes que lleven fuentes de luz no pueden sorprender a los bárbaros úzhgardt en el área 4.


Eye of the All-Father
8C
8B
8
8A
9A
9
9B
10A
10
Up to 10
Up to 10
Down to 8
Down to 8
-700 ft.
-650 ft.
-600 ft.
-550 ft.
-500 ft.
-450 ft.
-400 ft.
-350 ft.
-300 ft.
-250 ft.
-200 ft.
-150 ft.
-100 ft.
-50 ft.
2A
2B
5A
5
5B
Ledge (+20 ft.)
Ledge (+20 ft.)
Causeway
1
2
3
4
Skoraeus Stonebones
Thrym
Stronmaus
6
Annam
Grolantor
Surtur
Memnor
Stone
Hill
Frost
11
Giant Corpse
Storm
Fire
Cloud
Slab
Firepit
7
Slab
1 square = 20 feet

Si el grupo avanza en silencio, sin fuentes de luz, los personajes pueden sorprender a los Úzhgardt con una prueba con éxito de grupo de Destreza (sigilo) CD 14.

4. Puertas Gigantes

Un tramo de escalera de 40 pies de largo que sube 20 pies conducen al este a un rellano, al lado del cual se encuentra un par de puertas de granito de 30 pies altura talladas con imágenes de dioses gigantes inmersos en una batalla contra dragones. Las puertas son inmunes a todos los tipos de daños y recubiertas con hielo en el interior. Cualquier criatura grande o mayor con una fuerza de 23 o superior puede empujar aplicando su peso contra las puertas y forzarlas para abrirlas . Si está Harshnag con el grupo, es lo que exactamente hace si se le da la la oportunidad. Criaturas más pequeñas no pueden abrir las puertas hasta que se haga saltar el hielo o fundiendolo en el otro lado (ver área 6). El conjuro de *Apertura* y magia similar son ineficaces hasta que se retire el hielo.

Empujando la puerta hay seis **bersekers** (CM humanos y humanas Uthgardt) de la tribu del Gran Gusano. Liderándolos está Wormblod, un sanguinario **berserker** (CM Úzhgardt humano con 90 puntos de golpe) que es también el Gran Jefe de la tribu del Gran Gusano. Él mantiene esclavizado una **cria de dragón blanco** como mascota y una mujer **chamán Úzhgardt** (ver el apéndice C) de la tribu del Gran Gusano como consejera. Ella lleva una antorcha encendida en una mano y tiene un hatillo sagrado colgando sobre su espalda. Wormblod y sus bárbaros han llegado al Ojo del Padre de Todo para encontrar un miembro de su tribu que se ha perdido (Ver área 9A). El jefe espera utilizar en secreto esta oportunidad como una excusa para saquear el templo de sus tesoros, pero sus berserkers no han sido capaces de conseguir atravesar estas puertas. Los Úzhgardt y su líder son hostiles hacia cualquier persona que no sea miembro de su tribu, y lucharan hasta la muerte. Esto es correcto incluso si los personajes abren las puertas o se ofrecieron a hacerlo.

Tesoro

Wormblod usa un amuleto que protege contra los intentos de detección y ubicación. Atado a su cinturón lleva un saco que contiene siete piedras preciosas con un valor de100 po.

Desarrollo

Si los personajes matan a Wormblod, pueden utilizar su cabeza cortada o una de sus posesiones (como su amuleto mágico o su gran hacha) para afectar a las futuras relaciones con la tribu Gran Gusano. Otros miembros de la tribu Gran Gusano se aterrorizaeran al saber que su jefe está muerto. Hasta que un nuevo gran jefe sea elegido, o huiran de los personajes o permitiran que pasen por su territorio sin ser molestados. Incluso van a permitir que los personajes tomen la reliquia gigante de su tumulo espíritu. Matar a Wormblod permite también que los personajes adquieran un presente sobrenatural del couatl en la caverna Gran Gusano (ver la sección "Caverna Gran Gusano " en el capítulo 3 para más detalles).

5. Rastrillos

Un rastrillo de hierro pesado de 20 pies de ancho por 30 pies de alto con una pared de 30 pies de alto por encima de él, bloquea este pasillo de 60 pies de alto. El rastrillo se puede levantar con una exitosa prueba de Fuerza (atletismo) CD 25. También se puede levantar con un conjuro de apertura o moviendo una palanca de hierro escondida en una de las dos habitaciones secretas (área 5A o 5B, lo que sea más estrecha).

Los barrotes de la reja son helados al tacto y el espacio entre ellos estan lo suficientemente separados para que una criatura pequeña pueda deslizarse entre ellos.

5A. Puesto de Guardia Noreste

Esta habitación cuadrada está oculta detrás de una puerta secreta (ver área 6 para más detalles) y sin nada destacable a excepción de un conjunto de palancas en la pared sur. La palanca está a 12 pies del suelo y congelada en la posición hacia abajo. Para empujarla hacia arriba se requiere una prueba exitosa de Fuerza (atletismo) CD 24. Criaturas medianas y pequeñas tienen desventaja en la prueba porque no pueden aplicar mucho peso en el esfuerzo, aunque pueden compensar la desventaja ayudándose unos a otros (mediante la acción de ayudar). Usando una antorcha u otra llama descubierta para descongelar el hielo alrededor de la palanca (que toma por lo menos 1 minuto) reduce el CD a 20.

Al mover la palanca a la posición hacia arriba hace que el rastrillo en el área 5 suba en el techo, dejando abierta una puerta de entrada de 30 pies de altura. Empujando la palanca hacia abajo causa que el rastrillo baje de nuevo en su lugar. Tarda aproximadamente 6 segundos en caer, lo que permite a las criaturas pasr por debajo de él a tiempo para apartarse. Si una criatura es incapaz de moverse fuera del camino del rastrillo, quedará derribado y retenido debajo del rastrillo.

5A. Puesto de Guardia Sureste

Esta sala es similar a la zona 5A, a excepción de que la palanca está situada en la pared norte.

6. Templo de Annam

Cuando los personajes entran o muran dentro del templo, lee lo siguiente:

> Una gruesa capa de escarcha se adhiere a todas las superficies de estacámara abovedada de 100 pies de altura. Siete enormes estatuas dominan el cuarto. La mayor de ellas es un gigante vestido cib una tunica de 80 pies de altura con los brazos extendidos y el rostro oculto debajo de una capucha de piedra, enfrente de un arco brillante en la pared este.
>
> De rodillas en hileras a cada lado de esta estatua hayseis estatuas de la mitad de su tamaño, cada una impresionante por derecho propio y representando cada una un modelo de un tipo de gigante: de las colinas, de piedra, de la escarcha, de fuego, de las nubes y de la tormenta. Estas estatuas más pequeñas estan encaradas hacia la más grande en el centro de la habitación. En sus brazos extendidos, cinco de los gigantes sostienen el armamento ofrendado para su Padre de Todo.
>
> Sólo la estatua del gigante de la escarcha está desarmada.

El arco se puede describir además como sigue:

> El arco tiene 40 pies de ancho y 40 pies de altura. Seis runas diferentes están talladas en él, cada una con incrustaciones de mithril, y una niebla brillante labrada en el arco. Nichos en las paredesa cada lado de él contenen candelabros de hierro vacíos, cubiertas de hielo.

Las puertas dobles que conducen a esta cámara tienen 30 pies de altura y se abren hacia adentro de la habitación. Las puertas dobles que conducen a las áreas 4 y 7 estan cubietas con una capa de 4 pulgadas de grueso de hielo que debe ser excavada o fundid de de las puertas.

Estatuas Gigantes y Sus Armas

Hijo de Annam	Dios de...	Arma	Peso	Runa
Grolantor	los gigantes de las Colinas	Gran clava de hueso	500 lb.	Haug
Skoraeus Stonebones	los gigantes de piedra	Una roca	750 lb.	Stein
Thrym	Los gigantes de la escarcha	Gran hacha de acero (desparecida)	750 lb	Ise
Surtur	Los gigantes de fuego	Mandoble de hierro	800 lb.	Ild
Memnor	Los gigantes de las nubes	Lanza de Mithral	600 lb.	Skye
Stronmaus	Los gigantes de las tormentas	Tridente de adamantina	800 lb	Uvar

se puedan abirse desde este lado (ya sea físicamente o con la ayuda del conjuro aoertura o una carrillon de apertura). Un conjuro de bola de fuego produce suficiente calor para fundir el hielo en un conjunto de puertas. De lo contrario, un personaje necesitará utilizar un arma, un pico o una herramienta similar durante 1 hora para retirar el hielo que cubre un conjunto de puertas o 1 hora para fundir el hielo con una antorcha. Múltiples personajes que trabajan juntos para quitar el hielo acortaran el tiempo de forma proporcional.

Los personajes que busquen puertas secreta en el templo y tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 encontraran dos puertas secretas detrás de la escarcha que cubre la pared oeste. Estas losas de piedra tienen 40 pies de alto por 20 pies de ancho, y cada una puede ser empujadas para abrirse para revelar una cámara más allá del área 5A o 5B). Cada puerta secreta requiere una prueba con éxito de Fuerza (atletismo) CD 20 para abrirlas o cerrarlas.

Los candelabros de hierro están atornillados a sus nichos e irradian auras débiles de magia de conjuración bajo el escrutinio de un conjuro de detectar magia. Tocar un candelabro con una llama abierta provocará que aparezca una llamaespectral por encima de él. Esta llama arroja luz y calor como una antorcha normal y arde hasta que se apague. Si un candelabro es retirado de su nicho, pierde su magia para siempre.

Estatuas

La gran estatua en la parte central del templo representa a Annam el Padre de Todo. La cara de la estatua es una máscara de roca lisa, carente de rasgos faciales. Los gigantes que tallaron laestatua no tenían ninguna idea del aspecto de Annam, y no se atrevierom a tergiversarla.

Las seis estatuas más pequeñas representan los hijos de Annam, que se enumeran en la tabla de Estatuas Gigantes y sus Armas. Cinco de estas estatuas tienen cogidas las armas de tamaño gigante que se puede quitar. El arma de Thrym ha desaparecido y puede ser encontrada en el área 7. La extracción de cualquiera de estas armas del dungeons provoca que desaparezcan y reaparezcan en las manos de la estatua apropiada. Si la estatua es destruida, el arma no tiene a dónde regresar y desaparece. La tabla muestra qué arma sostiene cada estatua, así como el peso de cada arma y la runa del arco asociada con cada arma (ver "Arcada y runas").

Cada estatua tiene CA 20, un umbral de daño de 10 e inmunidad al veneno y al daño psíquico. La estatua de Annam tiene 750 puntos de golpe; las otras tienen 250 puntos de golpe cada una. Realizar 50 puntos de daño o más a la estatua de Annam la profana y provoca que se colapse el techo, como se se describe en la sección "Encuentro con Iymrith" más adelante en este capítulo.

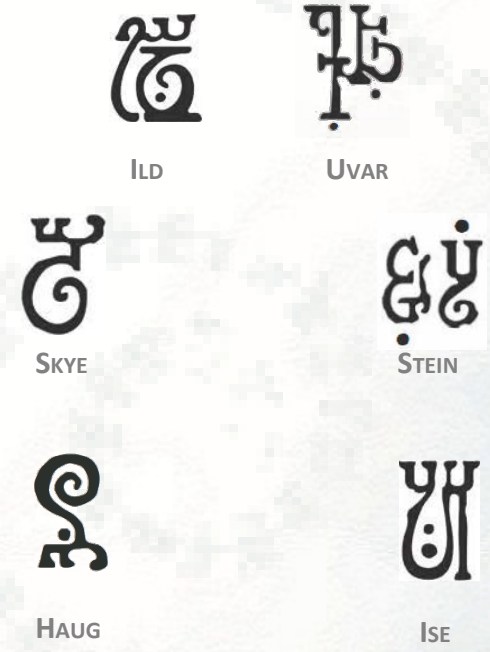
Arcada y Runas

Seis runas con incrustaciones de mithril da poder a la arcada. Arrancando el mithral o desfigurando las runas hace que el niebla del arco se desvanezca y hace que la arcada sea inoperable. Las runas están dispuestas en un arco alrededor de la abertura, como se muestra en la figura 4.1.

Los seis runas incluyen una runa Haug (colina), una runa Stein (piedra), una runa ise (escarcha), una runa Ild (fuego), una runa Skye y una runa Uvar (tormenta). Los personajes tienen que averiguar qué runa es a través del ensayo y error, o con la ayuda de la magia como el comjuro de adivinación. Un personaje que tenga competencia con la habilidad Arcana puede decir que las runas son mágicas, pero no lo que las runas hacen. Harshnag está familiarizado con la runa Ise y puede identificarla; las otras runas son desconocidas para él. lymrith, Klauth, Claugiyliamatar y mychos otros ancianos dragones conocen todas estas runas por su nombre y apariencia.

La niebla en el arco ilumina tenuemente el Templo. Un conjuro de detectar magia revela un aura de magia deconjuración alrededor de la arcada, pero no pasa nada cuando algo entra en la niebla Mientras que el arco está inactivo, una pared de roca fría se puede sentir más allá de la niebla agitada.

El arco es un portal que conecta el templo al oráculo divino (área 11), permitiendo recorrer el camino de forma instantánea bidireccional, una vez que se activa. Para activar el portal, un gigante de las colina, de piedra, de la escarcha, de fuego, de las nube o de la de tormenta (O una criatura Poliformada en una de estas formas) debe tener un arma de una de las estatuas de los seis dioses menores gigantes y tocar la runa apropiada en el arco. El portador debe usar el arma perteneciente al dios que corresponda con la forma física del portador; por ejemplo, Harshnag (un gigante de la escarcha) puede activar el portal sólo usando la gran hacha de acero de Thrym, y sólo tocando con ella la runa Ise (escarcha). Tan pronto como el arco se activa, el arma se Desvanece y reaparece en los brazos de la estatua que había sido retirada a menos que la estatua haya sido destruida, en cuyo caso desaparece.



Trampas de las Runas

Hijo de Annam	Tipo de Gigante	Efecto
Haug	Colinas	Múltiples conjuros de confusión se activan (salvación CD 15), de tal manera que cada criatura en la sala es focalizada una vez.
Stein	Piedra	Cuatro conjuros de ConjurarElementales se activan, provocando que cuatro elementales de tierra se alcen desde el suelo y uno en cada cuadrante de la habitación. Ellos atacaran a cualquier otra criatura que detecten, pero no pueden salir de los limites del templo. Desaparecen cuando son destruido o después de 1 hora.
Ise	Escarcha	Cada criatura en la habitación está dentro del área de un conjuro de tormenta de hielo (salvación CD 15).
Ild	Fuego	Se activa un conjuro de conjuro de Tromba de Meteoritos. Cada criatura en la sala está sujeta a los efectos del conjuro (salvación CD 15).
Skye	Nubes	Un conjuro deinvertir gravedad se activa (salvación CD 15) afectando a toda la habitación. Las criaturas y los objetos que no esten anclados caen hacia arriba. El efecto del conjuro permanece durante 1 minuto, después de lo cual las criaturas y los objetos en el techo vuelven a caer al suelo. Las estatuas de los gigantes y sus armas se consideradas ancladas.
Uvar	Tormenta	Un conjuro de Tormenta de Venganza se activa, afectando a la habitación entera (salvación CD 15). Ninguna otra zárea se ve afectada. La tormenta tiene una duración de 10 rounds.

El tocar una runa con el arma equivocada desencadena un efecto mágico, tal como se describe en la tabla de las Trampas de las Runas, El efecto también se produce cuando alguien que no sea un gigante toca una runa.
Cuando el portal se activa, la niebla resplandeciente setransforma en agitadas nubes de tormenta iluminadas mediante resplandecientes pero inofensivos relámpagos, y criaturas pueden ver otra habitación(área 11) más allá de las nubes. El sonido de truenos retumbando llena el templo, lo suficientemente fuerte como para ser escuchado a lo largo del complejo. Cualquier criatura que entra en el arco aparece en el área 11. El arco se mantiene activado durante 1hora. Cualquier criatura en el área 11 cuando el arco se vuelve nuevamente inactivo se quedará allí atrapada a menos que tenga algún medio de escape (como un conjuro de teletransporte). Si el portal se cierra, se puede volver a abrir desde el lado del templo.

Desarrollo

lymrith el dragón azul llega al templo justo cuando los personajes vuelven desde el oráculo divino depués de elegir con que señor gigante tienen la intención de luchar (ver el área 11). Ver la sección "Encuentro con lymrith" más adelante en este capítulo para más información.

7. Salón de Banquetes

Las puertas dobles que conducen a esta sala están recubiertas con hielo y no pueden ser empujadas para abrilas hasta que el hielo sea extraido o fundido (ver área 6 para más detalles). La habitación tiene 240 pies de ancho por 440 pies de profundidad, con una alcoba de 200 pies de ancho en el centro de la pared este. Seis pilares, cada una de 20 pies de diametro y 60 pies de alto, sostienen el techo abovedado. Las paredes están cubiertas con nichos y candelabros idénticos a los de las áreas 3 y 6.
Un **remorhaz** hambriento está acurrucado en el hueco hasta que uno o más miembros del grupo entran en la habitación, en ese punto se desenrosca y avanza hacia adelante para atacar.
La habitación es cálida y seca y bien iluminada La fuente de luz y de calor proviene de un furioso fuego contenida dentro de un recipiente con forma de cuenca en el centro de la cámara. El gas natural que se escapa a través de los agujeros en el cuenco alimenta el fuego, manteniendolo indefinidamente. Cualquier criatura que entre en el fuego o comience su turno alli recibe 10 (3d6) puntos de daño de fuego.
Dispuestos alrededor de la fogata hay seis mesas talladas en granito, con bancos a juego y dos losas de piedra de 9 pies de altura manchadas con sangre y grasa. En lo alto de la losa situada más al sur están ordenados montones de platos y copas hecha de cobre batido, todo verde y negro por la edad.
Las pilas de platos y copas en la losa norte han sido derribados, creando un desastre.

Hacha de Thrym

Apoyada en la losa situada más al sur hay una gran hacha de acero que pesa 750 libras, del tamaño para un gigante de la escarcha. Un gigante despistado la sacó del templo (área 6) y la dejó aquí.
Al igual que las otras armas en el área 6, se puede utilizar para las trampas de runa. activar el portal que conduce al oráculo divino (área 11).

8.SALA CON TRAMPA

Esta parte del templo contiene cuartos donde visitantes gigantes utilizaban para descansar, con dos juegos de escaleras que conducen a un nivel superior (área 10).
Una sala de 60 pies de altura se extiende hacia el norte. La sala está inclinada en un ligero ángulo, de modo que el suelo en la parte final del pasillo norte está más elevado que en el extremo sur. La pendiente no es tan pronunciada para que la escarcha presente en el suelo sea un un peligro. Catorce arcos de 30 pies de alto se hallan espaciados a lo largo las paredes este y oeste y conducen a cámaras de 60 pies cuadrados
amuebladas con sofás de piedra cubiertos de escarcha que sirven de camas. Algunas de estas camas tienen pieles hechas jirones encima de ellas.
Una grieta en la pared del fondo de la sala central en el lado oeste conduce a una red de túneles naturales (área 9).
Este pasillo contiene una trampa mágica, y in conjuro de detectar magia puede revelar ciertas pistas, como se describe en las áreas 8A y 8B. La trampa se activa cuando una o más criaturas que no sean gigantes entran en el área 8B, una sección de 40 pies cuadrada del pasillo. Se dispara incluso si vuelan por encima o se mueven de forma invisible por esa zona. Harshnag no es consciente de esta trampa y no puede advertir al grupo de ella.
Cuando la trampa se activa, muros de piedra (creados por el conjuro muro de piedra) sellaran los arcos a lo largo de las paredes oeste y este. Cuando eso sucede, todas las criaturas en el pasillo o en las habitaciones adyacentes deben tirar iniciativa. En la cuenta de iniciativa 15, una esfera de 40 pies de diámetro de granito sólido sale fuera de la pared norte en el área 8C y rueda hacia el sur por el pasillo. Rueda 200 pies en cada uno de sus turnos hasta que llega al final del pasillo. La esfera puede moverse a través de los espacios de una criaturas y las criaturas pueden moverse a través de su espacio, tratándolo como terreno difícil. Siempre que la esfera entra en el espacio de una criatura o una criatura entra en su espacio mientras está rodando, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibir 55 (10d 10) puntos de daño contundentes y ser derribado. La esfera no puede dañar a las criaturas pasando por encima de ellos.
Cuando la esfera alcanza el extremo sur del pasillo, la estatua del de gigante de piedra (área 8A) anima y utiliza sus brazos extendidos para detener la esfera antes de que choque contra la pared alrededor de la alcoba. Cada round a partir de ese momenton en cada cuenta de iniciativa 15, la estatua se mueve hacia el norte

20 pies, rodando la esfera por delante de él. La estatua y la esfera se mueven lo suficientemente despacio para que las criaturas pueden salir fácilmente del camino. Cuando la estatua alcanza el extremo norte del pasillo, empuja la esfera dentro de la pared (la esfera se funde con la piedra, ya que entra en contacto con ella). Entonces la estatua vuelve hacia atrás hacia su alcoba, moviendose 60 pies en cada uno de sus turnos. Mientras que el gigante está fuera de su alcoba, la trampa mágica está deshabilitada. La trampa se restablece cuando la estatua vuelve a su alcoba. Las paredes de piedra desaparecen cuando se restablece la trampa.

8A. Estatua del Gigante de Piedra

De pie en un hueco en el extremo oriental de la sala hay una estatua de tamaño natural de un gigante de piedra que irradia un aura de magia de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de d*etectar magia*. Sus brazos están levantados en alto, estirados con las manos hacia afuera y las palmas encaradas hacia el extremo oeste de la sala.

La estatua está inmóvil hasta que se activa y tiene las estadísticas de un **golem de piedra**, con los siguientes cambios:

- Es enorme y tiene 195 (17d12 + 85) puntos de golpe.
- No conoce idiomas y hace caso omiso de los intentos de comunicarse con él.
- Carece de las acciones Ataque Múltiple, Golpetazo y Lentificar.
- Tiene un valor de desafío de 0 (0 PE).

8B. Trampa Mágica

Un conjuro *detectar magia* revela que magia de conjuración llena esta sección de 40 pies de pasillo. Lanzando con éxito un disipar magia (CD 18) en la zona desactiva la trampa.

8C. Esfera de Piedra

Incluso cuando se está completamente cerca de la pared, esta esfera de piedra de 40 pies de diámetro es indetectable, incluso con la ayuda de la magia.

9. Túneles de las Arañas de Hielo

Harshnag no sabe nada de estos túneles y ni de estas cuevas, los cuales fueron formados por los temblores de tierra y no forman parte de la construcción original del dungeons. En años recientes, se han convertido en un refugio para las arañas de hielo. Las arañas de hielotener los ojos rojos y la piel blanca que cubren sus cuerpos y tejen telas de arañas líquidas que se cristalizan rápidamente, formando hojas escarchadas y capullos helados.

Los túneles tienen 10 pies de alto y grietas de 5 pies de ancho en la roca de la montaña (demasiado estrechas para Harshnag). Debido a la escarcha y los suelos irregulares, los túneles son terreno difícil. Las criaturas que tengan el rasgo de *escalada de araña* (o que están bajo el efecto de un conjuro de *escalada de araña*) pueden moverse a través de los túneles a un ritmo normal. Una capa delgada de hielo cubre las paredes, el suelo y el techo por todas partes.

La rama más occidental del túnel se abre en lo alto de la ladera de la montaña. La pendiente es tan empinada que una criatura cayendo desde esta altura caería a casi 400 pies de profundidad de la ladera de la montaña antes de aterrizar en cualquier tipo de cornisa.

Aunque hay abundantes asideros, la pendiente está cubierta de hielo y es traicionera, lo que requiere un exitosa prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 para subir sin equipo. No se ve la entrada (área 1) desde esta salida del túnel.

La rama más oriental del túnel se abre en la parte posterior de la pared de un dormitorio gigante (átra 8).

Intersecciones de los túneles. La primera vez que uno o más de los miembros del grupo llegan a una intersección de un túnel, spi cuatro arañas de hielo vienen arrastrándose fuera de la oscuridad y atacaran. Utiliza las estadísticas de las arañas gigantes, con los siguientes cambios:

- Las arañas de hielo tienen resistencia al daño por frío.
- Si se está retenido en una telararaña de una araña de hielo, una criatura recibe 1 punto de daño de frío en el inicio de cada una de sus turnos.
- La telaraña carece de inmunidad al daño contundente.

9A. Despensa

Esta cueva natural tiene un techo de 30 pies de altura aguantado por cinco columnas rocosas. El suelo es plano y es terreno normal. La caverna está llena con telararaña de hielo transparentes que bloquean la línea de visión. Los personajes que tenga éxitoen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 puede detectar un grupo de capullos en el suelo en el fondo de la cueva. A pesar de que están hechos de hielo, las telas son rígidas (como metal congelado). Ellas usan las mismas reglas que las telarañas normales (Ver la sección "Peligros en un Dungeons" en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*) excepto que son frágiles y por lo tanto carecen de inmunidad al daño contundente.

Los personajes que las rompan o las queman oara abrirse camino a través de lastelas pueden alcanzar los capullos, de los cuales hay tres.

El primero contiene el cadáver de una cabra de montaña desangrada. El segundo contiene un prospector enano escudo muerto que llevaba una capa de piel hecha jirones y agarrando un pico de minero cerca de su pecho. El tercero contiene una bárbara Úzhgardt viva de la tribu del Gran Gusano llamada Noori, una **berseker** con los siguientes cambios:

- Su alineamiento es caótico malvado.
- Tiene 0 puntos de golpe y está inconsciente pero estable.
- Tiene las siguientes habilidades: Sigilo +3, Supervivencia +2.
- Habla Bothii (el idioma Úzhgardt) y común.
- Está desarmada, después de haber perdido su gran hacha. Si ella obtiene un arma no mágica, Noori tiene un bono de +5 a las tiradas de ataque hechas con el arma y añade su bonificación de Fuerza (+3) al daño del arma cuando impacta.

Si Noori es revivida, ella está asustada y está confundida por su alrededores. Como la mayoría de los Úzhgardt, ella sospecha de la magia y es rencorosa con los lanzadores de conjuros. Si los personajes mataron a Wormblod (ver el área 4) y Noori se entera de esto, les atacará con cualquier arma que tenga al lado, luchando hasta la muerte. De lo contrario, ella se queda con el grupo hasta que tenga la oportunidad de escapar del complejo y regresar a las Cavernas del Gran Gusano y presentase allí.

Si Noori se reúne con su tribu, comparte la historia de su ordalía. El acto de heroísmo de los personajes podría afectar a sus tratos con la tribu del Gran Gusano, en la medida en que la tribu se lo piensa dos veces antes de atacarlos. Si Wormblod se entera de su muerte, él les dará su amuleto mágico como muestra de respeto, entonces les advertirá que dejen el territorio del Gran Gusano o se enfrentarán a su ira. Él no tiene ningún interés enforjar una alianza con "gente civilizada".

9B. Nido

Esta cámara con forma de huevo tiene un suelo plano, el cual es terreno normal.

Una sola columna sostiene un techo abovedado a 20 pies de altura. Cortinas de telarañas de hielo se extienden desde la columna a las paredes, creando un recinto donde aguarda una reina araña de hielo, es una **araña gigante** con los siguirntes cambios:

- Cuenta con 44 puntos de golpe y un valor de desafío de 2 (450 PX).
- Cuenta con resistencia al daño al frío.
- Cualquier criatura que comienza su turno a 5 pies de la reina recibe 5 (2d4) puntos de daño de frío.
- Si se está retenido en una tela de araña de la reina de hielo, una criatura sufre 2 (1D4) pintosde daño de frío al comienzo de cada
- de sus turnos. La telaraña de hielo no tiene inmunidad
- al daño contundente.

La reina está encima de un grupo de treinta y dos huevos de araña de hielo, cada uno del tamaño de un pomelo. Si la reina muere, los huevos eclosionan inmediatamente, y las arañas recién nacidas formar un **enjambre de insectos (arañas**) que actúa en la cuenta de la iniciativa de la reina. El enjambre tiene resistencia al daño por frío. Si no hay enemigos que el enjambre pueda atacar, comienzan a devorar el cadáver de su madre.

Tesoro. Tendido al lado de los huevos de araña de hielo hay una *poción de escalada de araña* congelada y un martillo de guerra con un zafiro (Por valor de 1.000 po) fijado en el extremo de su mango. La pociónde descongelarse antes de que pueda ser bebida. Se necesita 1 minuto para descongelar la poción sobre una antorcha o una fogata. Un personaje puede renunciar al proceso de descongelación para romper el frasco de la poción y comerse la poción en forma de hielo.

10. Pisos Superiores

Este pasillo de arriba es estructuralmente similar al área 8, a excepción de que gran parte de él se ha derrumbado, dejando unas pocas habitaciones al este y al oeste para que los personajes puedan explorar. De pie en un hueco en el extremo sur de la sala hay una estatua de tamaño natural de una gigante de las nube femenina llevando una máscara de aspecto enfadada, con los brazos posicionados de una manera que sugiere que está lanzando un conjuro. La estatua es inanimada e inofensiva.

10a. Saco de Gigante

Esta sala contiene un par de sillones de piedra esculpida y esos sillones se usan como camas. La escarcha cubre todo.
Tesoro. Los personajes que busquen en esta habitación encontraran un saco de cuero cosido en una de las camas. El saco ha estado aquí durante meses, dejado atrás por un viejo y olvidadizo gigante de la escarcha. Contiene 1D4 objetos mundamos determinados tirando en la tabla de objetos de la Bolsa de un Gigante en la introducción. El saco también contiene un fragmento de la runa ise (Ver el apéndice B) y tres cabezas cortadas, congeladas de enanos (Dos enanos y una enana). Una de las cabezas tiene diez dientes de oro (con un valor de 1 po cada uno).

11. Ojo de Annam

Esta habitación se encuentra en lo profundo de la montaña, más lejos del templo de lo que el mapa sugiere. El contenido de esta sala - incluidas las criaturas dentro de ella- está oculto de la magia de adivinación. No pueden ser el objetivo de ese tipo de magia o ser percibido a través de sistemas de escudriñamiento mágicos. Ninguna puerta o pasaje se dirige a la habitación o desde la habitación. Los personajes llegaran aquí a través de la arcada de teletransporte en el templo. Ellos pueden salir de la misma forma que entraron, siempre que la arcada todavía este activda (ver área 6). De lo contrario, estarán atrapados aquí a menos que tengan alguna forma de teletransporte.

Cuando los personajes pasen por el arco, lee lo siguiente:

> Más allá de la arcada tormentosa se encuentra una cámara hexagonal cuyas paredes suben 50 pies antes de que se estrecharse a unos 90 pies de altura en la cúspide. De pie en cada esquina de la habitación hay una estatua de tamaño natural de un gigante con un brazo levantado que sostien una pesada linterna de hierro . Cada tipo de gigante está representado: de las colinas, de piedra, de la escarcha, del fuego, de las nube y lde a tormenta. Una luz mágica fría es irradiada de cada linterna, iluminando un cadáver gigante tendido en el suelo debajo de una cubierta de escarcha en el medio de la habitación. El cadáver parece que ha estado aquí poralgún tiempo, conservado por el frío. Al lado del cuerpo descansa una maza gigante cubierta de escarcha.

Esta cámara permite la comunión con el poder divino de Annam el Padre de Todos. Se llama el Ojo de Annam debido a que los antiguos gigantes pensaban que la cámara les permitia para obtener sabiduría directamente de él. Lanzar un *detectar magia* revela un aura de magia de adivinación en la habitación.
El cadáver pertenece a un joven gigante de las nubes llamado Eigeron, cuyo padre, Blagothkus, lo traicionaó y lo asesinó. Si los personajes perturban el cuerpo de Eigeron o estan a 10 pies de él, el fantasma del gigante se alza desde el cadáver (ver "fantasma de Eigeron").
El gigante muerto lleva una coraza de oro (ver "Tesoro"). Su maza no es mágica y es para una criatura enorme. Los personajes lo suficientemente cerca como para tocar el cadáver del gigante de las nubes o de la maza perciben un circulo inscrito de runas gtabado en el suelo, oscurecido por la escarcha (Ver la sección "Palabras del Oráculo Divino").
El arco de teletransporte tiene el mismo aspecto que cuando se ve en el área 6, excepto que no tiene runas en él y no se puede activar desde este lado. Los personajes que estudien el arco y tengan éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 17 pueden sentir que el arco se mantendrá abierto sólo por un corto tiempo, tal vez máximo una hora.
Las estatuas son impresionantes e inofensivas. Las luces en sus linternas son creadas por conjuros de llama continua.

El Fantasma de Eigeron

Al igual que muchos gigantes antes que ellos, Eigeron y su padre, Blagothkus, llegaron al Ojo de Annam buscando conocimientos. El oráculo divino les dijo que un gran cataclismo alteraría el equilibrio de poder en el mundo, dando a todos los gigantes la oportunidad de ganarse el respeto de sus dioses y traer gloria a su raza. El oráculo le dijo a Blagothkus pura y simplementw que nunca podría impresionar a los dioses lo suficiente para ganarse sus favores, entonces, alemtando a Eigeron a salir de debajo de la "oscura sombra" de su padre. Blagothkus fue dominado por la desesperación y la envidia. Una terrible lucha se produjo entre padre e hijo , en la cual Blagothkus mató aEigeron. Blagothkus luego se retiró a su castillo a llorarlo.
Eigeron se manifiesta como el espíritu de un gigante de las nubes. Él quiere saber por qué los personajes han ido e intentará ser útil. Él sabe cómo funciona el oráculo y puede explicar lo que los personajes deben decir para comunicarse con ella (ver "Las Palabras del Oráculo Divino"). Después de que él les da esta información, les pide a los personajes vengar su muerte matando a su malvado padre, Blagothkus (ver "Desarrollo").



Si el grupo ataca al fantasma, el espíritu de Eigeron es un **fantasma**, con los siguientes cambios:

- Es neutral bueno.
- Es enorme y tiene 65 (10d12) puntos de daño.
- Él habla común y Gigante.
- Carece de la capacidad de realizar acciones de semblante Horroroso.
- Puede poseer gigantes, así como humanoides, aunque su capacidad es limitada; no puede salir de esta cámara. Si una criatura poseída por el fantasma es retirada por la fuerza del Ojo de Annam, el fantasma es expulsado de su huésped y se vuelve a formar en el centro de esta sala.
- Si es destruido, se reforma después de 24 horas. para destruir de verdad al fantasma, los personajes deben poner a descansar el espíritu de Eigeron matando a Blagothkus.

Tesoro

El gigante de laa nubes muerto lleva una coraza +2 que cambia de tamaño para adaptarse a su portador y tiene un ópalo con la runa Ild (ver apendice B) agarrada en su mano derecha congelada. El fantasma no se opone si uno de los personajes se lleva la armadura o el ópalo.

Desarrollo

Si los personajes quieren tratar de ayudar a Eigeron a matar a Blagothkus, primero necesitan saber donde se halla Blagothkus. Pueden preguntar al oráculo, pero su respuesta será vaga (consulte la sección "Palabras del Oráculo Divino"). Ni Harshnag ni el espíritu de Eigeron sabe qué es "Parnast", sin embargo, los personajes podrían suponer que se trata de un lugar.

Parnast es un pueblo que aparece en pocos mapas, y poca gente sabe de él. Los personajes que consulten con un miembro del Gremio de Topógrafos y Cartografos en Aguasprofundas o cualquier sabio erudito en Eternlund o Lunaplateada puede procurarles un mapa por 100 po que muestra la ubicación de Parnast . El pueblo se encuentra entre las Montañas Graypeak y el Bosque Weathercote, cerca del borde occidental del desierto de Anaurokh. Si viajan a Parnast, los personajes ven el castillo volador de Blagothkus flotando cerca, sus torres proyectando enormes sombras sobre el pueblo.

¿Qué pasa si los personajes deciden que seguir a Blagothkus está más allá del alcance de esta aventura?. Las estadísticas para el malvado gigante de las nubes y los mapa detallados de su Castillo Volador se proporcionan en la aventura el Tesoro de la Reina Dragón. Si los personajes tienen la intención de hacer frente a Blagothkus, puedes llevar a cabo el capítulo final de esa aventura, que es un desafío apropiado para un grupo de aventureros de nivel 7. También mira la información sobre Blagothkus presentada en el Apéndice A del libro " El Tesoro de la Reina Dragón".

Palabras del Oráculo

Grabada en el suelo del área 11 y ocultado bajo una fina capa de escarcha se encuentra un círculo de 20 pies de diámetro con incrustaciones de mithral en el cual está inscrito con la runa Kong (rey) (ver el apéndice E) y las palabras "Haz tu pregunta y conoceras la verdad"en Dethek, el idioma de los enanos. La runa Kong, que es casi tan grande como el círculo que la encierra, es frecuentemente asociada con Annam el Padre de Todos. Los personajes advertiran el círculo y la runa tan pronto como lleguen a 5 pies de ambos. De lo contrario, es preciso eliminar la escarcha para revelar la presencia del círculo y su runa.

El oráculo tiene 6 cargas. Cualquier criatura en el círculo que haga una pregunta recibirá una respuesta verdera en tronanante lengua gigante (incluso si la pregunta se hizo en otro idioma). Cada respuesta del oráculo gasta 1 carga y causa que una de las seis linternas en la sala se apague. El oráculo recupera todas sus cargas gastadas al amanecer, después de lo cual se vuelven a encender las linternas. Si se realiza una pregunta y el oráculo carece de cargas, no dará ninguna respuesta.

El poder del oráculo es similar a un conjuro de *adivinación*. Si las criaturas hacen diferentes preguntas al mismo tiempo, el Oracle eligirá una de ellas al azar para responder.

Las respuestas a diversas preguntas que probablemente puedan hacer los jugadores se presentan aquí, aunque se pueden modificar estas respuestas para hacerlas más claras o más crípticas, como mejor te parezca.

¿Por qué estan los gigantes amenazando el Norte? "El orden entre ellos se ha roto ".

¿Quien rompió el orden? Annam el Padre de Todos, el mas grande de los dioses".

¿Por qué Annam rompió el orden?
"Para despertar a sus niños de su complacencia ".

¿Qué debe hacerse para detener a los gigantes? "Encontrar la caracola mágica del rey gigante de la tormenta, Hekaton. Utilizarla para visitar la corte de Hekaton. Erradicad el mal en él." Si los personajes ya tienen una caracola de teletransporte en su posesión, el oráculo dirá lo siguiente, "Usad la caracola para visitar la corte de Hekaton. Erradicad el mal en él ".

¿Dónde está la caracola? "En las garras de un señor gigante."
Si al oráculo se le pregunta por el nombre del gigante, da una misión especial (ver "La búsqueda de las reliquias de los Gigantes").

¿Qué quieren los malvados gigantes? "El poder, la gloria, y el favor de sus dioses, por lo que cuando el ordning sea rehecha, se elevaran a la cima ".

¿Cuál es el plan de Guh? "Convertirse en el mayor gigante que el mundo haya visto ".

¿Cuál es el plan de Kayalithica? "Destruir las obras de la superficie del mundo".

¿Cuál es el plan de Storvald? "Llevar a cabo la Edad de Hielo eterna ".

¿Cuál es el plan de Zalto? "Reconstruir un dragón y asesinado coloso."

¿Cuál es el plan de Sansuri? "Encontrar una magia draconica oculta perdida ".

¿Dónde está [nombre del Señor gigante]? El oráculo contesta con una misión especial (ver "La búsqueda de las reliquias de los Gigantes").

¿Dónde está Blagothkus? "Su sombra cae sobre Parnast."

Se puede confiar en Klauth? "Ningun dragón anciano puede ser fiable, y especialmente él no ".

¿Qué pasa con los gigantes de la tormenta? "
La corte de los gigantes de la tormenta es un caos tras la desaparición del Rey Hekaton ".

¿Dónde está el rey Hekaton? "Desconocido." (El rey de los gigante de la tormenta está siendo mantenido en un lugar impenetrable a la magia de adivinación ; ver el capítulo 11, "Atrapado en los tentáculos.")

¿Cómo podemos encontrar a Hekaton? "
Habla a Serissa, su hija más joven. Ella tiene una pista del paradero de su padre, y ella necesita vuestra ayuda".

¿Quien gobierna en lugar de Hekaton? "Su hija, Serissa."

¿Que le ocurrió a Hekaton? "Él fue engañado por sus hijas mayores, Mirran y Nym, que codician su trono".

¿Estan Mirran y Nym actuando solas? " Ellas son peones de un mal mucho mayor llamado lymrith- un Dragón azul en la forma de un gigante de la tormenta ".

¿Dónde está lymrith ahora? "Maelstrom." (la respuesta del oráculo cambiará a "Cerca" si lymrith ha dejado Maelstrom para consultar con el oráculo; ver la sección "Encuentro con lymrith " más adelante en este capítulo).

¿Cómo llegamos a Maelstrom? " La caracola del Rey Hekaton os llevará allí. El camino que elijais aquí os conducirá. "Si los Personajes ya tienen una caracola de teletransporte en su poder, el oráculo ditá lo siguiente, "Usad la caracola para visitar la corte de Hekaton ".

Buscando Reliquias de los Gigantes

La primera vez que Harshnag o un miembro del grupo o le pida al oraculo de a conocer la ubicación de la caracola de Hekaton o de cualquiera de los señores gigantes malvados , el oráculo responderá lo siguiente:

> "¡Primero, debes demostrar lo que vales! Cuando bárbaros humanos llegaron a estas tierras, lucharon con nuestra especie y robaron nuestras reliquias, enterrándolas en la tierra. Los humanos construyeron altares a Úzhgar, su dios-rey, encima de estas reliquias yrodearon de sus altares con túmulos. Ir a éstos montículos, recuperad una o más de nuestras reliquias perdidas, y traedlas aquí como tributo. Haced esto, y vuestro será claro. Hay muchos caminos que pueden tomarse. Cuantas más reliquias entregueis, más caminos tendries paraelegir.
>
> Varios señores gigantes malvados están listos para oponerse a vosotros. Podeis arruinar todos sus planes al derrotar a uno solo de ellos.
>
> Lo cual es uno cosa que aún está por verse ".

Los personajes no están bajo ninguna obligación de completar la misión del Oraculo si ya tienen una *caracola de teleportación* o un medio para determinar el paradero de una.

La tabla de Reliquias Perdidas de los Gigantea resume donde están enterradas las reliquias y que enemigo los personajes pueden derrotar para conseguir una determinada reliquia para ser ofrecida como tributo al oráculo. Se describen los montículos espíritu úzhgardt en el capítulo 3 y sus ubicaciones están marcados en el mapa del Norte en ese capítulo.

Reliquias Perdidas de los Gigantes

Túmulo Espíritual	Reliquia	Señor Gigante
Abuelo Árbol	Anilla de Nariz de Electro	Guh
Brillalbo	Máscara de Porcelana	Sansuri
Caverna Gran Gusano	Escudo Roto	Storvald
Piedra Única	Roca Mágica	Kayalithica
Pozo de Beorunna	Cuerno Agrietado	Kayalithica
Roca del Cuervo	Anillo de Magma Clava de Hueso	Zalto Guh
Roca de Pedernal	Punta de Mitral Lanza de	Sansuri
Túmulo de Morgur	Diente Chapado en Oro	Zalto
Stone Stand	Cráneo Gigante de la Escarcha	Storvald

RELIQUIAS PERDIDAS DE LOS GIGANTES

El Rey Hekaton fabricó caracolas mágicas y se las dio a varios señores gigantes para que pudieran presentarse ante él a su invocación imperial. Cuando deseaba convocar a los señores a su fortaleza, transmitiría a través de la caracola el sonido de las olas. Los señores tendrían a continuación usar el poder de teletransporte de sus caracolas para viajar a Maelstrom. Cada señor que aparece en esta aventura tiene una caracola de teletransporte (ver el apéndice B). los personajes sólo necesitan una de ellas para alcanzar Maelstrom.

Mapa de Harshnag

Harshnag sabe los nombres y ubicaciones de los nueve Túmulos espirituales. Él puede, tras una hora, dibujar un burdo mapa que muestra dónde están situados los montículos espíritu relativo a marcas de hitos y las características del terreno. No sabe las reliquias que están enterradas en cada montículo o a que señor gigante está asociado con cada reliquia. Si los personajes cogen el mapa de Harshnag, dale a los jugadores una copia del mapa 4.2 como referencia. Harshnag se niega a acompañar a los personajes en su búsqueda para recuperar las reliquias de los gigantes, optando en su lugar esperarlos en el templo de Annam (área 6) y vigilar el portal. Antes de que los personajes se vayan, les advierte que profanar los montículos espíritu úzhgardt es probable que le traiga al grupo problemas con uno o más tribus bárbaras.

Volviendo con las Reliquias

Para ofrecer una reliquia como tributo, debe ser colocada en el interior del círculo mithral en el suelo de la cámara del Oraculo. El fantasma de Eigeron lo sabe y Harshnag puede averiguarlo si los personajes están desconcertados. Cuando se haga eso, la reliquia desaparece para siempre. Tal como una reliquia desaparece, el oráculo dice
en una voz resonante, "¡Vosotros habeis hecho una gran hazaña para todos
los gigantes! ¡Un nuevo camino se abre ante vosotros! "Por cada reliquia que los personajes ofrezcan como tributo, un bajorrelieve de piedra representando al señor gigante asociado con esa reliquia (ver la tabla de Reliquias Perdidas de los Gigantes) sobresale de una de las cinco paredes desnudas de la cámara. Por ejemplo, si los personajes ofrecen el cuerno roto encontrado en el altar de Pozo de Beorunnal y la punta de lanza de mithral encontrada bajo el altar en Roca de Pedernal, los bajorrelieves de la Thane Kayalithica y la Condesa Sansuri aparecen, dejando al descubierto tres paredes. Los bajorrelieves del gigante permanecen hasta que uno o más personajes permanecen de pie dentro del círculo de mithral en el centro del área 11 y declaran que señor gigante quieren enfrentar. Ganará la votación por mayoría. Si los personajes no hacen dicha declaración antes de salir de la cámara del oráculo, los bajorrelieves desaparecerán y volverán a aparecer cuando uno o más personajes vuelvan.
Después de hacer su elección, los personajes en la cámara del oráculo ganaran la habilidad mágica de conocer la ruta física más corta directa a la guarida del señor gigante elegido. Esta capacidad durará hasta que lleguen a su destino. Si los personajes tienen una caracola de teletransporte en su posesión, ningín bajorrelieve se forma cuando se paga un tributo al oráculo. Tras la recepción de una o más reliquias de los gigantes, el Oraculo dirá, en Gigante, lo siguiente " Vuestro camino está claro. Utilizad la caracola para llegar a la corte del rey Hekaton! "

El Enemigo Escogido

El oráculo pronuncia algo basado en el enemigo elegido:

Jefe Guh

"Viajad hacia el sur por el árbol, la colina y el valle. Que el gran río sea vuestro guía. Allí, en uno de sus brazos orientales, encontrareis a Grudd Haug-la guarida del jefe de los gigantes de las colinas. La caracola que buscais está cerca de ella".

"El gran río" se refiere al río Dessarin. La guarida de los gigantes de las colinas. se encuentra a lo largo de uno de sus afluentes orientales. Cuando los personajes esten listos para ir allí, continua con el capítulo 5, "La guarida de los gigantes de las colinas."

Thane Kayalithica

"Viajad al sureste, sobre tierras altas y bajas. Cruzad el gran bosque de los picos grises y buscad Deadstone Cleft, el cañón del Thane de los gigantes de piedra. La caracola que buscais está en su posesión ".

"El gran bosque" se refiere a High Forest, "los picos grises" a las montañas. Graypeak. Cuando los personajes esten listos para ir allí, continua con el capítulo 6, "Cañón de los Gigantes de Piedra."

Jarl Storvald

"Viajad al oeste, por montañas, hacia el Mar del Hielo Movedizo. Allí, entre los glaciares, encontrareis Svardborg- el iceberg del Jarl de los gigantes de la escarcha. La caracola que buscais descansa sobre su trono helado ".

Cuando los personajes esten listos para ir allí, continua con el capítulo 7, "Berg de los Gigantes de la Escarcha".

Duque Zalto

"Viajad hacia el este, por montañas y nieve, hacia agujas lejanas. Allí, en una ladera de la montaña fría, encontrareis un pueblo de yákidos y debajo , encontrareis Escoria de Hierro- la forja del duque de los gigantes de fuego. La caracola que buscais está en sus habitaciones".

"Agujas lejanas" se refiere a la cordillera de las Agujas de Hielo. Cuando los personajes están listos para ir allí, continua con el capítulo 8, "Forja de los Gigantes de Fuego."

Condesa Sansuri

"Viajad al sureste de los páramos salvajes, y mirad hacia el cielo por Lyn-Armaal el castillo de la condesa de los gigantes de las nubes. La caracola que buscais está en un cofre secreto. ¡Buscad en la torre más alta!."

El castillo de Sansuri flota actualmente por encima de los Páramos Eternos. Cuando los personajes esten listos para ir allí, continua con el capítulo 9, "El Castillo de los Gigantes de la Nubes."



DIRIGIBLE DE UN CULTO

Este encuentro presenta a los personajes a un improbable grupo de aliados y ocurre tal como el grupo sale del Ojo del Padre de Todos en busca de los montículos espíritu Uzhgardt para saquearlos (consulta la sección de "la Búsqueda de las Reliquias de los Gigantes").

Klauth, uno de los más grandes y más aterrador de los dragones rojos en Faerun, ha estado escudriñando a los gigantes. Le divierte ver a sus antiguos enemigos ir a tientas alrededor de los caprichos de sus dioses. "Viejo Gruñido" " sabe que las civilizaciones del Norte no resistirán las depreciones de los gigantes por mucho tiempo. El dragón tiene plena confianza en que aventureros se movilizaran y llevaran la lucha cpntra los señores gigantes. Como cabe esperar, Klauth ha estado vigilando Harshnag y, más recientemente, a los personajes de los jugadores.

Klauth, se ha reunido con miembros del Culto del Dragón en su valle. (Para obtener más información sobre la guarida de Klauth, consulta la entrada "Valle Klauthen" en el capítulo 3.) Los miembros del culto tienen temor del gran dragón y seguiran sus órdenes sin preguntar. En esta ocasión, Klauth ha ordenado a los cultistas entreguen un regalo especial a los personajes: un dirigible para ayudarles a acelerar sus viajes.

¿NECESITAIS QUE OS LLEVEMOS?

El dirigible de los miembros del culto del dragón vuela desde el Valle Klauthen hasta el Ojo del Padre de Todos, llegando justp cuando los personajes saldrán del templo gigante. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores cuando aparezca el dirigible.

> Un extraño vehículo cuelga en el cielo sobre vuestras cabezas, acercandose lentamente a la deriva. Se parece a un pequeño barco con esquíes de trineo, sostenido por un globo rojo gigante.

Desde el dirigible son lanzadas dos escaleras de cuerda de 50 pies de largo por los costados del barco de manera que los personajes puedan subir a bordo sin qur aterrice el vehículo. Los personajes pueden volar hasta el dirigible si tienen los medios para hacerlo. Si se niegan a subir a bordo del barco, la tripulación hará señalespara que vayan a bordo. Si todavía declinan, el dirigible aterriza de modo que los cultistas del dragón puedan revelar quien los envió y por qué.

La tripulación del barco se compone de ocho miembros del Culto del dragón (NM humanos y humanas de diversos grupos étnicos *cultistas*), todos con armadura de cuero negro y máscaras de cuero negro. Los cultistas son de caracter seco, pero un grupo firme. Sus nombres son Delsephine, Nyzroth, Brassik, Laz, Oriskus, Perella, Rasgo y Zalthia. Delsephine es su líder. Cuatro están en servicio en cualquier momento (dos tripulando el dirigible y dos permanecen vigilando), mientras que los demás descansan. Un miembro del grupo que observen a uno o más miembros del culto haciendo funcionar el dirigible durante un día entero pueden, con una prueba exitosa de Inteligencia CD 15, aprenderá lo suficiente sobre el funcionamiento del dirigible para tomar el lugar de un cultista en la tripulación. Por su parte, los miembros del culto están dispuestos a tripular el dirigible de forma que los personajes puedan concentrarse en la navegación, así como cargar, recargar y disparar las armas de a bordo. Las órdenes de los cultistas son conducir el dirigible tal como los personajes ordenen y ayudaran a los personajes a defenderlo. Ellos no ayudaran a los personajes de otra manera y evitando ponerse en situaciones de riesgo. Los personajes pueden despedir a los cultistas, si lo desean, pero los miembros del culto son rápidos en señalar que a los personajes les resultará imposible operar el dirigible por su cuenta. A Klauth no le importa lo que les pase a los miembros del culto una vez que el dirigible ses entregado al grupo, y le da exactamente lo mismo lo que hagan los personajes con el dirigible una vez que entre en su posesión. Sin embargo, él espera que los cultistas retransmitan el siguiente mensaje a los personajes cuando los dos grupos se encuentran por primera vez.

¡Venimos de parte de Klauth, el Gran Dragón del Norte! Klauth os ofrece esta embarcación y nuestros servicios como un regalo, por lo que es posible que podais cruzar su vasto dominio evitando al mismo tiempo los muchos peligros de las tierras de abajo. La guerra contra los gigantes es inevitable, ¡pero el Gran Dragón os manda que sigais adelante y osenfrentei a vuestro destino! la organización de los gigantes está rota y no están unidos.
Matad a sus líderes, y todavía podreis prevalecer. Si teneis éxito en la represión de la amenaza de los gigante, Klauth os invita a venir a su valle oculto, para que pueda recompensaros por vuestra valentía ".

Los cultistas nunca han visitado el Ojo del Padre de Todos antes y no saben nada de su distribución o de su contenido.
Sin embargo, los cultistas conocen algunas cosas sobre la organización de los gigantes,

- La organización dictaba la jerarquía de la sociedad de los gigantes, pero los dioses gigantes, aparentemente, la han disuelto.
- Antes de la disolución de la organización, los gigantes de la tormenta estaban en la parte superior de la misma, los gigantes de las colinas en la parte inferior.
- La desaparición de Hekaton, un rey gigante de la tormenta, ha llevado a que un número de otros gigantes lleven a cabo desmanes. Esos gigantes se estan esforzando para escalar a lo alto de la parte superior de una nueva organización un mal presagio para los incipientes imperios del Norte.

Los cultistas conocen la manera de llegar al valle Klauthen Vale, pero no conducirán a los personajes allí intencionalmente hasta después de que el Rey
Hekaton sea puesto en libertad. Sin embargo, los miembros del culto no saben que la promesa de una recompensa por parte de Klauth es falsa. Si los
personajes aceptan su oferta y lo visitan en el tiempo designado, los atacará en el momento que entren en el valle Klauthen, no viendo ningina utilidad más para ellos. Old Snarl no tiene ninguna intención
de darles ni una moneda de su gran tesoro.

Descripción del Dirigible

El enorme globo del dirigible está hecho con piel de dragón que ha sido teñida de rojo brillante. En lo alto del globo hay una cofa que es accesible subiendo mediante las cuerdas en el exterior del globo. Para subir por las cuerdas requiere una prueba de Fuerza (atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 10. Si la prueba falla, no se hace ningún progreso; si la prueba falla por 5 o más, la criatura cae.
El globo está atado a una góndola que ha sido equipada con esquies de acero. El dirigible tiene una velocidad de 8 millas por hora tanto esquiando a través del hielo o de la nieve o volando en elaire. Un fuerte viento de frente reduce la velocidad del barco a 4 mph, mientras que un fuerte viento de cola aumenta su velocidad a 12 mph. Al cambiar la altitud, la nave puede utilizar las corrientes de aire para moverse en una dirección en particular. Una hélice en la popa de la góndola empuja el barco hacia adelante y también puede ser girada. El casco de la góndola es a prueba de agua y flota en el agua, y la hélice puede empujarla a través del agua.
El dirigible tiene capacidad para 1 tonelada de carga y requiere una tripulación de dos, uno para operar la hélice y uno para operar la caldera. Si el buque tiene menos de dos miembros tripulantes en servicio, su velocidad no se puede controlar, y se mueve en una dirección aleatoria, llevado por el viento, hasta que se recupere el control o hasta que choque con algo.
La góndola y el globo son objetivos independientes. La góndola tiene CA 13, 250 puntos de golpe, y un daño umbral de daño de 10. El globo tiene CA 11 y 50 puntos de golpe. Ambos tienen inmunidad al veneno y al daño psíquico.
Si el globo baja a 0 puntos de golpe, estallará y el barco pierde la capacidad de volar. Mientras que el globo o la góndola tenga por lo por lo menos 1 punto de golpe, se puede reparar. La reparación de 1 punto de golpe de daño en el globo o en la góndola requiere de 1 día y cuesta 20 po. (el conjuro remendar puede reparar daños superficiales, pero no puede restaurar los puntos de golpe.)

Localizaciones en el Dirigible

Las siguientes localizaciones estan identificadas en el mapa 4.3.

1. Caldera

En el centro de la cubierta superior se encuentra a 10 pies de altura, una caldera cilindrica de bronce con un **elemental de fuego** mágicamente atrapado en su interior. Una escotilla estrecha en la parte frontal de la caldera tiene una pequeña rejilla a través de la cual el elemental puede
ser visto, y el calor saliendo a través de la rejilla ayuda a mantener caliente la cubierta en los días y las noches frías. Una
rueda de hierro en el lado de estribor de la caldera abre
y cierra una válvula de bronce en la parte superior del cilindro, que tiene el efecto de aumentar o reducir el tamaño del fuego que se esparce al exterior de la caldera. Cuanto más calor es permitido salir para llenar el globo, mayor será la altura que la nave puede elevarse.
La apertura de la escotilla o de la válvula no libera al elemental de fuego, pero destruir la caldera, al igual que el lanzamiento con éxito de *disipar magia* (CD 19) sobre ella si que lo libera. La caldera tiene CA 15, 30 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño por fuego, al veneno y al psíquico. El elemental de fuego se vuelve loco si es liberado, atacando a todas las demás criaturas que vea. Dentro o fuera de la caldera, puede ser expulsado mediante un conjuro de destierro o magia similar, o ser atrapado dentro de un frasco de hierro o un dispositivo similar.
Si la caldera es destruida o el elemental es liberado de
dentro de ella, el aire dentro del globo se enfría, haciendo que el dirigible descienda a una velocidad de 10 pies por round.
Mientras que la cámara de la caldera esté intacta, un elemental de fuego bajo el control de otra criatura puede ser encerrado en la caldera, hasta que sea liberado tal como se describe anteriormente. La caldera sólo puede contener a un elemental de fuego a la vez.

2. Lanzarpones

Un cañón arpón de resorte, moldeado en bronce bruñido en un armazón de hierro, está atornillado en la parte delantera de la cubierta superior. Tiene un arco de fuego de 90 grados (de lado a lado, así como hacia arriba y hacia abajo). El arma viene con un cabestrante, una bobina de 500 pies de cuerda, y diez arpones con punta de acero.
A pesar de que los dispara arpones en lugar de virotes, el cañón es considerado una balista (ver la sección "Equipo de Asedio"en el capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*).
Atando una cuerda a un arpón, si se desea, toma una acción.
Además de hacer 16 (3dl0) puntos de daño perforante
cuando impacta, un arpón empala a su objetivo. Mientras está empalado, el objetivo obtener no puede tomar no puede realizar ninguna acción en su turno menos la de tratar de liberarse del arpón, lo que requiere una prueba exitosa de Fuerza CD 15. Si la prueba tiene éxito, el objetivo recibe 5 (1D10) puntos de daño perforante como el arpón es extraido y ya no se está empalado. Si un arpón está atado al cañón por una cuerda, una criatura empalada con un arpón no se puede alejarse del cañón o aumentar su altitud hasta que se libere. Una criatura al alcance del cabrestante del cañó puede utilizar su acción para enrollar la cuerda del arpón en una criatura arponeada, tirando de ella acercandola 20 pies al cañón.

3. Balista

Una balista de madera está montada sobre un pivote giratorio de hierro en el castillo de popa. Tiene un arco de 90 grados de fuego (de lado a lado y hacia arriba y hacia abajo). Detrás de ella descansa una caja que contiene una docena de virotes. Para las reglas de la balista, ver la sección "Equipo de Asedio" en el capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*.

4. Escotilla del Propulsor

Una puerta de madera detrás de la caldera (área 1) en la cubierta superior puede ser empujada abriendose para revelar las escaleras que conducen al piso inferior. Ojos de buey en los rellanos se asoman a babor y a estribor. Los ojos de buey estan cerrados con un pestillo desde el interior, y cada ojo de buey es lo suficientemente amplio para que una criatura mediana pueda escurrirse a través de ellos.

Al pie de la escalera hay una escotilla de acero cerrada con pestillo desde el exterior, con dos palancas de hierro horizontales movibles en la pared adyacente. Una palanca está etiquetada como “Empuje”, en la otra pone “Dirección” (en común). Detrás de la escotilla hay un compartimento de paredes de acero que tiene atado mágicamente un **elemental de aire**. Los poderes del elemental de aire mueven la helice en la popa. Al mover la palanca de Empuje hacia la izquierda abre las válvulas que permiten que el viento del elemental haga girar la hélice.

Al mover la palanca hacia la derecha cierra las válvulas, y la hélice deja de girar. Al mover la palanca de Dirección a la izquierda o a la derecha hace que la hélice gire en una de esas direcciones, por lo que el barco puede girar mientras la hélice está en funcionamiento. Cuando se coloca la palanca de Dirección en la posición central, la hélice mueve la embarcación en línea recta.

La apertura de la escotilla libera al elemental el cual atacará a cualquier criatura que vea. Sin el elemental de aire para impulsarlo, el barco no puede impulsarse a través del hielo o de la nieve y si está en lo alto, se mueve de acuerdo con el viento predominante.

Cualquier elemental de aire bajo el control de otra criatura puede ser ordenada para entrar en el compartimento. Si la escotilla del compartimiento está entonces cerrada y trabada, el elemental queda atrapado en el interior.

5. Camarotes de la Tripulación

Cada una de estas cabinas tiene una puerta que puede ser cerrada con pestillo desde el interior, aunque ninguna de las puertas no tiene normalmente puesto el pestillo. Una puerta puede ser abierta rompiendola con una prueba exitosa de Fuerza (atletismo) CD 13.

Cada cabina contiene dos hamacas (una encima de la otra), un escritorio, una silla, un baúl y un ojo de buey. Las ventanas de los ojos de buey estan cerradas con pestillo desde el interior, cada conjunto en un marco lo suficiente ancho para que una criatura mediana se deslice a través de él.

Cada baúl tiene una partición que divide su espacio interior en medio, con espacio en cada lado para las prendas de vestir y efectos personales de una persona. Encima de cada mesa hay una reistente lámpara, un conjunto de ajedrez de dragones y naipes.

5. Almacén

Esta habitación está llena hasta el techo de cajas de raciones, barriles de agua fresca y barriles de cerveza enana y alimentos y excelente vino élfico suficiente para alimentar a diez personas durante 100 días. Redes fijadas a los anillos de hierro atornillados en las paredes evitan que los contenedores se muevan.

Klauth saqueó las correspondientes mercancías de varias caravanas y muchos de los contenedores presentan los nombres y emblemas de sus dueños anteriores.

Viajando con el Dirigible

Las distancias de viaje en la tabla muestra las distancias en millas entre los diversos montículos espíritu úzhgardt a vuelo de pájaro. Se utiliza para realizar un seguimiento de los viajes del grupo en el dirigible, recordando que la velocidad del barco es de 8 millas por hora, no contando los fuertes vientos en contra o de cola (ver la sección "Descripción del Dirigible").

A pesar de que los personajes no tienen encuentros planificados en el aire, se puede añadir un encuentro cada vez que te convenga. Tira un d20 y consulta la tabla de encuentros aleatorios aéreos. También puedes utilizar la tabla de tiempo atmosférico en el capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master para determinar las condiciones climáticas imperantes. Bajo un cielo despejado, los personajes en la cubierta o en el puesto de vigía ven aproximarse a criaturas de forma automática, dando tiempo al equipo para cargar y apuntar las armas de la nave antes de que las criaturas se acerquen.

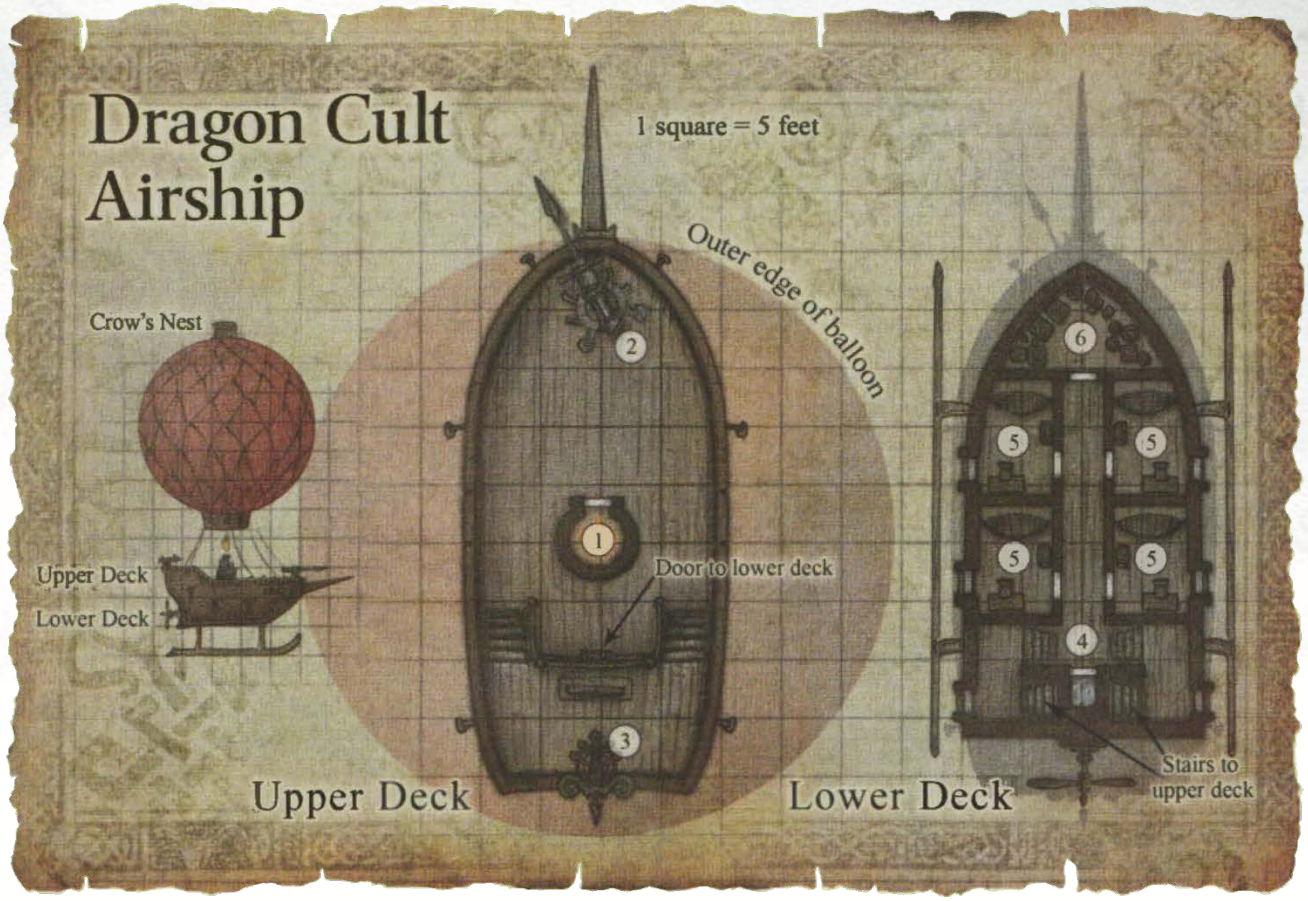
Un inconveniente de viajar en dirigible es que el buque es visible fácilmente. Los personajes no pueden sorprender a criaturas hostiles mientras viajan en el dirigible a menos que esten guiandolo a través de una espesa niebla o una fuerte nevada. .

Encuentros Aleatorios en el Aire

d20	Encuentro
1-5	2d6 **aarakocra**
6-9	1D4 + 1 **mantícoras**
10-11	**Gigante de la Tormenta** Montado
12-13	Úzhgardt Montado
14-17	Vientos Fuertes
18-19	**Dragón Verde Joven**
20	**Dragón Plateado Joven**

Distancias de Viaje en Millas

Desde/Hacia	Ojo	AA	B	CdGG	LR	PU	PdB	RdC	RdP	TdM
Ojo del Padre de Todo	–	385	150	45	390	270	300	210	260	190
Abuelo Árbol (AA)	385	–	270	350	80	210	260	530	200	415
Brillalbo (B)	150	270	–	140	300	245	300	265	210	160
Caverna Gran Gusano /CdGG)	45	350	140	–	350	225	250	250	240	220
La Roca (LR)	390	80	300	350	–	165	200	560	250	460
Piedra Única (PU)	270	210	245	225	165	–	60	475	260	400
Pozo de Beorunna (PdB)	300	260	300	250	200	60	–	510	325	450
Roca del Cuervo (RdC)	210	530	265	250	560	475	510	–	350	140
Roca de Pedernal /RdP)	260	200	210	240	250	260	325	350	–	225
Túmulo de Morgur (TdM)	190	415	160	220	460	400	450	140	225	–



Aarakocra

Estas aves inteligentes vuelan cerca del dirigible para obtener una mejor visión. Han tenido varios encuentros mortales con el Culto del Dragón y reconocen a los cultistas por su atuendo. Si detectan uno o más miembros cultistas uniformados en la cubierta del dirigible o en la cofa, ellos atacaran. De lo contrario, los aarakocra lucharan sólo en defensa propia.

Si al menos cinco aarakocra están presentes, trataran de llevar a cabo una danza aérea para convocar a un **elemental del aire** para que les ayude. Los personajes pueden negociar una tregua con los aarakocra teniendo éxito en una prueba de Carisma (persuasión) CD 15, pero sólo si se abstienen de atacar y se comunican en un idioma que comprenda los aarakocra.

Dragón Plateado Jóven

Dalanyrr, una dragona de plata de apenas veinte años de edad, está revoloteando entre las nubes cuando detecta al dirigible. Despertado su curiosidad, tratará de aterrizar en la cubierta y hablar con la tripulación. Aunque es amistosa, Dalanyrr no tiene ninguna información útil para compartir y no tiene ningún interés en unirse al grupo. Si los personajes le piden que realice una tárea de ellos, ella se compromete a hacerlo por un pago, siempre y cuando la tárea no sea demasiado difícil o peligrosa. Ella no les ayudará a saquear los montículos espiritus Úzhgardt o atacar las fortalezas de los gigantes , pero ella puede ser persuadida para reconocer el terreno o acompañar al dirigible por un día o dos. El encuentro con un dragón de plata se produce sólo una vez. Si vuelve a salir de nuevo, selecciona un encuentro diferente.

Dragón Verde Jóven

Este dragón quiere el dirigible. Vuela en circulos alrededor de la gondola Se da la vuelta y cubre la cubierta con su aliento gaseoso mientras permabece fuera del alcance de ataques cuerpo a cuerpo, con la esperanza de matar a la tripulación. Si es reducido a la mitad de sus puntos de golpe o menos, él huye. Sin embargo, el dragón no renunciará fácilmente a su premio. Si se retira y este encuentro se produce de nuevo, ha regresado el mismo dragón, habiendo recuperado sus puntos de golpe y rastreado el barco.

Gigantes de las Tormentas sobre Montura

Los personajes detectarán a un **gigante de las tormenta** que monta un **Roc**. Los dos están buscando pistas sobre el paradero del Rey Hekaton. El gigante llega a la conclusión de que el barco no contiene nada de interés y mantiene al roc lejos, permaneciendo al menos a un cuarto de milla de distancia. El gigante no tiene interés en involucrarse con "Gente pequeña" en su investigación. Evitará el combate y hará caso omiso de las señales del dirigible.

Mantícoras

Una manticora arroja sus espinas de la cola a las criaturas de la cubierta o en la cofia. Si no ve a nadie, arroja sus espinas de la cola al globo, con la esperanza de derribar la nave.

Uzhgardt sobre Montura

Los personajes de la cubierta superior o en la cofa advertirán la presencia de 1D4 + 2 **bersekers** (CM humanos y humanas Úzhgardt) pertenecientes a la tribu del Cuervo Negro o a la tribu del Grifo. Cada bersérker monta un cuervo gigante entrenado (Utiliza el **buitre gigante**) o un **grifo**, según el caso.

Los bárbaros guiaran sus monturas junto al dirigible, a continuación, saltaran a la cubierta y atacaran a todos los de a bordo. Las monturas sin sus jinetes se retiraran del campo de batalla inmediatamente.

Vientos Fuertes

El barco está a merced de vientos fuertes durante 1D4 horas.

Al final de ese tiempo, se ha desviado de su trayectoria lo suficiente lejos para añadir 2d4 x 10 millas al recorrido actual.

Encuentro con Iymrizh

Este encuentro tiene lugar después de que los aventureros regresan al área 6 desde el área 11, después de haber entregado una o varias reliquias de los gigantes y elegido un señor gigante para derrotar. Iymrith apercerá, mientras se preparan para salir del templo por última vez.

El dragón azul ha llegado al Ojo del Padre de Todos para consultar con el oráculo y saber cómo están progresando el complot con los señores gigantes. Ella llega en forma de dragón y entra en el templo a traves de las puertas gigantes (área 4). Si los personajes tienen un dirigible fuera, ella lo ignorará y seguirá su camino al interior, esperando tener problemas. Si la tripulación del dirigible le hacen daño, ella destruirá el globo del dirigible con su arma de aliento y comjurará una Tormenta de hielo sobre la tripulación. Los cultistas del dragón, si todavía están a bordo del dirigible la reconoceran y permaneceran fuera del camino de ella. Ellos conocen la siguiente información sobre ella:

- Iymrith vive en el desierto de Anaurokh y es conocida como la Condenación del Desierto.
- El dragón es una lanzadora de conjuros y una cambiaformas.
- Ella y Klauth se conocen, pero rara vez se encuentran. Su presencia en los dominio de Klauth supone un desafio.

La Gran Sierpe Azul

Cuando Iymrith SE enfrentE a los personajes del área 6, lee ki siguiente:

> Escuchais el crujido de la escarcha bajo unas fuertes pisadas mientras una enorme dragona azul irrumpe a través de las puertas principales del templo. La gran wyrn no presta atención a las estatuas del lugar. En su lugar, fija su mirada de odio en vosotros.

Iymrith es una **dragón azul anciano** (véase el apéndice C). Si los personajes no están con Harshnag cuando ella aparece,tendean que enfrentarse al dragón por sí mismos. Su evaluación inicial de ellos es que no representan una amenaza. Si ellos negocian el paso seguro, les permite salir si lo hacen de forma inmediata. Si entablan combate con ella o le inflingen daño, ella intentará matarlos, haciendo caso omiso de aquellos que se escapen lejos y de cualquiera que se refugie en los estrecho túneles de las araña de hielo (área 9). Para llegar al Ojo de Annam, ella adquiere la forma de una giganta de las tormentas y usará el tridente de Stronmaus para activar el portal del templo (ver área 6).

Si Nagharsh está con el grupo, atacará al dragón. Tiene la esperanza de distraerla lo suficiente para que los personajes escaen. Idealmente, esta escena se desarrolla en el área 6.

El Sracificio de Harshnag

Si Harshnag se encuentra con Iymrith en el área 6, cargará contra el dragón y gritará para que los personajes huyan mientras él la mantiene distraída. Si los personajes prestan atención al gigante de la escarcha, podran escapar. Si se unen a la batalla en su lugar, Iymrith utilizará su rabia aterradora. Si uno o más perspmajes la siguen hostigandola, ella centrará su atención en Harshnag mientras usa sus acciones legendarias (en concreto su ataque de cola y el ataque de las alas) en contra de los personajes. Harshnag rápidamente se enfadará con los aventureros si rehusa salir. Si ellos persisten en quedarse el área 6 por más de 2 rounds, Harshnag recurrirá a medidas extremas en su siguiente turno para asustarlos.

Lee lo siguiente:

> Al ver que sus advertencias caen en oídos sordos, Harshnag golpea con su gran hacha la estatua de Annam el Padre de Todos para quebrarla. El templo entero se estremece. El gigante de la escarcha con el ceño fruncido, esquivando a la dragona y golpeando la estatua una vezmás, esta vez rompiendo un gran fragmento. Este acto deprofanación provoca que se formen grietas en el techo y rocas de la montaña comienza a caer a su alrededor. "¡Huid!" grita Harshnag. "¡Vuestro destino está en otra parte!"

La profanación de estatua de Annam condena el templo. En la cuenta de iniciativa 0, cada criatura en el área 6 deben realizar una tirada de salvación de tirada de salvación de Destreza CD 20, recibiendo21 (6d6)puntos de daño contundente por la caída de escombro en una tirada fallida o la mitad de daño en una tirada con éxito.

Harshnag se niega a salir y hace todo lo posible para primordialmente retener a Iymrith para que no huya tratando de apresarla en sus turnos posteriores. Después de la caída de escombros infligiendo daño durante 2 rounds, el techo se derrumbará cuando la siguiente cuenta de iniciativa llegur a 0, matando y enterrando a cualquiera en el interior del templo.

Iymrith escapará de la cueva con la ayuda de su conjuro de teletransporte. El destino de Harshnag es incierto. Ya sea que haya muerto en el derrimbe o se las haya arreglado para retirarse a un lugar seguro(Tales como el área 11) en el último momento posible. En cualquier caso, los personajes es poco probable que se encuentren con él de nuevo a menos que haga una reaparición sorpresa (ver el rcuadro "¡ el Retorno de Hekaton!" en el capítulo 12). Sea como sea los esfuerzos de Iymrith para alcanzar el oráculo tienen éxito, los aventureros se encuentran de nuevo con ella en el Maelstrom (Ver el capítulo 10, "Reteniendo los Gigantes de la Tormenta").

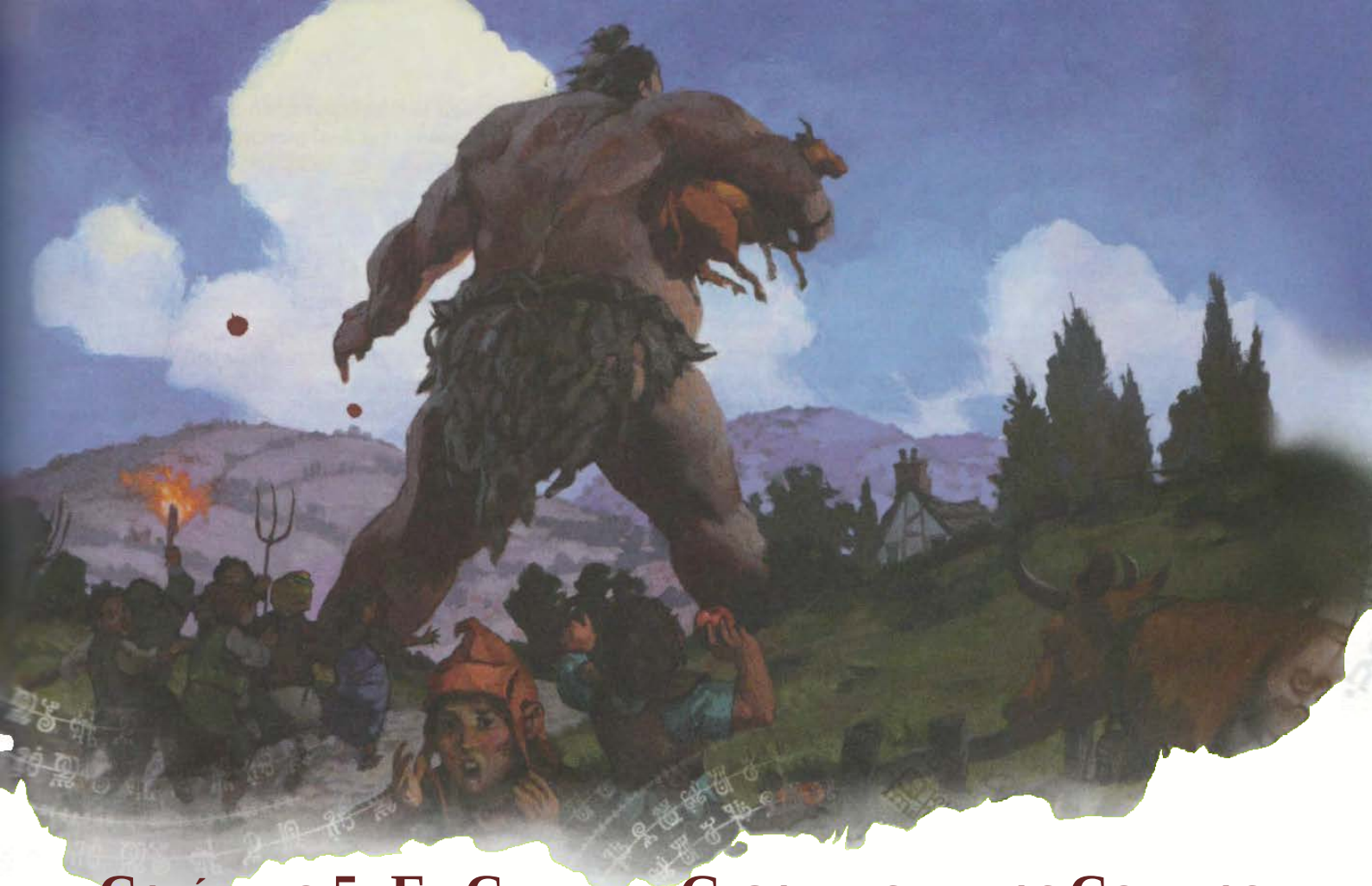
Rsolución de Problemas

Si todo va según lo previsto, los personajes visitarán el Ojo del Padre de Todos dos veces. Durante la primera visita de los personajes, el oráculo les instará a recuperar uno o más reliquias de los gigantes enterradas bajo los tumulosespíritu úzhgardt. Harshnag permanecerá en el templo hasta que regresen, y Klauth les envía un dirigible para agilizar sus viajes. Durante su segunda visita, el oráculo revelará el paradero deun señor gigante con una caracola de teletransporte. Cuando los personajes se preparan para salir del templo por segunda vez,Iymrith aparece y provocará un altercado con Harsnag que obligará a los personajes a seguir adelante sin él.

Las cosas no siempre salen según lo planeado, sin embargo. Los personajes pueden ignorar la búsqueda del oráculo y tomar la aventura en una dirección diferente. Si no vuelven al Ojo del Padre de Todos, su encuentro con Iymrith no se produce (y eso está bien). Si los personajes intentan persuadir a Harshnag de quedarse con ellos, declinará cortésmente , preferiendo caminar su propio camino.

Avance de los Personajes

Al final de este capítulo, los personajes deben saber la ubicación de uno de los cinco señores gigantes malvados. Continua con los capítulo 5, 6, 7, 8, o 9, según el señor gigante que escogieran. Permite a los personajes avanzar al nivel 8 antes que lleguen a la fortaleza de un señor gigante.



Capítulo 5: El Cubil de Gigantes de las Colinas

En este capítulo, los aventureros se enfrentaran con Guh, una monstruosa y gigantesca jefa de los gigantes de las colinas cuya guarida se encuentra en una rama del río Dessarin, en las colinas al noreste de Campos Aureos. Si los personajes vencen a Guh y obtienen su c*aracola de teletransportación*, pueden usarla para teletransportarse a Maelstrom, la ciudadela submarina del rey Hekaton (ver capítulo 10, " el Dominio de los Gigantes de las Tormentas"). La obtención de la caracola es su objetivo principal. Deben tener cuidado de no alertar a la guarida antes de eliminar las amenazas principales, para no verse abrumada por los habitantes de Grudd Haug.

Gigantes de las Colinas

Antes de llevar a cabo esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de la colina en el *Manual de Monstruos*. Te ayudará a interpretar a los gigantes en este capítulo.

La Glotonería de Guh

Al jefe Guh le gustaria que los gigantes de las colinas se elevasen por encima de sus mayores tradiciones. Pero ella no es más brillante que un gigante típico de las colinas, por lo que su plan es de todo menos inspirado. Ella planea comer hasta que crezca tan enormemente que los dioses tomen nota y muestren su favor. Para ella, la mayor de las reglas para los gigantes. La gula de Guh no conoce límites. Ella ha estado dandose banquetes durante meses y ha crecido a tal tamaño que ya no puede caminar por su cuenta. Pasa su tiempo hundida en un carro con los ejes rotos, rodeada de montones de botín y pidiendo más comida.

A la Caza de Comida

La jefa Guh ha expulsado a todos las demás gigantas de las colinas en su tribu y cogido a sus maridos como suyos. Ella encarga a sus muchos maridos que le traigan comida, y no le importa cómo lo hagan. Algunos de sus compañeros forman bandas de meáreadores. Otros salen por su cuenta, saqueando el campo por cualquier cosa comestible. Los agricultores que viven río abajo de Grudd Haug han sufrido la mayor parte de los saqueos. Los primeros indicios de problemas fueron una repentina caída del nivel del agua en el río, causado por la estructura tipo una presa de la guarida de los gigantes de las colina. No mucho después, los maridos de Guh y sus seguidores comenzaron a saquear el ganado de las granjas en la orilla del río, robando arboles de las fincas huertos, derribando casas y captuarando a la gente que no corría lo suficientemente rápido.

Hasta ahora, la mayoría de las actividades de los gigantes se han reducido a la región del valle del Dessarin que está más cerca de su guarida, pero como los alimentos estan comenzando a escasear, los maridos de Guh se estan viendo obligados a expandir sus esfuerzos hacia el exterior. Los pueblos de Beliard, Vado de la Serpe y Uluvin, así como caravanas en la Carretera del Hierro entre Vado de la Serpe y Uluvin, todos están dentro del radio de amenaza de los gigantes de las colina. Mientras tanto, las gigantas exiliadas por Guh se han retirado a las colinas. Anhelan el regreso de sus maridos, pero ellas no son lo suficientemente fuertes ni lo bastante astutas como para enftrentarse a Guh. Podrían ser convencidas para ayudar a los aventureros a derrocarla si esto significara que someter de nuevo a sus maridos. Ver la sección “La Vieja Torre " en el Capítulo 3 para un ejemplo de una giganta de las colina marginada.

Grudd Haug

La guarida de los gigantes de la colina se llama Grudd Haug, que significa "Montículo del río" en el lenguaje de los gigante. Pareciendose a una presa de castores, se extiende a lo largo de un río. El nivel inferior de la guarida se aloja entre dos afloramientos rocosos y construida de madera apilada compactada con arcilla y barro, con cavidades huecas que se asemejan a las cuevas. Por encima de esta base de madera apilada hay una choza de barro (una casa hecha a escala gigante) con un techo de leña. La estructura es una hazaña impresionante de ingeniería. Más allá de la capacidad de los gigantes colindantes para haberlo fabricado ellos mismos. De hecho, el diseño de Grudd Haug es el trabajo de los ingemieros hobgoblins y goblins, unido a la fuerza de lostrabajadores gigantes de la colina y ogros. Al este del lugar hay un patio cerrado por los muro s de una empalizada de 20 pies de altura de troncos atados con una cuerda gruesa.

Llegando a Grudd Haug

Los personajes pueden viajar a Grudd Haug (mostrado en el Mapa 5.1) a pie o a caballo. También pueden guiar una balsa corriente arriba o río abajo hacia la guarida de los gigantes de las colinas. En cualquier caso, puedes hacer el viaje más interesante agregando uno o más encuentros en terreno natural apropiados para terreno montañoso (ver la tabla de Encuentros Aleatorios en Terreno Natural en el capítulo 3). Si Moog, el gigante de las colinas está con el grupo, ver la sección "La Vieja Torre " en el capítulo 3 para obtener consejos sobre cómo interpretarla una vez que ella llegue a Grudd Haug. Si los personajes tienen un dirigible (ver el "Dirigible de un Culto " en el capítulo 4), pueden aterrizar prácticamente en cualquier lugar fuera de Grudd Haug. Los hobgoblins en la torre del gong (ver "Acercandose a la Guarida") advertiran el dirigible si se acerca a una milla de la fortaleza y hacen sonar la alarma, poniendo a todo la guarida en alerta (Ver "Habitantes"). Si los personajes usan el armamento del dirigible para atacar Grudd Haug, los defensores de la guarida

Grud Haug: Rasgos Generales

Las siguientes características son comunes en toda la guarida de los Gigantes de las Colinas, que apesta a suciedad.

Techos. Salvo se indique lo contrario, las cámaras interiores tienen techos a 30 pies de altura, con pasillos de 20 pies de altura conectándolas.

Trepando. Las paredes de madera apilada tienen muchos garraderos y asideros para pies y manos y se puede subir con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 10. Otras pendientes y superficies verticales en Grudd Haug, incluyendo paredes de barro y techos de madera requieren una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD15 para escalar.

Cortinas. Colgando en varias puertas hay cortinas de cueros cosidos de animales, mantenidos en su lugar con puas de hierro. Las cortinas son lo suficientemente gruesas para interceptar flechas y virotes de ballestas disparados a través de ellas. Se puede tirar una cortina abajo con una prueba exitosa de fuerza (atletismo) CD 13.

Iluminación. La torre del gong (área 8) y el corral (área 9) reciben mucha luz natural. Lámparas de aceite iluminan débilmente las habitaciones y cuevas que no tienen ventanas.

Objectos y Mobiliario de gran tamaño. La mayor parte del mobiliario y otros objetos en Grudd Haug son de tamaño para lis gigantes de las colinas a no ser que se indique excepciones en el texto. Mesas, bancos y otros accesorios de las habitaciones son típicamente dos veces más altos, largos y anchos que sus equivalentes de tamaño humano y aproximadamente ocho veces más pesados. Las criaturas pequeñas y medianas pueden escabullirse debajo de los muebles de tamaño gigante, tratando los espacios que ocupen como terreno difícil.

Son lo suficientemente inteligentes como para protegerse detras de los muros. Los defensores armados con armas que hagan daño perforante tomaran como objetivo el globo del dirigible; Aquellos que lanzan piedras y usan armas que hagan daño contundente tomaran como objetivo a la tripulación.

Los personajes podrían aproximarse en su lugat volando en monturas voladoras. Pueden obtener monturas como son grifos en Fisura Ignea o hipogrifos en Nido del Halcón. Ninguno de los dos asentamientos está cerca de Grudd Haug, requiriendo que los personajes y sus monturas tengan que descansar entre los vuelos. Los personajes montados en hipogrifos pueden viajar 54 millas por día (3 horas volando con 1 hora de descanso en medio). Aquellos montados en grifos pueden viajar 72 millas en la misma cantidad de tiempo. Los hobgoblins en la torre del gong (ver "Acercandose a la Guarida") advierten las monturas voladoras aproximandose a un cuarto de milla de la fortaleza y haran sonar la alarma, poniendo la guarida entera en alerta (ver "Habitantes").

Aproximándose a la Guarida

Los aventureros pueden acercarse a Grudd Haug desde cualquier dirección. Aquellos que se acerquen a la cueva sin tomar las medidas neceseraias para ocultarse son vistos por lps hobgoblins en la torre del gong (área 8), que hacen sonar el gong para dar la alarma. Los personajes tienen más posibilidades de Infiltrarse en la guarida si se aproximan con cautela, tomando ventaja del terreno y utilizando la oscuridad, la niebla, el camuflaje o usando magia para ocultar su movimiento. Independientemente de cómo los personajes se acerquen a la guarida, tendrán que hacer una prueba grupal de Destreza (Sigilo) contra la Sabiduría (Percepción) de los hobgoblins. (Tira una vez para todos los hobgoblins en la torre.) Si los personajes toman precauciones, dales ventaja en sus pruebas. Si no toman precaución, imponles desventaja en sus pruebas.

Habitantes

La tablas de Listado de Criaturas en Grudd Haug resumen la ubicacion de los habitantes de la guarida e indica cómo reaccionan cuando detectan intrusos. Tan pronto como los intrusos son detectados o estalla el combate, la guarida entera entra en alarma. Como consecuencia, los aventurerps pueden encontrarse luchando contra varias criaturas a la vez. Los defensores de Grudd Haug carecen de una estrategia de defensa grupal, pero son muchos.

Si Guh muere, la moral de las otras criaturas de Grudd Haug cae, y huyen hacia terreno salvaje.Todos los gigantes de las colinas en Grudd Haug, con la excepción De Guh, son varones esclavizados. Los ogros sirven a Guh debido a que están impresionados por su tamaño y su determinación para elevarse a la cima de la orden (y, esperan, que los lleven con ella). A los goblinoides se les ha prometido una parte del botín. Los orcos Escudo Gélido merodean las colinas y las praderas al norte de Grudd Haug, cerca de la frontera occidental de High Forest y han forjado una alianza con Guh. Son los menos leales de sus seguidores y no se llevan bien con los goblinoides.

Refuerzos

Los aventureros pueden usar tácticas de guerrilla para debilitar las defensas de Grudd Haug. Dependiendo de cuánto tiempo pase entre las incursiones de los aventureros, la guarida de los gigantes de las colinas podría recibir refuerzos de las colinas cercanas.

Listado de Habitantes de Grudd Haug

Área	Criature(s)	Notas
1	1 **Gigante de las Colinas**	A las ordenes de Guh, el gigante mueve la roca de la entrada y oermanece de guardia fuera.
2	**Jefe Guh**, 5 **gigantes de las colinas**, 4 **ogros**, 6 **goblins**	Guh no se mueve. Los gigantes y los ogros la defenderan, mientras los goblins disparan con sus armas a istancia desde la repisa.
3	4 **lobos**	Una puerta de madera cierra a los lobos en sus jaulas.
4	5 **orcos** Escudo Gélido	Los orcos se unen con sus parientes en el área 9 por medio del área 2.
5	6 **goblins**	Los goblins retroceden a la zona 14 por el área 6.
7	1 **hobgoblin**	El hobgoblin investigan ruidos fuertes en el área 5. De lo contrario, vigilan los muelles norte.
8	4 **hobgoblins**	Los hobgoblins permanecen en la torre hasta que los intrusos llegan a la guarida, luego se dirigen al área 2 por medio del área 5.
9	10 **orcos** Escudo Gélido	Los orcos se quedan aquí para proteger a los animales.
10	2 **gigantes de las colina**	Un gigante mueve la roca fuera del área 9 para sellar el corral, deteniéndose para luchar contra los enemigos en su camino. El otro gigante refuerza a los orcos en el área 9.
12	1 **ettin**, 7 **osgos**	El ettin y los osgos permanecen aquí.
13	2 **osgos**	Los osgos se quedan aquí hasta que escuchan el combate en el área 12. Luego investigan esa área.
14	1 **gigante de las colina**, 1 **otyugh**	El gigante de las colinas y el otyugh permanecen aquí.
16	1 **hobgoblin**, 2 **goblins**	El hobgoblin sube las escaleras detrás de la herrería y se dirige al área 7. Los goblins se quedan Aquí y tratarán de ocultarse.

Refuerzos de Grudd Haug

D100	Criatura(s)
01-50	Ninguna
51-60	1 **gigante de las colinas** que lleva un cerdo vivo, o una oveja, o una cabra, o una vaca, o un potro o una mula
61-70	2d4 **osgos**, cada uno llevando una cesta de manzanas, o de zanahorias o de patatas
71-80	1 **señor de la guerra hobgoblin** montado en un **draco**, que aterriza en el afloramiento rocoso en el área 1
81-90	3d6 **orcos** Escudi de Hielo y 1 jefe de guerra de los orcos Escudi de Hielo, que viajan río abajo en dos balsas
91-00	1d4 + 1 **gigantes de las colina**, llevando cada uno una cesta de pescados muertos, un barril de encurtidos o un bloque del azúcar.

Al final de cada hora, tira losdados percentiles y consulta la tabla de percentiles en la tabla Refuerzos de Grudd Haug para determinar que criaturas, si las hay, aparecen. A menos que se indique lo contrario, esas criaturas entran a través del corral (área 9) e iran a la sala de banquetes (área 2), para rendir homenaje o para entregar comida a la jefa Guh. Existe un 25% de posibilidades de que las criaturas tengan 1d4 prisioneros (plebeyos desarmados) a su lado. Si Guh ordena que los refuerzos permanezcan en un lugar, ocuparan posiciones defensivas en el corral y en sus alrededores. Después encerrarán a sus prisioneros en el área 13. De lo contrario, se iran por la misma ruta por la que vinieron después de que oasen unos 20 minutos.

1. Entrada Principal

Un sendero fangoso conduce a una puerta abierta de 40 pies de ancho. Estacuinada afuera hay una roca de 30 pies de diámetro.

Al norte de la roca hay un afloramiento rocoso de 60 pies de altura con una superficie lisa del pico eliminado. Este afloramiento puede ser escalado con un contro exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15. Permaneciendo en las sombras dentro de la puerta está Hruk, un **gigante de las colinas** que huele a estiércol. Un enjambre de moscas zumba a su alrededor. Hruk lleva un saco que contiene 1d4 + 1 objetos mundanos, determinados tirandando en la tabla de objetos en una bolsa de un gigante en la introducción.

Cuando Guh se sienta amenazada, gritará a Hruk que mueva la roca para bloquear la puerta. Sin embargo, la roca, es más pequeña que la puerta. Por lo que las criaturas pequeñas y edianas pueden moverse a su alrededor sin impedimentos, mientras que una criatura grande puede escurrirse a traves de la roca con una prueba exitosa de Deatreza (Acrobacias) CD 10. Un personaje puede empujar la roca haciendola rodadar 10 pies en terreno llano usando una acción y tener éxito en una prueba con éxito de Fuerza (Atletismo) CD 22. Un gigante de las colinas puede hacerlo sin la prueba de característica.

Desarrollo

Hruk es el compañero de Moog (ver la sección "Old Tower" en el capítulo 3). Ansía reunirse con Moog, pero no se atreve a desafiar al poderoso Guh. Los orcos en el área 4 investigaran cualquier altercado aquí si no están en otra parte.

2. Sala de Banquetes

La jefa Guh se encuentra aquí, junto con cinco **gigantes de las colinas**, cuatro **ogros** y seis **goblins**. Farolas de aceite en candelabros de hierro estan colocados en gruesos pilares de madera que soportan las vigas de 30 pies del piso y el techo, que se halla a 65 pies por encima. Saliendo de las paredes norte, oeste y sur hay una cornisa de madera de 10 pies de ancho y 20 pies de altura que los goblins usan para moverse por la habitación. (La cornisa fue construida después de que varios goblins fueron aplastados por descuidados gigantes de las colinas y ogros descuidados). Una escalera de madera sube hasta la repisa, y las ventanas a un par de pies sobre la cornisa dejan caer los rayos de luz natural en la sala. Ocho mesas de madera robustas pero maltratadas cubiertas con pegotes de grasa, huesos roídos, barriles vacíos y restos de comida estan cerca de los muros norte y sur,

Mientras que los barriles de cerveza vacíos reposan encima y debajo de ellas. Los desperdicios cubren el suelo de barro seco, en medio del cual hay dos orificios circulares de 20 pies de diámetro cubiertos con vigas de madera entrecruzadas mantenidas unidas por argamasa de barro. Las vigas están lo suficientemente separadas para que una criatura mediana o más pequeña pueda deslizarse entre ellas sin tener que apretarse. Un hedor horrible se alza de los agujeros, acompañado por los chillidos de los cerdos (ver el área 12).

La jefa Guh se encuentra en el extremo oeste de la sala, desplomada encima de un carro de cuatro ruedas, de superficie plana, que se dobla y cruje bajo su gran volumen. Los ejes del carro estan agrietados y arqueados, sus ruedas inclinadas hacia dentro. Alrededor del caro hay huesos y otros desechos de las

comidas recientes de Guh, así como los tesoros que ha acumulado (ver "Tesoro"). Guh pesa más de 20.000 libras. Ella no puede moverse, por lo que mantiene su gran clava cerca para que pueda golpear a criaturas en la cabeza.

Es una **gigante de las colinas** con los siguientes cambios:

- Ella tiene 160 puntos de golpe y una velocidad de 0 pies.
- Su Destreza es de 1 (-5), dándole una CA 9.
- Habla Common, Gigante y Goblin, aunque su vocabulario está limitado a palabras monosilábicas.

Un **goblin** desarmado, Snert, está atrapado en los pliegues de la carne de Guh. Mientras está atrapado, el goblin está retenido e incapaz de hablar, y tiene una cobertura total. Cuando Guh cae a 0 puntos de golpe, Snerk ya no está confinado y caerá en un espacio desocupado a su lado, boqueando por aire. Él no es uno de los seis goblin que vigilan la habitación.

Si los personajes llegan tan lejos sin que salte la alarma y se presentan a Guh, ella inicialmente no sabe qué hacer con ellos.

¿Son sirvientes enviados por uno de sus aliados? ¿Son comida? A menos que los personajes convenzan a Guh de que son más valiosos vivos que muertos, ella supondrá qye son lo último y ordenará a sus compañeros y a sus survientes que los maten para que pueda darse un banquete con su carne y roer sus huesos.

Si los personajes le narran a Guh una historia que explique por qué necesitan su *caracola de teleportación*, ella se agitará incomodamente, pero se negará a renunciar al objeto, y en lugar ordenará a sus criados que los ataquen. Si sus subordinados son derrotados, intentará cambiar la caracola por su vida.

Los gigantes de las colinas están desplomados encima de las mesas y contra las paredes, cansados por haber recorrido el campo para llevar comida a Guh. Los ogros están listos para servir comidas a Guh tal como la traen ante ella. Mientras los ogros y los gigantes participan en el combate cuerpo a cuerpo, los goblins que se extienden sobre la cornisa de madera y acribillan a los intrusos con flechas. Mientras tanto, los lobos en el área 3 empezaran a ladrar y a aullar, lo que pondrá el resto de la guarida en alerta. Si los personajes huyen, Guh ordenará a sus compañeros gigantes de las colina se queden y la protejan mientras que cualquier de los ogros qye sobreviva persigan a los personajes que huyen.

El Trono- Carro de Guh

Cualquier personaje que investigue el "trono" de Guh puede, con una prueba exitosa de Inteligencia CD 10, averiguará cómo cortar un eje del carro con un solo golpe, causando que la cama carro caiga y se desparrame a Guh en el suelo. Golpear el eje justo en el lugar correcto requiere una prueba exitosa de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra CA 15 que cause 7 o más puntos daños. No sólo esto hace que Guh caiga al suelo, en el siguiente turno no intentará levantarse y en su lugar rodará hasta el hoyo más cercano, rompiendo y pasando a través de las vigas de madera. Caerá 30 pies al suelo del área 12, recibiendo 10 (3d6) puntos de daño contundente. Ella también queda tumbada en el suelo y no podrá olevantarse sin ayuda. Cualquier criatura lo bastante desafortunada para estar debajo de Guh cuando cae deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o recibir 21 (6d6) puntos de daño contundente. La criatura también quedara tumbada y atrapada debajo de ella, y retenida mientras esté atrapada de esta manera. Una criatura puede usar una acción para intentar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 en su turno, arrastrándose por si misma o ayudada por otra criatura para salir de debajo de Guh si tiene éxito en la prueba de Fuerza. Una vez que Guh es derribada de su "trono", los personajes podrán descubrir los objetos de valor que se encuentran escondidos en él (ver "Tesoro").

Tesoro

La *caracola de teletransporte* de Guh (ver el apéndice B) está en el carro, escondido bajo su masa, junto con 1d4 + 1 objetos mágicos. Tira en la Tabla F de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la *Guia del Dungeon Master* para determinar el primer objeto y en la Tabla B para cualquier otro objeto que salga. Los personajes no pueden ver ni alcanzar estos objetos hasta que Guh sea derribada de su trono. El resto del tesoro de Guh se encuentra en medio de la basura de sus anteriores comidas y consiste en 5.600 pc, 2.200 ppt, 630 pe y 150 po; Un caballo balancín de madera con incrustaciones de plata y ojos de cuarzo azul (valorado en 25 po); Un pequeño cofre de madera que contiene un kit de disfraz (valorado en 25 po); un cofre de madera que contiene seis viales de agua bendita (valorado en 25 po cada uno); una estatua de madera de tamaño natural de un halfling sonriente fumando una pipa de oro (valorado en 25 po); Un maltrecho sombrero con cinco cornalinas cosidas en él (valorado en 50 po cada uno); una flauta de oro (valorado en 250 po); una maceta tallada en jade con Imágenes de dragones verdes (con un valor de 750 po); Y un teatro de madera de títeres con adornos de oro, junto con títeres dorados vestudos con trajes enjoyados (con un valor de 2.500 po).

Desarrollo

El combate y otros trastornos fuertes en esta sala pueden ser escuchados en Grudd Haug, poniendo a toda la guarida en alerta; Ver la tabla de Listado de Habitantes de Grudd Haug para ver las notas sobre cómo reaccionan los ocupantes de la guarida.

Con la caracola, los personajes podrían tratar de escapar de la guarida. Los habitantes supervivientes de Grudd Haug perseguiran a los enemigos que huyen hasta que se pierdan de vista.

Un personaje debe sintonizarse con la caracola antes de que sus propiedades puedan ser utilizadas, y hacerlo requiere un descanso corto. En lugar de huir, los personajes pueden montar barricadas dentro de la guarida, usando los pesados muebles o la magia para sellar las entradas hasta que un personaje se sintonice con la caracola.

3. Jaula de los Lobos

Un rastrillo de madera cierra esta habitación. El rastrillo puede ser levantado con una prueba con éxito de Fuerza (Atletismo) CD 16. Criaturas pequeñas pueden deslizarse entre sus barrotes con una prueba con éxito de Destreza (Atletismo) CD 10.

La habitación está vacía, excepto por un par de puertas en la pared norte. Más allá de las puertas hay dos jaulas de lobos con huesos roídos esparcidos. Abrir o cerrar una puerta requiere una acción. Dos **lobos** viciosos y hambrientos estan encerrados en cada jaula. Los goblins los utilizan como monturas.

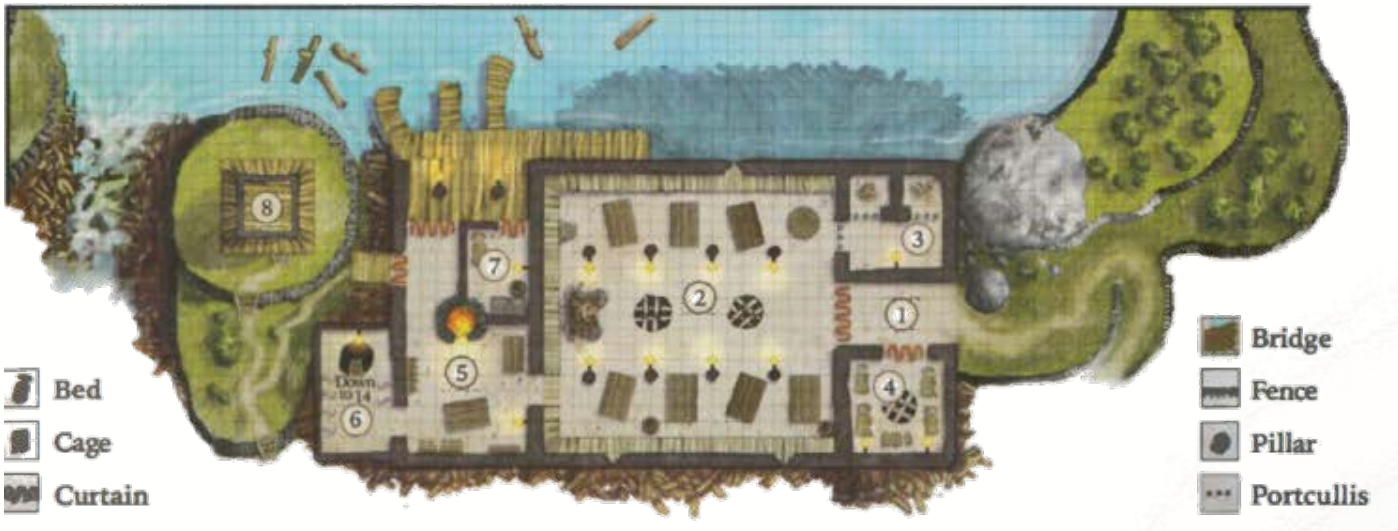
4. Cuarto de Guardia

Esta habitación está escondida tras una cortina de barro.

Cinco **orcos** de la tribu Escudo Gélido duermen en camastros sucios esparcidos alrededor de un gran agujero en el suelo. ellos se despiertan si escuchan sonidos de combate y gritos de alarma y se dirigirán al área 9 si no hay criaturas hostiles a la vista.

Los agujeros en el suelo tienen 20 pies de diámetro y están rematados con vigas de madera entrecruzadas mantenidas en su

Grudd Haug


Bed
Cage
Curtain
Down to 14
Bridge
Fence
Pillar
Portcullis


Up to 6
Up to 2
Up to 2
Up to 4
1 square = 10 feet

lugar con argamasa de barro, formando como un tipo de reja. Las vigas están lo suficientemente separadas para que una criatura mediana o más pequeña pueda deslizarse entre ellas sin apretarse. Un horrible hedor sale de los agujeros, acompañado por chillidos de los cerdos (véase el área 12). Los orcos no tienen tesoro.

5. Cocina

El suelo de esta sucia cocina está cubierto de ollas sucias de barro y restos de alimentos con gusanos reptando. En el centro de la habitación, un fuego crepita rabioso en una chimenea en forma de cúpula. Seis **goblins** están atando a un halfling a un espetón de madera y alimentando el fuego. Planean asar al halfling vivo y servirlo a la jefa Guh. Los goblins rntran en pánico al ver a los intrusos, dejando caer al halfling y huyendo al área 14 a traves de la despensa (área 6). Más ollas sucias se apilan encima de dos mesas de madera, una de las cuales tiene un hacha de mano incrustada en una de sus patas. Estantes llenos de platos de barro y utensilios de madera se alinean en las paredes. Una puerta con cortina al final del pasillo norte conduce a los muelles. A su izquierda, otro pasullo con cortina lleva a la zona este al área 8.

Desarrollo

Si los personajes atacan a los goblins o hacen un montón de ruido en esta zona, el hobgoblin en el área 7 investigará que ocurre. El hobgoblin está acostumbrado a ignorar los chillidos, gritos y discusiones de los goblins, por lo que sólo los ruidos fuera de lugar llamran su atención.

La comida que se está atanado para poner al fuego es Roderik Hilltopple (LB halfling corazón fuerte **plebeyo**), un pastor desarmado que fue capturado por un gigante de las colinas. Aunque estará agradecido por ser rescatado, se negará a marcharse sin coger algunas ovejas por los problemas. Les pedirá a sus libertadores que le ayuden a liberar a las ovejas en los corrales (área 9). Si ellos las liberan, Roderik se llevará a las ovejas de vuelta a su granja a treinta millas de distancia.

6. Despensa

Los ganchos sobresalen de las paredes de esta sala, el suelo de la cual está manchado con charcos de sangre-algunos secos, otros todavía húmedos. Moscas hambrientas zumban alrededor de la sala. Las cuerpos de bestias y humanoides suelen colgarse aquí para que se sequen, aunque la despensa está ahora vacía. Una escalera de madera descienden a través de un agujero de 20 pies de diámetro en el suelo, bajando 30 pies hasta el área 14. Los peldaños de la escalera tienen una separación de 3 pies. Las criaturas pequeñas y medianas encontraran la escalera un poco incómoda para subirla, por lo que cada 3 pies recorridos sobre ellas cuestan 1 pie extra de movimiento.

7. Maestro del Agua

Esta habitación da a los muelles y contiene un saco de dormir, un barril de pescado y dos cajas de raciones. Una caña de pescar está inclinada en la esquina cerca del saco de dormir.

Un **hobgoblin** que se hace llamar el Maestro del Agua vive aqui. Su trabajo es coger peces del río, vigilar y reparar la presa, y custodiar y racionar las provisiones de la guarida (y mantenerlas fuera de las manos hambrientas de Guh). Él tiene una exagerada percepción de su propio poder y autoridad, y no tiene miedo de enfrentarse a múltiples enemigos.

Tesoro

El Maestro del Agua oculta su tesoro en un cofre de madera sin cerrar con llave en la parte inferior del barril de peces. el cofre contiene 80 ppt, 45 po y un anillo de platino no mágico de diseño elfico valorado en 100 po.

8. Torre del Gong

La pieza central a la defensa de la guarida es esta torre con un registro de 60 pies de altura encaramada en lo alto de un risco de 80 pies de alto con vistas al río.

Una escala de madera construida a escala para humanoides medianos está amarrada al lado sur de la torre. Colgando de las vigas de la torre hay un gong de bronce con un mazo de madera.

Cuatro **hobgoblins** hacen guardia en la torre, encarados al norte, sur, este y oeste. Tienen una visión lejana clara sin obstaculos del campo hasta un rango de 1 milla,

Aunque hay montículos y árboles detrás de los cuales pueden ocultarse. Si los guardias ven cualquier criatura extraña acercarse a la guarida, o si están bajo ataque, uno de los hobgoblins golpeara el gong. El zumbido del gong es lo suficientemente fuerte como para poner toda la guarida en alerta (ver La tabla Lista de Habitantes de Grudd Haug para ver las notas sobre cómo reaccionan los habitantes de la guarida). El sonido del gong también causará que la Jefa Guh brame, "¡es la hora del almuerzo, quiero comida!"

Tesoro

Cada hobgoblin llevará 1d10 po en una bolsa.

9. Corral

Cinco bastas tiendas de campaña se encuentran en medio de este patio fangoso alrededor de una fogata. Diez orcos de la tribu Escudo Gélido están reunidos aquí, cinco alrededor del fuego y otros cinco descansando en las tiendas. Los orcos no tienen tesoro. Su trabajo es vigilar las cien ovejas que están encerradas en el patio, y permanecen aquí cuando suena una alarma. Las vallas de madera de 4 pies de altura que encierran a las ovejas tienen puertas simples construidas en ellas. cada jaula contiene uno o más comederos de madera.

Utiliza las características de cabra para las ovejas, con los siguientes cambios:

- Es una bestia pequeña con 3 (1d6) puntos de golpe.
- Su velocidad es de 30 pies.
- Carece de la habilidad de Carga y de cualquier ataque efectivo.
- Su puntuación de desafío es 0 (0 PX).

Una empalizada de troncos afilados de 20 pies encierra el corral, a excepción de una abertura al sureste con una roca gigante afuera. La roca, si es ridada en su lugar, es lo suficientemente justo de grande para llenar la apertura. Un personaje puede empujar la roca haciendola rodar 10 pies en terreno llano mediante el uso de una acción y teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22 . Un gigante de las colinas puede hacerlo sin necesidad de hacer la prueba. Al norte del corral, un sendero de barro sube por una rampa y tuerce hacia el área 1. En la parte inferior de la rampa, en la base de un acantilado de piedra de 60 pies de altura, está la entrada de un túnel que conduce hacia el norte a las áreas 10 y 11. Al oeste, una amplia abertura en la presa de tronco conduce al área 12.



10. Cuevas de los Gigantes

Los compañeros gigantes de las colinas de Guh se alojan en camaras subterráneas con sucios camastros infestados de pulgas. Los únicos otros muebles son dos barriles de cerveza y un cajón medio destrozado que contenía alimentos.

Dos **gigantes de las colinas** duermen aquí en un momento dado, roncando ruidosamente. Uno duerme en la cámara más occidental, el otro en la cámara oriental. Ellos despiertan con el resonante trueno de la voz de Guh o con el sonido del gong en el áre 8. También se despiertan si son atacados. Ellos no se despertaran con el sonido de otras criaturas hablando en la habitación o moviéndose por ella. Si son despertados por el gong, ambos gigantes de las colinas se encabezan al área 9. Uno ocupara un lugar entre los orcos, mientras que el otro sellara el corral utilizando la roca de fuera de la empalizada. Los enemigos que se encuentren entre los gigantes y sus destinos son atacados.

Tesoro

Las cuevas tienen un total de diez camastros para dormir. Cada camastro de los gigante de las colinas tiene un saco relleno doblado como una almohada. Cada saco contiene 3d6 x 100 pc, 2d6 x 100 ppt y 1d6 x 100 po más 1d3 objetos mundanos, determinando los objetos tirando en la tabla de Bolsa de los Gigantes en la introducción.

11. Guarida del Porquero

Esta cueva pertenece al ettin en el área 12. Contiene una mesa de madera manchada de sangre de tamaño gigante, dos cajas de entrañas de cerdo, un barril de basura y dos jaulas de hierro, que cada una contiene un jabalí ansioso de entrañas de cerdo. Cada Jaula tiene una puerta en un lado con un pestillo simple.

12. Pocilga

Las paredes de esta sucia sala están hechas de barro comprimido con los troncos que sobresalen de ellos. El río se filtra a través de una brecha en la pared norte y forma una corriente que corre a lo largo de la mitad oriental de la zona antes de precipitarse a través de un agujero en la pared sur, derrumbando troncos a su paso. Un rechinante puente de madera cruza el arroyo en un punto. Riachuelos más pequeños también se filtran en la habitación y se conectan la corriente más ancha, pero son lo suficientemente estrechos para pasar por encima. Los pilares de madera cubiertos de barro ahuantan el techo a 30 pies de altura, que tiene tres agujeros circulares cortados en él (que conducen a las áreas 2 y 4).

Vigas de madera entrecruzadas cubren estos agujeros, aunque las vigas estan lo suficientemente separadas que una criatura pequeña o mediana puede escurrirse a través de ellas sin apretarse.

Dos rampas de tierra de 10 grados de inclinación conducen al piso hundido de la cámara, con cercas erigidas alrededor de los túneles inferiores que conducen a las áreas 11 y 14. Los gordos cerdos resoplan, se bambolean, se revuelcan en el lodo y se alimentan en comederos que desbordan agua sucia. Un cerdo tiene las estadísticas de un **jabalí**, con los siguientes cambios:

- Un cerdo tiene CA 10 y 5 (1d8 + 1) puntos de golpe.
- Su velocidad es de 30 pies.
- Carece de las características Cargar e Incansable , y no tiene ataques efectivos.
- Su puntuación de desafío es 0 (0 XP).

Atendiendo los cerdos hay siete **osgos** cubiertos de barro y un **ettin** llamado Oinker-Boinker. Los osgos empujan a los cerdos para asegurarse de que los más fuertes no acaparen toda la comida por sí mismos. Ellos también palean los desperdicios de los cerdos en la corriente de agua. Oinker-Boinker llena de comida los comederos y engorda los cerdos antes de que se sirvan a Guh. El ettin elige qué cerdos se sacrifican. Los cerdos condenados son

recogidos y llevados al área 14 para morir. Oinker-Boinker y los osgos prefieren combatir cuerpo a cuerpo que a distancia. Si los osgos están sujetos a ataques a distancia, utilizaran a los cerdos como cobertura. Si el ettin está recibiendo daño y no tiene enemigos para atacar, se retirará a su madriguera (área 11) y liberará a los jabalis de allí.

13. Prisión

En el área al norte de la pocilga, riachuelos de agua bajan por la pared norte y tallan surcos poco profundos en el suelo mientras serpentean abriendose su camino a través de la habitación y a través de aberturas en la pared opuesta. Cinco jaulas de madera estan organizadas alrededor de la habitación. Sus puertas están situadas en la parte de arriba, con rocas pesadas colocadas sobre ellas. Una criatura puede utilizar una acción para intentar una orueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 para hacer caer una roca o abrir una jaula que tenga una roca haciendo presión sobre una puerta. El sonido de una roca golpeando el suelo de la cueva alertará a los guardias de esta zona. Tres de las cinco jaulas contienen prisioneros destinados al esófago de Guh. Dos **osgos** protegen a los prisioneros. Estos osgos no pueden ser sorprendidos una vez que la alarma suena o si escuchan combate en el área 12.

Prisioneros

A menos que se indique lo contrario, todos los prisioneros adultos son **plebeyos**. Los niños prisioneros son no combatientes desarmados Con CA 10 y 2 puntos de golpe cada uno.

Una jaula contiene campesinos humanos: un padre, una madre y sus tres hijos (una adolescente y dos niños).

Una segunda jaula contiene un **guerrero tribal** desarmado de La tribu del Alce, Gryhark (CN humano Uthgardt). Él luchará junto a sus libertadores. Si se le saca de Grudd Haug, se morderá en la palma de su mano e intentará frotar su sangre en los rostros de los que lo liberaron. Cualquiera que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 13 se sabrá que esto es un signo de gratitud. Gryhark intentará regresar con su tribu si los personajes aceptan su gratitud o no.

Una tercera jaula contiene un prisionero desarmado: un miembro del Enclave Esmeralda Ghalvin Dragonmoor (CB semielfo **explorador**). Si es liberado, pide a los personajes que lo escolten a Campos Aúreos, para que pueda informar al Abad de lo que ha visto.

14. Matadero

Los cerdos son sacrificados aquí, al igual que los intrusos no deseados. El río ha perforado un agujero en la pared del norte, creando una corriente que atraviesa el lugar. Un puente de troncos bastos atraviesa el canal, que fluye afuera por una grieta en el muro sur y cae por un muro de troncos afuera.

Las moscas zumban alrededor de tres mesas de madera salpicadas de sangre espaciadas por la habitación. Una escalera de madera de 30 pies de largo sube a un agujero de 20 pies de ancho en el techo (que conduce al área 6). Los peldaños de la escalera tienen una separación entre ellos de 3 pies.

Para criaturas medianas y pequeñas, cada 3 pies subidos cuestan 1 pie adicional de movimiento. Sobre la mesa oriental se encuentra el cuerpo de un cerdo sacrificado, y detrás de él Stub, un **gigante de las colinas** cubierto de pies a cabeza en sangre de cerdo y agarrando una hacha de carnicero. Antes de pelear, Slub incrustará su hacha en la mesa y cogerá su gran clava del suelo. Slub tiene una mascota **otyugh** que le sigue como un perro fiel, comiendo huesos y carroña. El otyugh peleará hasta la muerte para proteger al gigante. Un túnel en la pared norte conduce al área 15.

Tesoro

Slub lleva un *martillo de la runa venn* (ver apéndice B) en un cordón alrededor del cuello, como un colgante.

15. Guarida de Slub

Esta cueva húmeda pertenece a Slub el **gigante de las colinas** (ver área 14). Contiene un camastro para dormir, un barril a la mitad de morros de cerdo, un barril medio lleno de vinagre, un viejo cajón de madera y dos jaulas vacías de hierro con puertas de hierro oxidadas. Las moscas zumban alrededor del cajón, que contiene el cadáver de un orco, así como el tesoro de Slub.

Tesoro

Al lado del orco a medio comer se encuentra un saco ensangrentado que contiene 3d6 x 100 pc, 2d6 x 100 pp y ld6 x 100 po más 1d4 objetos mundanos, determinados tirando enla tabla de una Bolsa de Gigantes en la introducción.

16. Forja

Este edificio independiente tiene paredes de barro y un porche de 50 pies de altura bajo un techo de paja arqueado que es lo suficiente robusta para que una criatura mediana o más pequeña puede apoyarse sin caer a traves de él. El cálido interior contiene un hogat de fuego basto con carbones calientes amontonados, con piezas de metal al rojo vivo sobresaliendo de ellos. Apoyados contra las paredes hay Herramientas de herrería, incluyendo tenazas y martillos. Un barril de agua se encuentra en una esquina del portal y una plataforma descansa en la esquina noroeste.

El herrero de Grudd Haug es una hobgoblin que no le importa luchar contra los enemigos de uno en uno, pero se retirará o se rendirá cuando se enfrente a una oposicion abrumadora. Cuando se toca el gong (ver área 8), dejará la herrería y se dirigriá al cuarto del Maestro del Agua (área 7). Ayudando a la hobgoblin hay dos goblins, que se ocultaran detrás del barril si suena una alarma. Si los intrusos entran en la herrería, los goblins ocultos haran una prueba de Destreza (Sigilo) para salir por la puerta abierta. Sus pruebas son enfrentadas contra la Sabiduría (Percepción) de las criaturas al alcance de la puerta. Si son acorralados, los goblins se rendiran con la esperanza de que sus vidas sean perdonadas. Conocen el diseño y las defensas de Grudd Haug, y compartiran esa información si piensan que mejorará sus posibilidades de supervivencia.

Tesoro

La hobgoblin lleva una bolsa que contiene 1d10 po. Cada goblin lleva una bolsa que contiene 1d10 pc.

Avance de los Personajes

Si Guh tiene la caracola de teletransporte, los personajes pueden utilizarla para teletransportarse a Maelstrom una vez que el personaje se sintonice con el objeto. Los personajes podrían tener algunos problemas a resolver antes de usar la caracola, como escoltando a Ghalvin Dragonmoor a Campos Aúreos. Los personajes dberían avanzar al 9º nivel antes de pasar al Capítulo 10, "El dominio de los Gigantes de la Tormenta."



Capítulo 6: El Cañón de los Gigantes de Piedra

La Fisura de la Piedra Muerta es el remoto cañón guarida de un clan xenófobo de gigantes de piedra que adoran a Skoraeus Stonebones. Si los personajes derrotan al ferviente gigante de piedra Thane Kayalithica y obtienen su ***caracola de Teletransporte***, pueden usarla para teletransportarse a Maelstrom, la ciudadela submarina del Rey Hekaton (ver capítulo 10, "El dominio de los Gigantes de la Tormenta"). Obtener la caracola es el objetivo principal de los aventureros en esta parte de su misión. Si matan al gigante de piedra Thane o no es cosa de ellos. Los gigantes de piedra no son los únicos antagonistas de los personajes deberan hacer frente. Thane Kayalithica ha ganado la lealtad de la tribu Oso Azul de los bárbaros de Uthgardt, muchos de los cuales están acampados en la Fisura de la Piedra Muerta. Ver el capítulo 3 para más información sobre esta tribu.

Gigantes de Piedra

Antes de llevar a cabo esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de piedra en el Manual de Monstruos.

Una Plaga Sobre la Tierra

A diferencia de la mayoría de los gigantes de piedra, Thane Kayalithica es una extremista neutral malvada. Está usando la disolución del Ordning como excusa para destruir lo que ella ha llegado a temer y aborrecer- las civilizaciones que se propagan rápidamente y su gente. Los seguidores de Kayalithica, que son predominantemente neutrales, creen que la violencia contra la gente pequeña está justificado, porque su thane les ha asegurado que está siguiendo atendiendo a la voluntad de Skoraeus Stonebones. Kayalithica cree que las obras de la gente pequeña son una plaga en la tierra. Ellos profanan la misma piedra sobre la cual construyen. Al aniquilarlos, ella espera impresionar a los dioses y elevar a su pueblo a la parte superior del Orden. En el momento en que los aventureros establecen in curso hacia su cañón, Kayalithica ya ha liderado asaltos contra los asentamientos cercanos de Orlbar y Llorkh. La giganta de piedra ahora tiene su mirada fijada en Loudwater o Parnast, y ella ha pedido Skoraeus Stonebones para que envie su guía divina sobre cual comunidad deben atacar a continuación.

No todos los miembros del clan de Kayalithica apoyan a la Thane. Algunos han huido a las montañas cercanas y a los pies de las colinas, temiendo que La Fisura de la Piedra Muerta se convierta en un lugar maldito Estos gigantes de piedra no serán fácilmente vueltos en contra de su thane, pero podrían ser persuadidos a que a ayudaran a los aventureros para que sobrevivan a los peligros de la Fisura de la Piedra Muerta que se ha convertido en un lugar maldito proporcionando información sobre el cañón y sus defensas. También pueden arrojar luz sobre las malvadas intenciones de Kayalithica.

La Gran Quietud

Un gigante de piedra de La Fisura de la Piedra Muerta puede entrar en una estado de meditación que lo deja petrificado por un tiempo. Cuando finaliza la petrificación, el gigante despierta con Sentido de la vibración (ver el Manual del Monstruo) y la capacidad de lanzar un puñado de conjuros por un tiempo limitado. Los gigantes de piedra se refieren al estado petrificado como Olach Morrah, que se traduce como «el Gran Silencio". Los

gigantes de La Fisura de la Piedra Muerta ganan las siguientes habilidades.

Olach Morrah. El gigante medita durante 1 hora, tiempo durante el que no puede hacer nada más. Al final de la hora, siempre que la meditación del gigante ha sido ininterrumpida, se convierte en petrificado durante 8 horas. Al final de este tiempo, el gigante ya no está petrificado y gana entido de la vibración en un radio de 30 pies, así como nivel de la capacidad innata de lanzamiento de conjuros basados en Sabiduria durante las próximas 24 horas, pudiendo lanzar los siguientes conjuros, que no requieren componentes materiales:

3 / día: fundirse con la piedra, transformar piedra
1 / día: piel pétrea, detener el tiempo

Los aventura notan que gigante ha completado recientemente la meditación y salido de su estado de petrificado con sentido de vibración y la habilidad de lanzar conjuros.

Fisura de Piedra Muerta

En las colinas desoladas, cubiertas de niebla de las Montañas De los Picos Griseshay un cañón sin salida con el cuerpo petrificado de un gigante de piedra incrustado en sus paredes grises de cien pies de altura. El cadáver crea una sensación de malestar y temor advirtiendo a los visitantes que La Fisura de la Piedra Muerta es un lugar de muerte.

A medida que el viento frío pasa por el cañón, produce un gemido que parece salir de bocas abiertas de cuerpos, agregandose a la atmósfera misteriosa. En un punto de las paredes del cañón hay varias aberturas que conducen a tumbas excavadas en la piedra y otras cámaras, algunas abiertas al cielo y otras debajo de cientos de pies de piedra. Un puente de piedra tallada también se extiende por el cañón. La Fisura de la Piedra Muerta es un lugar sagrado para los gigantes de piedra de las Montañas De los Picos Grises, ya que contiene un antiguo templo dedicado a su dios, Skoraeus Stonebones, y una estalactita mágica, el Steinfang, en la que los gigantes tallan preguntas Las tallas se desvanecen en las noches de luna nueva y son reemplazadas con respuestas. Los gigantes creen que estas respuestas provienen del mismo Skoraeus Stonebones, aunque en realidad son producidos por un anciano primordia de tierra malvado atrapado debajo de las Montañas De los Picos Grises desde los albores del tiempo. Los mineros humanos y enanos han evitado el cañón durante mucho tiempo por miedo de oponerse a los gigantes de piedra conocidos por morar en Deadstone Hendido. Los gigantes de piedra no toleran huespedes no invitados en Sus salones sagrados, atacándolos tan sólo al ver algún extraño. Los aventureros pueden encontrar el cañón viajando corriente arriba a lo largo de un brazo del río Loagrann. Esta gran corriente hace tiempo excavó la roca del cañón que ahora la rodea. El tiempo la ha reducido a una corriente que da vueltas a lo largo del suelo del cañón antes de ensancharse y seguir su largo camino hacia el suroeste, donde se fusiona con el río Delimbiyr en su camino hacia el mar.

Camino a Fisura de Piedra Muerta

Ningún camino conduce a La Fisura de la Piedra Muerta (como se muestra en el mapa 6.1), pero los personajes pueden atravesar las estribaciones de las Montañas De los Picos Grises y cruzar ríos poco profundos para llegar al cañón, con sus caballos o sin ellos.

También pueden tomar un bote hasta el río Loagrann. Utiliza los Encuentros Aleatorios en Terrieno Salvaje en el capítulo 3 para generar encuentros, como tu desees. Los personajes también pueden llegar a La Fisura de la Piedra Muerta por vía aérea, utilizando los métodos expuestos en las secciones seguir. Ver la sección "Acercandose al cañón" para más información sobre dónde pueden aterrizar y las probabilidades de ellos de ser avistados.

Dirigible

Si los personajes tienen un dirigible (ver "Dirigible de Un culto" en el capítulo 4), pueden utilizarlo para alcanzarlo La Fisura de la Piedra Muerta y evitando tanto el terreno accidentado como cualquier encuentro aleatorio basado en el terreno.

Monturas Voladoras

Los personajes pueden obtener como monturas grifos en Fireshear o hipogrifos en Nido del Halcón. Ninguno de los dos asentamientos está cerca de la Fisura de la Piedra Muerta, requiriendo que los personajes y sus montes descansen durante el vuelo. Los personajes montados en hipogrifos pueden viajar 54 millas por día (Tres vuelos de 3 horas con 1 hora de descanso entre ambos). Los jinetes de grifo pueden viajar 72 millas en la misma cantidad de tiempo. Cualquier PNJ que acompañe a los personajes en esta excursión permanece con las monturas, protegiéndolas mientras que los personajes exploran La Fisura de la Piedra Muerta.

Aproximándose al Cañón

Hinchadas nubes de niebla ocultan ligeramente La Fisura de la Piedra Muerta, cuya localización es finalmente traicionada por el viento que lo atraviesa, un canto funebre inquietante que se puede oír hasta a un cuarto de milla de distancia. Guardando la boca del cañón hay un roc que los gigantes de piedra han domesticado (ver el área 2). Los personajes que ven la boca del cañón también pueden ver el nido del roc cerca.

El cañón es fácilmente visible desde el aire, como son tres cuevas cercanas que están abiertas al cielo (áreas 5, 7 y 12). Los personajes que tengan un dirigible o una montura voladora pueden aterrizar por encima o dentro del cañón, o en una de estas cuevas abiertas. Si los personajes se acercan a La Fisura de la Piedra Muerta en un dirigible y se mueven en la línea de visión del roc, él alzará el vuelo y les atacará. El dirigible no puede adelantar o superar superar tácticamente al roc, que es demasiado grande para aterrizar en la cubierta o apresar criaturas en la cubierta con sus garras. El roc puede morder a las criaturas en la cubierta, pero prefiere atacar al globo propiamente dicho (ver la sección "Dirigible de un culto" Capítulo 4 para las estadísticas del globo). Si tiene éxito derribará el dirigible, el roc pasará unos cuantos rounds picoteando los restos en busca de comida antes de volver a su nido. Si los personajes se acercan en montiras voladoras sólo les atacará si se aproximan a un radio de 120 pies de su nido y les pueda ver. Los personajes sobre el cañón tienen la opción de escalar abajo en la grieta dentada en un punto de su elección. El ruido de su bajada escalando es amortiguado por el viento.

Habitantes

Diez gigantes de piedra residen en La Fisura de la Piedra Muerta cuando los aventureros lleguen, incluyendo Thane Kayalithica.

Con la excepción del gigante en el área 6, que controla al roc, los gigantes permanecen en sus cuevas y esperan a que los enemigos vengan a ellos Una vez que entren en combate, los gigantes perseguiran a los enemigos que intentan huir.

Lista de Habitantes de Fisura de la Piedra Muerta

Área	Criatura(s)	Notas
2	1 **roc**	El roc alza el vuelo y atacará a cualquier cosa que perciba como una amenaza.
3	Hydia Moonmusk, 2 osos de las cavernas adultos, 1 oso de las cavernas joven	Hydia reúne a sus compañeros de tribu (ver áreas 15A-15D) y forma un grupo de caza, Los osos adulto persiguen a las presas que huyen. El oso joven permanece en la cueva.
4	1 **gigante de piedra**	El gigante persigue a los enemigos que huyen, pero por lo demás permanece aquí.
5	2 **gigantes de piedra**	El gigante persigue a los enemigos que huyen, pero por lo demás permanece aquí.
6	1 **gigante de piedra**	Si el gigante oye al roc graznando en el área 2, investigará. De lo contrario permanece aquí.
9	2 **gigantes de** piedra, 16 cabras montesas	Los gigantes persiguen enemigos que huyen, pero por lo demás permanecen aquí. Las cabras permanecen aquí.
10	1 **gigante de piedra**	El gigante persigue a los enemigos que huyen, pero por lo demás permanece aquí.
11	10 **perforadores**	Los perforadore permanecen aquí, Caeran sobre las criaturas sólo cuando el gigante les ordena hacerlo.
12	2 **pudings negro**	Los pudings permanecen aquí.
13	1 **morfolito**	El morfolito permanece aquí.
14	2 **gigantes de piedra**	Los gigantes persiguen enemigos que huyen, pero por lo demás permanecen aquí.
15ª	Thane Kayalithica, 1 **golem de piedra**	Kayalithica permanece aquí y ordena al golem de piedra perseguir enemigos que huyen.
15B	5 **guerreros tribales**	Los guerreros permanecen aquí hasta que Hydia Moonmusk (área 3) los reuna o hasta que oigan un disturbio proveniente de un área contigua.
15C	10 **guerreros tribales**	Igual que el área 15A.
15D	3 **berserkers**, 1 **chamán Uthgardt** 6 **guerreros tribales**, 2 **monstruos corrosivos**	Igual que el área 15A. Los guerreros sueltan a los monstruos corrosivos antes de que se vayan. Los monstruos corrosivos permanecen aquí.

Refuerzos de Fisura de la Piedra Muerta

d100	Criatura(s)
01-50	Ninguna
51-60	1 **gigante de piedra** llevando 1d4 prisioneros enanos escudo **plebeyos** (prospectores) en una red
61-65	1 **gigante de piedra** y su compañero animal, que es o un oso de las cavernas (**oso polar**) o una **cabra gigante**
66-70	1 pastor **gigante de piedra** y 2d6 **cabras** de montaña
71-75	2d6 **Guerreros tribales** de la tribu del Oso Azul regresando de una caceria sin éxito
76-80	2d6 **guerreros tribales** del Oso Azul que regresan de una cacería exitosa con un alce muerto o un león de montaña
81-85	1d4 **Berserkers** de la tribu Oso Azul regresando de una incursión llevando las cabezas cortadas de 2d6 humanos o de 2d6 enanos escudos
86-90	1d4 **exploradores** de la tribu Oso Azul y el **chamán Uthgardt** (ver el Apéndice C) que llevan noticias de otros clanes del Oso Azul
91-95	1 **gigante de piedra** llevando un saco de armas no mágicas, de tamaño humano y armaduras recogidas de un lejano campo de batalla
96-00	1d4 + 1 **gigantes de piedra** cada uno llevando un puñado de 2d6 + 10 piedras preciosas (valen 100 po cada una)

La tribu Oso Azul de bárbaros Uthgardt comparten la creencia de Kayalithica de que la civilización es una plaga en la tierra. Los bárbaros acechan en las estribaciones de De los Picos Grisess y cazan como un juego salvaje en Delimbiyr Vale. Ellos también ocupan varias cuevas dentro de La Fisura de la Piedra Muerta y cuidar de de las mascotas oso de las cavernas de los gigantes de piedra. Hydia Moonmusk, la intrépida hija del gran jefe de la tribu Isi Azul se ha hecho una cueva para ella en la cueva del oso cerca de la boca del cañón (área 3).

Los personajes que le dejen a Hydia tiempo suficiente para reunirse con sus compañeros de tribu podrían encontrarse haceiendo frente a todos los bárbaros de Uthgardt en La Fisura de la Piedra Muerta a la vez. Los gigantes de piedra prefieren esperar a que los enemigos vengan a ellos. La tabla de la lista de habitantes de Piedra Muerta resume la localización de los habitantes del cañón cuando los personajes se acercan e indica cómo reaccionan esas criaturas cuando detectan intrusos.

Refuerzos

Muchos gigantes de piedra y bárbaros de Uthgardt frecuentan las Montañas De los Picos Grises y sus estribaciones. Por cada hora que pase durante la exploración de los personajes, hay una posibilidad de que otras criaturas visiten Fisura de Piedra Muerta.

Al final de cada hora, lanza un d100 y consulta la Tabla de Refuerzos de Fisura de Piedra Muerta para determinar lo que viene en la entrada de la tabla. Los refuerzos entran por el área 1. El comportamiento de estas criaturas depende de ti y debe depender de la situación en La Fisura de la Piedra Muerta cuando ellos lleguen. Si los recién llegados ven los cadáveres cerca de allí, podrían explorar La Fisura de la Piedra Muerta esperando encontrar problemas dentro. Si todo parece normal y tranquilo, podrían quedarse sólo brevemente.

A tu discreción, uno o más gigantes de piedra de entre los refuerzos podrían ser neutrales o neutral buenos, con fuertes dudas sobre lo que Thane Kayalithica está haciendo para sacudir el Orden. Cualquiera de estos gigantes puede, con una prueba exitosa de Carisma (Persuasión) CD 15, ser convencido de volverse en contra de Kayalithica y ayudar a los personaies de alguna manera, siempre que los personajes puedan para comunicarse entre ella. Para un ejemplo de cómo los gigantes de piedra malvados podrían comportarse, ver el área 13.

Fisura de Piedra Muerta: Rasgos Generales

Un arroyo atraviesa el cañón, con terraplénes de piedra en ambos lados. En un par de lugares, los puentes de troncos petrificados cruzan la corriente. Los personajes pueden atravesar estos troncos sin necesidad de hacer una prueba de atrubuto.

Techos. El cañón central, así como las áreas 5, 7 y 12 están abiertas al cielo. A menos que se indique lo contrario, las cuevas tienen techos a 50 pies de altura con pasajes de 30 pies de alto conectándolos.

Escalando las paredes. Las paredes de La Fisura de la Piedra Muerta bastantes asideros lo bastante fáciles de escalar, lo que requiere una pruena exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Gigantes de piedra fosilizados. Gigantes de piedra muertos y fosilizados en alcobas a lo largo del cañón y cuevas de La Fisura de la Piedra Muerta. Han estado aquí tanto tiempo que están parcialmente unidos con la piedra circundante. Estos gigantes de piedra son recordatorios sombríos de Ostoria, el imperio de losgigantes perdido hace mucho tiempo. Los gigantes de piedra de Ostorian eran levemente más altos que su descendientes; Los gigantes de piedra fosilizados se encuentran a entre 20 y 24 pies de altura. La erosión ha desgastado sus características dejandolos lisos. Los gigantes de piedra muertos son inofensivos, aunque espeluznantes de ver. Pueden ser escalados con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Iluminación. Los gigantes de piedra tienen visión en la oscuridad y no necesitan fuentes de luz para ver. Sin embargo, algunos de las cuevas en La Fisura de la Piedra Muerta están débilmente iluminadas con antorchas gigantes para mantenerlas calientes y secas. También, muchas de las cuevas con bárbaros de Uthgardt contienen fogatas (ver áreas 15A - 15D).

Cornisa. Las paredes del cañón tienen bordes en varios lugares que estan de 30 a 50 pies de altura. El mapa tiene marcadores de elevación para indicar la altura de cada repisa. Algunas de lascuales están conectadas por puentes de piedra de 10 pies de ancho que atraviesan el cañón. Muchas áreas interiores tienen repisas de 10 pies de altura, el equivalente de escaleras de los gigantes de piedra.

1. Entrada del Cañón

La boca del cañón es un herboso barranco con un poco profundo, pero rápido río que fluye en la parte inferior. Un tronco caido cubierto de musgo cruzael río en un punto. Tal como uno se dirige hacia el norte, la hierba da paso a una estéril roca gris.

A través de la bruma y la niebla, los personajes pueden ver gigantes de piedra petrificados a lo largo de las paredes del cañón (ver el recuadro de La Fisura de la Piedra Muerta: Características Generales). También podrán ver un nido de pájaro gigante encima de un promontorio a 60 pies de altura (área 2) y tres bocas de cuevas; una en el lado oeste del río (que conduce al área 6) y dos en el lado este (que conducen a las áreas 3 y 15A). A menos que los personajes permanezcan ocultos, serán vistos por el roc en el área 2.

2. Nido del Roc

Los gigantes de piedra se refieren al roc de Fisura de Piedra Muerta como El Jotunglang (que significa "el gigante de arriba"). Para pasar furtivamente sin ser visto por el pájaro gigantesco, el grupo debe tener éxito en una prueba grupal de Destreza (Sigilo) CD 14 . Si el grupo falla, el roc detectará uno o más intrusos y gritará. Los habitantes de las áreas 3 y 6 investigaran los disturbios, saliendo de sus cuevas 2 rounds más tarde.

Tesoro

El nido del roc tieme 30 pies de ancho y consiste en árboles talados, restos de carros, fardos machacados de heno y escudos doblados y yelmos oxidados. Los personajes que busquen en el nido del roc encontraran un cofre de madera con arañazos que contenie 4.500 pp así como 1d3 objetos mágicos. Tira en la Tabla H de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para el primer objeto y en la Tabla B para los otros que puedan salir.

3. Cueva de los Osos

Esta cueva seca está escondida debajo de una ladera de la montaña. La cueva principal es el hogar de un par de parejas de osos de las cavernas (usar las estadísticas del **oso polar**) y un cachorro de oso de las cavernas (utilizar las estadísticas de **oso negro**). Hydia MoonMusk, la líder de la tribu Oso Azul en La Fisura de la Piedra Muerta, descansa en una cámara en la parte posterior de la cueva principal. Es la hija del gran jefe de la tribu Oso Azul. Ella es una **gladiadora**, con los siguientes cambios:

- El alineamiento de Hydia es caótico malvado.
- Habla Bothii (la lengua de Uthgardt) y Común.
- Ella lleva tres lanzas.

El cachorro de oso de las cavernas pelea sólo en defensa propia y seguirá a los personajes si lo alimentan. Los personajes que busquen en la cueva no encontrarán nada más que unos cuantos huesos roídos.

Tesoro

Hydia lleva una bolsa de piel que contiene siete gemas con un valor de 50 po cada una. Ella da al morfolitp en el área 12 una piedra preciosa cada vez que pasa a través de su guarida.

Desarrollo

Hydia y los osos adultos de la cueva investigaran cualquier disturbio afuera. Si detectan intrusos, Hydia ordenará a los osos atacar mientras ella reune los otros miembros de su tribu, comenzando con los guerreros en el área 15A. Evitando las cornisas altas, se dirige hacia el norte a través de las áreas 4, 5 y 9, al campamento en el área 15B. Entonces se dirige al área 15C, pasando por las áreas 9 y 10 de camino. Luego se mueve por el área 12 para alcanzar el área 15D, sobornando al morfolito en el área 12 con una piedra preciosa. Reunir a todos los miembros de su tribu le toma cerca de 10 minutos. Con ellos a si lado, ella vuelve atras a través del área 12 y se se dirige hacia el sur a través del cañón central.

4. Pozo de Barro de Gorgona

Tres gigantes de piedra fosilizados se hallan en alcobas a lo largo de la pared sur de esta cueva, el suelo del cual se inclina suavemente hasta un pozo 70 pies de ancho y 20 pies de profundidad de barro gorgona (ver abajo). La luz natural ilumina un túnel ascendente al noroeste que conduce a una cornisa alta con vistas al cañón. Esta cueva contiene un gigante de piedra que ha ganado el beneficios de la característica de Olach Morrah (ver la sección anterior "La Gran Quietud" en este capítulo) y lanzará un conjuro *fundirse en la piedra*. Se esconderá en la pared este, entre los túneles que conducen a las áreas 5 y 15A.

Utilizará su sentido de la vibración para detectar a los intrusos. Tan pronto como un personaje pasa, el gigante emergerá de la



pared y tratará de empujar a ese personaje al pozo de barro gorgona en su primer turno de combate. Lo hará si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada con la Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) del objetivo (el objtivo elige la habilidad que desea usar). Cuando el gigante aparece, sorprenderá a los personajes con una puntuación de Percepción pasiva menor que 12. Después de intentar meter a un personaje en el barro, el gigante atacará al grupo con su gran clava.

Barro Gorgona

Esta pozo de barro espeso y mágico es tratada como arenas movedizas (Ver la sección "Peligros en la Naturaleza" en el capítulo 5 de La *Guía del Dungeon Master*), y también puede petrificar a criaturas que se sumerjan en él. Una criatura que termine su turno en una zona de barro de gorgona debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitution CD 12 o ser petrificado. Si el barro gorgona es retirado de su pozo se convierte en barro ordinario. El pozo irradia un aura de magia de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

Una criatura petrificada puede ser sacada fuera del lodo. para simplificar, supon que una criatura pequeña petrificada pesa 250 libras y una criatura mediana petrificada pesa 600 libras.

5. Tumba de los Thanes

Esta cueva, abierta al cielo, tiene paredes de 100 pies de altura.

El suelo de la cueva tiene forma de cuenco, con una profundidad de 10 pies con un pozo de agua de lluvia en el medio. Cinco gigantes de piedra fosilizados vestidos con regalias de piedra, los restos de Thanes hace mucho tiempo muertos, permanecen en alcobas, sus ojos bien abiertos y sus bocas abiertas. Entre las paredes hay tres pares de puertas de piedra talladas con bisagras sencillas de piedra. Las puertas tienen 25 pies de altura y pesan varias toneladas, pero están bien equilibradas en sus bisagras; un personaje puede tirar de una abierto con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18. Esta sala contiene dos **gigantes de piedra** que han ganado los beneficios de la característica de Olach Morrah (ver la sección anterior "La Gran Quietud" en este capítulo). Han usado el conjuro de *fundirse en la piedra* para hundirse en el suelo cerca de los túneles que conducen a esta área. Se levantará y atacará a los intrusos, sorprendiendo a aquellos que tengan una Percepción pasiva inferior a 12. Detrás de cada puerta hay una cámara con un techo a 50 pie de altura. La cámara suroeste parece vacia pero contiene una desagradable sorpresa (ver "Trampa"). Los gigantes almacenan sus objetos de valor en las habitaciones al este y al noreste (ver "Tesoro").

Trampa

El suelo en el centro de la cámara suroeste es ilusorio y oculta un pozo circular que es lo suficientemente ancho para caiga un gigante (marcado en el mapa con un círculo punteado). Cualquier criatura que pise en esa sección del suelo cae a través de la ilusión a una rampa que se inclina hacia el sur y sumerge al criatura en el pozo de barro gorgona en el área 4. Tocando el suelo con algún objeto se revelará la Ilusión, que puede ser disipada (CD 16).

Tesoro

Tumbados en el piso de la cámara noreste hay cuatro sacos de tamaño gigante. Cada saco contiene 3d10 x 100 pc, 2d10 X 100 pp y ldlO x 100 po, además de 1d3 objetos mundanos, determinando los objetos tirando en la tabla Objetos en la Bolsa de Gigante en la introducción. En el suelo de la cámara este hay un viejo bote de remos lo suficientemente grande para contener seis personajes y su equipo. Los gigantes de piedra lo utilizan como un contenedor de almacenamiento. Contiene cinco sacos más de tesoro, su contenido determinado como anteriormente. Además, un saco al azar en el bote de remos también contiene un objetoto mágico, determinada tirando en la Tabla G de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

6. Adiestrador del Roc

Esta cueva no está amueblada. Un **gigante de piedra** está de guardia aquí y pasa el tiempo tallando pictogramas en una pared y luego usará su conjuro de *transformar piedra* para limpiar la pared y empezar de nuevo. Este gigante ha ganado el beneficios de la característica de Olach Morrah (ver la sección anterior "La Gran Quietud" en este capítulo).

Cuando detecte intrusos, ladea la cabeza y les echa una mirada de asombro antes de lanzarse piel petrea y avanzar para atacar.

Desarrollo

Si el gigante de piedra oye el graznido del roc en el área 2, el gigante se lanzará ò pielpetrea y luego investigará. El gigante tardará 2 rounds en llegar al final del túnel sur.

7. Tumba del Skodkong

Aquí se encuentra la tumba del Skodkong ("Rey de Niebla"), el Primero de los thanes de La Fisura de la Piedra Muerta. A diferencia de la mayoría de los igantes de piedra, el Skodkong tenía una piel gris pálida, de ahí su apodo La cámara está abierta al cielo y tiene paredes de 100 pies de altura. Se han formado charcos de agua de lluvia en el suelo a cada lado de una gigantesca losa de piedra gris pálida. Tres gigantes de piedra muertos fosilizados en alcobas que surgen antes de llegar a Skodkong, sin amenazar a los intrusos.

La losa de piedra es en realidad el cuerpo de Skodkong remodelado, que tiene uba hendidura en forma de mano giganteencima de ella. Cualquier criatura que presione sus manos en la piedra dejará hendiduras poco profundas en su superficie, como si la losa estuviera hecha de arcilla blanda. Nada puede remodelar de nuevo o penetrar la piedra.

El primer personaje que intente alcanzar la losa será irresistiblemente arrastrado hacia ella, después de lo cual la piedra se endurecerá de inmediato. Mientras que este atrapado en la piedra, el personaje no puede oir o ver nada, y tiene cobertura total. El personaje escuchará una voz profunda y retumbante diciendo, "¡pregunte!" en común. El personaje puede ahora hacerle a Skodkong tres preguntas y él contestará de forma verdadera. Todas las respuestas sólo las podrá escuchar el personaje (puedes tomar al jugador del personaje aparte lado si lo desea, porque los otros personajes no pueden oír lo que le dice,) Una vez que haya respondido a tres preguntas, el Skodkong liberará al personaje, que es expulsado de la losa. El Skodkong no puede ser contactado más de una vez durante esta aventura. Si el personaje atrapado en la losa no hace preguntas, el Skodkong expulsará al personaje después de 1 minuto. Una vez que ese personaje es expulsado, otro personaje puede intentar contactar al Skodkong como se ha descrito anteriormente. Sólo un personaje a la vez puede estar atrapado en la losa.

8. Cueva de los Talladores de Gemas

Los personajes deben escalar una cornisa de 10 pies de altura para alcanzar esta cueva, independientemente de la dirección desde la cual se acerquen. La luz de una sola antorcha se refleja en los depositos de gemas en las paredes. Dos mesas de piedra hechas de la misma roca se alzan del suelo. Descansando sobre ellas hay varios punzones y cinceles de tamaño gigante.

Tesoro

Los personajes que tengan mucho tiempo libre pueden picar piedras preciosas de las paredes utilizando picos y herramientas similares. Un personaje que pase 1 hora haciéndolo conseguirá 100 po de valor en gemas sin tallar. La cueva tiene una capacidad de 15.000 po en piedras preciosas sin tallar. Las paredes están desnudas una vez que todas las piedras preciosas sean retiradas.

9. Cueva de las Cabras

Una gran fogata arde en medio de esta cueva. El fuego ilumina grabados en la pared que representan a gigantes de piedra levantando rocas sobre sus cabezas. Sentados alrededor de la fogata hay dos **gigantes de piedra**.

Están meditando para obtener los beneficios de la Característica de Olach Morrah (ver la sección "La Gran Quietud" antes en este capítulo). Si permanecen sin ser molestados durante 30 minutos, se convierten en piedra y permanecen petrificados durante las siguientes 8 horas. Si detectan intrusos antes de eso, se levantaran y cogeran sus grandes clavas petreas. Enfurecidos ante la interrupción, atacaran a los intrusos y perseguiran a los que huyan. Las repisas de diez pies de alto que forman grandes escalones anchos que se enrroscan en la pared sur hasta un túnel que conduce al área 15B. Un túnel en la pared noreste conduce a una cornisa a 30 pies de altura con luz natural con vistas al cañón. Al noroeste hay una cueva lateral hundida que contiene dieciséis **cabras** de montaña, que los gigantes de piedra ocasionalmente comen. A 10 pies de altura la cornisa retiene a las cabras dentro de la cueva. Las cabras no son amenazantes.

10. Granja de Hongos

Esta cueva húmeda contiene un gran estanque poco profunda, alrededor del cual un colorido lecho de musgo crece. Brotando de ese lecho musgoso hay decenas de setas que miden desde unas pocas pulgadas a 5 pies de altura. Los gigantes de piedra consideran los hongos una delicatesen y se los comen crudos. Una estrecha corriente de agua que proviene de una fisura en el túnel noroeste alimenta el estanque antes de serpentear hacia el oeste y deplomarse en el cañón.

Un **gigante de piedra** se está bañamdo en el estanque. Ha ganado los beneficios de la característica de Olach Morrah (ver la sección "La Gran Quietud" anterior en este capítulo) Si escucha intrusos acercandose, usará su conjuro de fundirse en la piedra para hundirse en la piedra en el fondo del estanque. Si los personajes perturban el estanque o intentan cruzar la habitación, el gigante se levantará y atacará con su gran clava. Los personajes con una puntuación de Percepción pasiva menor que 16 estaran sorprendidos por el gigante que se alza del estanque.

Aferrándose al techo a 50 pies de altura hay diez **perforadores**.

Como una acción bonificada en su turno, el gigante puede murmurar un sonido y hacer que uno de los perforadores caiga sobre otra criatura en la caverna. Los perforadores no atacan de otra manera.

11. Túnel Invadido de Hongos

Los hongos en el área 10 se han diseminado a lo largo de este túnel. Un bosque de setas pegajosas que van desde unas pocas pulgadas a 3 pies de altura cubre el suelo, y los gigantes de piedra fosilizados de pie en nichos a lo largo de las paredes estan cubiertos de musgo azul, dorado y escarlata. Cuando uno o más personajes llegan a la mitad de esta área, tienen que hacer todos los personajes en el túnel una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Los que no pasan la prueba estaran sorprendidos cuando dos **pudings negros** emerjan de grietas en el suelo y ataquen.


Deadstone Cleft
Cage
Calcified stone giant
Campfire
Fungi
Ledge
Sleeping pallet
Stalagmite
1 square = 10 feet



12. Tumba de los Guerreros

Esta cueva, abierta al cielo, tiene paredes de 150 pies de altura con decenas de alerones y salientes naturales cubiertos de musgo iluminada con la luz de una fogata derramandose de una abertura en la parte superior de una repisa a 30 pies de altura en la pared noroeste. Más allá de esta repisa hay otra cueva (área 15D) a la que se puede llegar ascendiendo a través de un túnel en la pared noreste. Un pozo de 5 pies de profundidad de agua de lluvia se encuentra en medio del suelo entre tres estalagmitas, y los restos fosilizados de cuatro gigantes de piedra llenan huecos tallados en las paredes. **Murciélagos** inofensivos anidan en sus bocas abiertas durante el día y revolotearan alrededor de la cueva por la noche.

La estalagmita más meridional es en realidad un **morfolito** que se alimenta de los murciélagos pero anhela suculentas presas. Atacará a los personajes mientras se mueven por la habitación. Los gigantes de piedra y los bárbaros del Oso Azul apaciguan al morfolito ofreciéndole piedras preciosas. Si se le ofrece al morfolito una piedra preciosa por un valor de 50 po o más, se tragará la joya y permitirá que los intrusos pasen sin ser molestados. El morfolito debe ser sobornado cada vez que una o más criaturas quieran cruzar la habitación con seguridad, y cuesta una piedra preciosa sin importar cuántas criaturas quieran pasar.

Tesoro

El morfolito tiene doce gemas de 50 gp, cuatro gemas de con un valor de 100 po y una gema con un valor de 500 po en su molleja, que puede ser recuperada una vez que la criatura este muerta.

Desarrollo

Los Uthgardt en el área 15D puede escuchar ruidos de combate aquí. Responderan lanzando lanzas contra los intrusos desde la parte superior de la a cornisa a 30 pies de altura con vistas a la cueva.

13. Skoraeus Huesospétreos

Los gigantes de piedra han tallado la pared posterior del cañón en una estatua de 150 pies de altura de su dios, Skoraeus Stonebones, que parece un gigante de piedra creado de forma convincente con puas sobresaliendo de su cabeza y de sus hombros. El monumento es una asombrosa muestra de trabajar la piedra debido a su tremendo tamaño. Riachuelos de agua discurren desde la montaña hasta la estatua, que canaliza el agua en un torrente que fluye a través del cañón. El sonido del agua que cae es muy fuerte aquí, y una espesa niebla flota sobre todo. Los personajes que inspeccionen la estatua y tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 veran un orbe de cristal de tamaño de una *bola de cristal* incrustado en su ojo derecho (ver "Tesoro").

Dos **gigantes de piedra** arrodillados ante la estatua, sus cabezas inclinadas, sus grandes clavas de piedra tendidas en el suelo al lado de ellos. No han realizado el ritual de meditación y por lo tanto no obtienen los beneficios de Morach Olach (Véase la sección "La Gran Quietud" anteriormente en este capítulo). Los personajes que los ataquen los sorprenderan. Sin embargo, estos gigantes son neutrales, no malvados. Han comenzado a cuestionar la cordura de Kayalithica y están orando a Skoraeus Stonebones por sabiduría. Si los personajes atacan a los gigantes, estos se enfurecen y tomaran represalias en especies.

Si los personajes llaman su atención de una forma no amenazante, los gigantes se levantaran y los miraran extrañados, pero sin inmediatamente coger sus grandes clavas. Los gigantes hablan y entienden sólo a Gigante. Si los personajes les preguntan acerca de Kayalithica o su *caracola de teletransporte* en esa lengua, los gigantes compartiran la siguiente información:

- Kayalithica está en el templo. (Los gigantes pueden señalar el camino al área 14, pero también adviertiran a los personajes que sólo los thanes gigantes de piedra están permitidos en el templo.)

- Lleva una caracola de teletransporte que le ha dado el Rey Hekaton.
- Ella está tallando preguntas en el Steinfang, una estalactita gigante. Las respuestas a sus preguntas le llegarán a ella durante la próxima luna nueva.
- Kayalithica cree que puede complacer a sus dioses y elevar a los gigantes de piedra a la parte superior del Ordning mediante la destrucción de las obras blasfemas de los habitantes de la superficie.

Estos gigantes no son lo suficientemente valientes como para ir contra Kayalithica en este momento, pero no les guardarán rencor si los personajes intentan eliminarla.

Tesoro

Incrustado en el ojo derecho de la estatua hay un *orbe de la Runa Stein* (ver el apéndice B). Cualquier personaje que este al alcance del orbe puede intentar arrancarlo con una cuchilla o heiedrarramienta similar. Los gigantes de piedra que presencien el robo harán todo lo posible para matar al ladrón y recuperarlo.

14. Templo

Sólo a los thanes gigantes de piedra se les permite estar dentro de este cueva sagrada. Todos los demás gigantes de piedra deben permanecer afuera o hacer frente a un castigo, por orden de la Thane Kayalithica y los otros que han venido antes que ella. A los Uthgardt les está Igualmente prohibido entrar, al igual que a los personajes.

Los restos fosilizados de tres thanes hace mucho tiempo muertos de pie en nichos tallados en la pared oeste, sus ojos Fijo en una isla rocosa rodeada de lodo gorgona (ver área 4). El barro, al que Kayalithica se refiere como El Fjellblod ("sangre de la montaña"), rezuma en la cueva a través de rejillas de piedra en las paredes noreste y sureste. El barro tiene 20 pies de profundidad. Dos resistentes puentes de piedra cruzan el estanque de barro, conectando los bordes cercanos. Mirando a estos puentes hay dos gigantes de piedra fosilizados. La característica más destacable de la habitación es el Steinfang, una estalactita de 40 pies de largo que cuelga del techo sobre la isla. Desde una base de 20 pies de diámetro, se estrecha a una punta rugosa a algunos pies sobre la superficie de la isla. El Steinfang está grabado con preguntas escritas por Kayalithica en Dethek, la escritura enana. La Thane gigante de piedra está tallando nuevas preguntas en la estalactita cuando los personajes llegan. Al entrar en la cueva, los personajes han cometido una blasfemia que Kayalithica no puede perdonar. Ella es una **gigante de piedra**, con los siguientes cambios:

- Kayalithica es neutral malvada y tiene 170 puntos de golpe.
- Tiene un carisma de 14 (+2).
- Ha ganado los beneficios del Olach Morrah (Ver la sección "La Gran Quietud" anteriormente en este capítulo).
- Ella maneja una *gran clava de adamantita*. Esta arma mágica no tiene bonficador para la tirada de ataque o de daño. Una criatura puede sintonizarse con ella, y el arma se agrandará o reducirá para tener un tamaño apropiado para esa criatura.

Una vez durante esta aventura, como una acción, Kayalithica puede apuntar a uno de los gigantes de piedra fosilizados en esta cueva y causando que sea animado como un enorme **golem de piedra** con 195 (17d12 + 85) puntos de golpe. Sus estadísticas por lo demás son los de un golem de piedra. Ella animará al gigante que está más cerca del personaje o personajes que considera los más amenazantes, entonces ordenará que el constructo los ataque. El golem obedece las ordenes de Kayalithica; se desmorona y se destruyen al instante si muere.Si los personajes hacen ataques a distancia contra ella, Kayalithica se fundirá en la piedra y se esconderá dentro de la estalactita. Ella esperará hasta que estén cerca antes de emerger para atacarlos con su gran clava de adamantita. El Steinfang es impermeable a todos los conjuros de nivel 3 o Inferior, pero es vulnerabile al daño penetrante, contundente y cortante de las armas adamantinas. Tiene CA 15, un umbral de daño de 10 y 100 puntos de golpe. Cuando el Steinfang es reducido a 0 puntos de golpe, explotará, y cada criatura en la isla o sobre la isla debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 70 (20d6) puntos de daño contundente de los escombros volando en una tirada fallada, o la mitad de daño en una exitosa.

Una criatura fundida con el Steinfang cuando explota no recibe daño y apareciendo enmedio de la explosión.

Preguntas de Kayalithica

Como sus ancestros antes que ella, Kayalithica cree que la estalactita le permite comunicarse con Skoraeus Stonebones, el dios de los gigantes de piedra. En verdad, el Steinfang es parte de un primordial de tierra malévolo llamado Draunn, que se encuentra atrapado en algún lugar profundo debajo de las Montañas De los Picos Grises. El primordial duerme la mayor parte del tiempo, despertando sólo en las noches de luna nueva. Otros thanes que antes permitieron ser corrompidos por el Steinfang fueron controlados por el rey Hekaton, pero con él fuera del camino, Kayalithica es libre de cumplir lo que su "dios" exige.

Cualquier criatura puede tallar preguntas sobre la estalactita. Estas preguntas (junto con cualquier otra cosa tallada en la piedra) permaneceran hasta la próxima luna nueva, cuando las tallas son reemplazadas por respuestas escritas en Dethek, la escritura enanil. Cualquier talla que no sea una pregunta simplemente desaparece, sin que nada aparezca en su lugar. Las preguntas que Kayalithica ha tallado en el Steinfang incluyen:

¿Qué debo hacer para complacerte, noble padre?
¿Las criaturas del sueño representan algún peligro para nosotros?
¿Hay traidores en mi clan?
¿Puedo confiar en estos insignificantes bárbaros?
¿Está el gnomo mintiendo sobre las defensas de Aguas Fuertes?

El primordial no es una entidad omnisciente, al contrario de lo que piensan ellos. Sus respuestas están motivadas por un deseo de sembrar la discordia, y no tiene ningún conocimiento de algo que suceda en el mundo. Si los personajes esperan a ver qué respuestas aparecen, tira un d20 y asume que en la siguiente luna nueva se producirá en muchas noches. Sus respuestas a las preguntas anteriores son las siguientes: "Destruye las obras de los habitantes de la superficie","Sí","Sí","No" y "Sí".

Tesoro

La Thane Kayalithica tiene tres bolsas (el equivalente de sacos de tamaño normal) atados a un cinturón de mithril (con un valor de 750 po) alrededor de su cintura. Una de las bolsas contiene 500 Pp. Otro contiene su caracola de teletransporte (ver Apéndice B) y siete gemas con un valor de 500 po. El tercero tiene un relojero gnomo llamado Elister Noggins. Aunque no es un tesoro per se, el afable gnomo de la roca promete "una gran recompensa" si los personajes se ocupan de llevarlo a salvo a su tienda en Aguas Fuertes.

Desarrollo

Elister el gnomo de la roca fue capturado por un gigante de piedra y llevado a Kayalithica porque ella pidió tener información útil sobre las defensas de Loudwater. Cuando Kayalithica preguntó al gnomo, él trató de disuadirla de atacar la ciudad inflando su descripción de sus capacidades defensivas. Kayalithica está esperando para que el Steinfang confirme si el gnomo hablaba sinceramente. Mientras tanto, ella mantiene a Elister escondido. Ha sobrevivido usando su magia para crear comida y agua. Afirma que no tenía sentido tratar de escapar de Fisura de Piedra Muerta por su cuenta, ya que los gigantes de piedra probablemente lo matarían por intentarlo. Elister tiene las estadísticas de un **clerigo** con los siguientes cambios:

- Es pequeño y u su alineamiento es caótico neutral.
- Tiene una velocidad de 25 pies.
- Tiene visión en la oscuridad de 60 pies.
- Tiene ventaja en todas las turadas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.
- Tiene preparado el conjuro de *crear comida y agua* en lugar de *espiritus guardianes*.
- Habla Común y Gnomico.

Un devoto adorador de Gond, dios de los inventores, Elister dará al grupo un pequeño reloj (por valor de 1.500 po de su tienda como recompensa por salvar su vida y conseguir llevarlo a casa de forma segura. El reloj contiene una pequeña campana que suena a cada hora y se puede escuchar a una distancia de 60 pies. Después de sonar al mediodía, al reloj se le debe dar cuerda o dejará de funcionar. Darle cuerda al reloj requiere de una pequeña llave (que Elister proporcionará) y toma una acción. El reloj tiene una precisión de tiempo excelente. Los personajes que visiten la tienda de Elister en Loudwater descubriran que tiene un compañero animado de maquinaria de reloj de tamaño gnomico.

El constructo, Tick Tock, tiene las estadísticas de una **armadura animada** excepto que su tamaño es pequeño y tiene 27 (6d6 + 6) puntos de golpe. Sólo sigue las órdenes de Elister. Si los personajes tienen un dirigible, Elister resplandece de ilusión y les pedirá subir a bordo, ofreciéndose a supervisar las reparaciones y servir como médico. La primera vez que él y Tick Tock se queden solos a bordo del dirigible, ellos intentaran robarlo y volar lejos.

15. Campamentos Uzgardt

Cada una de estas cuevas tiene paredes grabadas con patrones laberinticos y espirales. El techo tiene numerosas estalactitas colgando de él. Varios bárbaros Uthgardt de la tribu del Oso Azul habitan cada cueva. Algunos están descansando; otros están comiendo, afilando las armas de pie vigilando. Cada miembro de la tribu tiene un primitivo saco de dormir. Los bárbaros investigaran ruidos fuertes en las áreas adyacentes.

15A. Barril de Cerveza

Esta cueva apesta a cerveza fuerte. El olor proviene de un barril de 10 pies de diámetro que se encuentra contra la pared este. Irradia un aura mágica de conjuración y se rellena magicamente de cerveza cada día al amanecer. Los gigantes de piedra encontraron el barril en el sótano de una taberna destruida en Llorkh y lo guardaron. Una taza de piedra grabada de tamaño para los gigantes de piedra está colocada en un nicho por encima del barril.

Cinco **guerreros tribales** del Oso Azul (CM hombres y mujeres humanos Uthgardt) se guarecen aquí. Si no son atraidos a otra parte, dos están durmiendo en sus sacos de dormir, uno está afilando una lanza y otros dos están de guardia por la columna de piedra en la parte occidental de la cueva. Una repisa de 10 pies de altura hacia el sureste da a una cueva lateral.

15B. Cueva de Reunión

La Thane Kayalithica celebra reuniones de clan aquí. Como una acción puede ordenar a un trono de piedra que se alce del suelo o se funda de nuevo en él. Sin embargo, en este momento, diez **guerreros tribales** del Oso Azul (CM hombres y mujeres humanos Uthgardt) están utilizando la cueva como guarida. Si no han sido perturbados, la mitad de los guerreros duermen en sus sacos de dormir mientras que el resto cenan una cabra asada y afilan sus armas alrededor de una gran fogata que arde en medio de la cueva.

15C. Cueva de Chamán

Los personajes escucharan canticos mientras se acercan a esta cueva a menos que sus ocupantes hayan sido atraidos a otra parte.

La zona norte de la cueva está a 10 pies más bajo que el resto del suelo de la cueva. Contiene cuatro sacos de dormir que pertenecen a tres **berserkers** (CM hombres y mujeres humanos Uthgardt) y un **chamán Uthgardt** (ver el apéndice C) de la tribu del Oso Azul. Los berserkers están reunidos alrededor de una fogata en la zona principal, cantando una oración a Uthgar, mientras el chamán baila en un círculo contrario a las agujas del reloj alrededor de ellos con su hatillo sagrado agarrado firmemente a su pecho. Asandose en un espeton de adera sobre las llamas hay una cabra muerta.

15D. Cueva de los Monstruos Corrosivos

Seis **guerreros tribales** del Oso Azul (CM hombres y mujeres humanos Uthgardt) habitan aquí. Tres duermen en sus camastros, mientras que tres acomodados junto a una fogata que arde entre un pilar rocoso y dos estalagmitas altas. Al sureste de la fogata hay un agujero de 30 pies de ancho en la pared sureste que mira hacia fuera a una gruta iluminada naturalmente (área 12), cuyo suelo se encuentra a 30 pies abajo.

Dos grandes jaulas de madera están metidas debajo de una cornisa a lo largo de la pared del norte. Las puertas de las jaulas tienen cerraduras simples de pernos deslizantes y se necesita de una acción para abrir una de las puertas. Una jaula está vacía; la otra contiene dos **monstruos corrosivos** capturados. Los monstruos corrosivos no pueden dañar a nadie mientras están confinados en su jaula, aunque sus antenas son lo suficientemente largas para tocar objetos metálicos llevados a menos de 1 pie de los barrotes de la jaula.

Desarrollo

Si los guerreros tribales son atraídos a otra parte, liberaran a los monstruos corrosivos y dejarlos para guardar la cueva. No liberan a los monstruos de corrosivos de otra manera.

Avance de Personajes

Si Kayalithica tiene la caracola de eleportación y los personajes la obtienen, pueden utilizarla para teletransportarse a Maelstrom una vez que un personaje se sintonice con el objeto. Los personajes podrían tener algunos problemas a resolver antes de usar la caracola, como ayudar a Elister a regresar a salvo a Loudwater. Los personajes subiran a nivel nueve antes de pasar al Capítulo 10, "El dominio de los Gigantes de la Tormenta".



Capítulo 7: El Iceberg de los Gigantes de Escarcha

ESDE SU FORTALEZA HELADA DE Svardborg, el Jarl Storvald y sus gigantes de la escarcha acechan en sus barcos en busqueda del Anillo de Invierno, un artefacto que ellos pueden usar para traer la Era del Hielo Eterno. Aunque están lejos de alcanzar el objetivo, los gigantes de la escarcha suponen una terrible amenaza para el Norte. En esta parte de su misión, los personajes se enfrentarán directamente contra esta amenaza.

Si los personajes obtienen la caracola de teletransportación de Storvald, ellos pueden usarla para viajar al Torbellino, la ciudadela submarina del Rey Hekaton (ver capítulo 10, "La Fortaleza de los Gigantes de las Tormentass"). En el curso de cumplir ese objetivo, los personajes deben eludir o superar a los muchos y despiadados habitantes de la fortaleza.

Las buenas noticias es que las cosas podrían ser peores. Las malas noticias es que pronto empeorarán. Cuando los aventureros lleguen por primera vez a Svardborg, el Jarl Storvald no estará allí. Se halla a bordo del Krigvind, su buque insignia, cazando ballenas en el Mar del Hielo Movedizo. Mientras los personajes buscan su caracola, el Krigvind y sus gigantes están en camino de regreso.

Gigantes de la Escarcha

Revisa la información sobre los gigantes de la escarcha en el *Manual de Monstruos*. Te ayudará a interpretar a los gigantes en este hapítulo.

Recuperando Svardborg

Cuando Annam, el Padre de Todo hizo pedazos el ordning, el Jarl Storvald y sus gigantes zarparon en una enorme enbarcación llamada Krigvind para reclamar Svardborg, un circulo de inmmensos alojamientos construidos en lo alto de un iceberg en el Mar del Hielo Movedizo. En el templo de Thrym de Svardborg, los gigantes encontraron siete huevos de dragón blanco.

Poco después los gigantes se apoderaron de los huevos, un par de dragones blancos adultos en epoca de apareamiento, Cryovain y Isendraug, volviendo de una caceria y exigieron a los gigantes que dejaran a sus hijos. Storvald amenazó con destruir las crías de dragón nonatas a menos que Cryovain e Isendraug se sometieran a su voluntad. Los estúpidos dragones blancos cedieron ante sus amenazas y fueron sometidos.

Los gigantes confinaron a Isendraug en su guarida en el templo, y Cryovain fue encadenado en la cubierta del Krigvind.

Después de esclavizar a los dragones, los gigantes se toparon con una tribu de barbaros norteños viviendo sobre el hielo flotante en el Mar de los Hielos en Movimiento y conquistandolo. Los Norteños fueron transportados a Svardborg y encargados de reparar las cabañas de los gigantes de la escarcha y liberando diversos grandes barcos (un drakkar de tamaño gigante) sepultados en el hielo. Esos barbaros respetaban el poder de los gigantes de la escarcha y, siendo ellos malvados, sirvieron a los gigantes sin protestar. Los barbaros hablan Yeti así como Gigante, y tienen varios yetis esclavizados trabajando para ellos. Los gigantes de la escarcha y los yetis no comparten un languaje, por lo que los gigantes dependen de los barbaros para para comandar a los yetis.

El Anillo de Invierno

Después de reclamar Svardborg, el Jarl Storvald usó magia rúnica para adivinar cual es la mejor forma para encontrar el *Anillo de Invierno* que los gigantes de la escarcha llamanel Hielo que Nunca se Funde.

Las runas hablaron a Storvald diciéndole que la ayuda podría acudir a él después de que organizara una serie de incursiones en comunidades costeras. Envió barcos para atacar lugares a lo largo de la Costa de la Espada, y durante una incursión en Puerto Llast, los gigantes capturaron a un mago Zhentarim, Nilraun Dhaerlost. Nilraun fue llevado ante Storvald y se dio cuenta que los gigantes de la escarcha estaban buscando el *Anillo de Invierno*. Tal y como las runas habían hablado, Nilraun estaba también buscando el anillo y sabía acerca de su história reciente. El mago sugirió la formación de una allianza entre el Jarl Storvald y la Red Negra, endulzando el trato ofreciendo al jarl gigante de la escarcha exactamente lo que él necesitaba: información sobre el actual portador del anillo, Artus Cimber, y una gota de la sangre de Cimber (la cual la Red Negra tenia en su posesión).

Nilraun está ahora esperando que los gigantes de la escarcha rastreen el anillo, para él poder robarlo y reclamarlo como suyo. Storvald también busca el anillo y cada villano está en secreto planeando traicionar al otro una vez que el anillo sea encontrado.

Storvald usó la gota de sangre de Artus Cimber en un ritual de magia rúnica para convertir un diamante gigante en una *piedra de sangre* (ver apendice B). Deafortunadamente para el jarl, el objeto no puede encontrar Artus Cimber especificament; en su lugar, identifica la localización de la criatura más cercana que tiene sangre de Artus fluyendo a traves de sus venas. Artus tiene muchos parientes vivoss, y unos pocos de ellos residen en el Norte. La piedra de sangre ha señalado a Storvald hacia la ciudad de Bryn Shander en el Valle del Viento Helado, donde vive uno de los hijos de Artus (ver capítulo 2). El jarl ha enviado una banda de gigantes de la escarcha allí para encontrar a Artus Cimber y obtener el anillo.

El *Anillo de Invierno* es un elusivo artieacto, y ni él ni su portador puede ser encontrado en el ourso de esta aventura.

Los personajes que salgan a buscar el anillo para ellos llegarán rápidamente a un callejón sin salida tras otro. Incluso la adivinación no podra revelar la actual localización del anillo.

Con los años, diversos Arpistas han dedicado recursos hacia encontrar a Artus Cimber y el anillo, en vano. Si los Arpistas oyen rumores de los intentos de los personajes de localizar aArtus y el anillo, ellos tratan de desalentar cualquier busqueda. Artus Cimber y el *Anillo de Invierno* son tareas para ser jugadas en otra aventura.

SVARDBORG

En la época cuando losgigantes gobernaban el Norte, vardborg era una remota villa donde los gigantes de la escarcha llegaron para cazar ballenas y morsas gigantes. Fue abandonada después que el imperio de Ostoria cayó y, con el tiempo, se perdió y quedar sepultada en el hielo. Hoy en día, Svardborg flota con otros cientos de icebergs en el Mar de Hielo Movedizo. Tres de las cabañas estàn todavía sepultados en el hielo, mientras los otros han sido liberadas del hielo y hechas habitables. La expansión y contracción del hielo durante siglos ha dañando las cabañas, y las reparaciones están en marcha. Jar! Storvald ha enviado barcos hacia el continente para obtener la madera necesaria para hacer reparaciones. Las cabañas están levantadas sobre un escarpado acantilado de hielo con una caida de 50 pies al mar. Los acantilados tienen sólo 10 pies de altura cerca de la Cabaña del Dique Seco (área 3), donde los gigantes where han construido un muelle de madera para atracar sus embarcaciones.

Una amplia hendidura en el iceberg ofrece acceso al corazón hueco de Svardborg- una camara llena de agua abierta al cielo donde los gigantes amarran sus grandes barcos. Extendida a lo largo de la entrada del pasaje una red de gruesas cadenas de hierro hace de puerta.

Los gigantes bajan las cadenas dentro del agua para permitir a sus barcos passar a traves de él. Una pequeña embarcación, omo un bote de remos de tamaño humano, puede deslizarse a traves de la red incluso mientras la puerta está levantada. Los barcos más grandes que un bote de remos son demasiado grandes para pasar a traves de la puerta cuando está alzada.

LLEGANDO A SVARDBORG

A menos que dispongan de una forma de llegar por aire, los personajes deberán conseguir un pasaje seguro en barco y viajar a lo largo del Mar del Hielo Movedizo para llegar a Svardborg (mostrado en los mapas 7.1 y 7.2).

EMBARCACIÓN AÉREA

Si los personajes tienen una enbarcación aerea (veer la sección "Embarcación aerea de un Culto" en el capítulo 4), pueden usarla para llegar a Svardborg y evitar un largo viaje a través de un mar helado.

MONTURAS VOLADORAS

La villa costera de Fisura Ardiente es el hogar de una jinete y domadora de grifos, Dasharra Keldabar. Los personajes que busquen monturas voladoras en Aguasprofundas , Neverwinter, o en Luskan serán dirigidos a Dasharra. Podrán pagarle a Dasharra para que les de lecciones sobre como cabalgar gridos y usarlos para viajar hasta Svardborg.

Cuando los personajes estén preparados para partir, Dasharra liderará la expedición a lomos de Screecher, su montura personal. Loss grifos de Dasharra vuelan a una velocidad de 8 millas por hora y pueden viajar aproximadamente 64 millas por día cuando vuelan contra el viento. El vuelo a Svardborg toma cinco días con fuertes y fríos vientos en contra durante todo el camino. Gracias a un fuerte viento de cola, el viaje de vuelta será más corto, pudiendo los grifos cubrir aproximadamente 80 millas en un día. Dasharra espera que los personajes se provean de sus propios equipos de supervivencia para climas fríos, suministros y raciones.

Cuando el grupo alcance Svardborg, Dasharra recomendará que los personajes aterricen sus grifos en los muelles al sur del área 3 (ver la sección "Acercandose a Svardborg" para otros posibles lugares para aterrizar). Dasharra se quedará con los grifos mientras los personajes exploran la fortaleza de los gigantes de la escarcha, y estos podrán contar con que ella les espere para el viaje de retorno.

Los personajes pueden hacerse con monturas voladoras de un tipo diferente en Nido del Halcón, donde los caballeros de la Orden del Guantelete crian hipogrifos. El viaje desde Nido del Halcón es largo. Volando en contra del viento, los hipogrifos pueden viajar 45 millas por día (tres horas de vuelo con una hora de de descanso entre medio). Un viaje hacia el este se beneficia de vientos de cola, permitiendo a los hipogrifos viajar 60 millas por día.

NAVEGANDO EN BARCO

Los personajes que necesiten hacer el viaje en barco pueden encontrar una embarcaciónen Luskan, Neverwinter, o en Aguasprofundas.

Luskan. Los personajes pueden abordar a uno de los Altos Capitanes de la ciudad. Por un soborno de no menos de 1,500 po (la mitad por adelantado, la otra mitad despés de un retorno seguro), Un Alto Capitán proporciona un drakkar con una tripulación de catorce piratas (CN **bandidos** humanos y humanas Illuskanos) y un captán arrogante pero inexperto, Vaalrik Redreef (CN **capitán bandido** humano Illuskano). Una vez que Svardborg es avistado, el barco tira el ancla detrás de un iceberg cercano. Los personajes pueden bajar barcos de remos al mar y usarlos para llegar a Svardborg en 30 minutos.

El capitán Redreef estará de acuerdo en esperar 24 horas antes de levantar anclas y navegar de regreso a Luskan.

Si el cuerno de alarma de Svardborg (área 2C) es sonado, el inexperto capitán entrará en áanico y abandonará al grupo, ordenando a la tripulación regresar a casa. Los personajes que busquen comprar un barco pueden pagar 10,000 po por un viejo drakkar agujereado que pertenece a uno de los Altos Capitanes. Los personajes deben contratar una tripulación de al menos de catorce miembros. Un marinero común (usa las estadísticas de un **plebeyo**) cuesta 2 pp por día, mientras que un marinero experto (usar estadística de **bandido**) pide 2 po por día. Los personajes pueden también tratar de contratar a un capitán (usa las estadísticas de un **capitán bandido**) que normalmente cobra 10 por día. Uno de los personajes puede actuar como capitán para evitar ese gasto, pero eso deja a nadie con experiencia a bordo del barco después que los personaies desembarquen.

Neverwinter. Si uno o más personajes son miembros de la Alianza de los Señores, podrán organizar un breve encuentro con Lord Dagult Neverember y tratar de convencerlo para patrocinar un viaje a Svardborg. Neverember sabe que el Mar de Hielo Movedizo estña patrullado por dragones blancos y por barbaros, por lo que un personaje debe realizar con éxito una prueba de Carisma (Persuasión) CD 17 para convencerlo de la importancia de la misión Si decide ayudar, Neverember contratará una galera llamada la *Rompemares* para transportar a los personajes.

El capitán de la *Rompemares* es un nervioso mago albino, Draevyn Thornbolt (N mago humano Illuskano). Viste de forma impecable y tiene un aspecto delgado y severo. Lidera una tripulación de veinte marineros entrenados (**bandidos** humanos y humanas de diversos alineamientos y etnias) y sesenta reclutas novatos (**plebeyos**).

El primer oficial de Draevyn es un affable bruto, Kodd (NB **capitán bandido** semiorco), cuyas principales tareas son supervisar la tripulación y mantener a todos de buen humor.

Al avistar Svardborg, la Rompemares se desplazará detras de un iceberg más pequeño y soltará el ancla. El capitán Thornbolt prometerá esperar 24 horas a que vuelvan los aventureros. Se les proporcionarán botes de remo, pudiéndolos usar para alcanzar Svardborg en 30 minutos.

No hay otras tripulaciones en Neverwinter que sean lo suficientemente audaces o imprudentes como para aventurarse dentro del Mar del Hielo Movedizo por ningún precio, y no hay barcos para comprar.

Aguasprofundas. Si uno o más personajes son miembros de los Arpistas, pueden arreglar un encuentro con la Señora Pública de Aguasprofundas, Lady Laeral Manoargéntea. Durante el encuentro, Laeral explicará que en estos días es dificil encontrar barcos en Aguasprofundas: la Ciudad de los Esplendores está en medio de la construcción de una nueva armada después que su flota fuera hundida por Dagult Neverember. Diciendo que es lo mejor que puede hacer, Laeral ofrecerá a los personajes un dañado drakkar que fue capturado recientemente a unos corsarios. Lo que los personajes dedican hacer queda en sus manos. El barco tiene 150 puntos de golpe y tiene un valor de 5,000 po en sus condiciones actuales. (Para reglas sobre reparar barcos, ver la sectión "Poseyendo un Barco" en el capítulo de 5 la *Guía del Dungeon Master*). La proa del drakkar ha sido tallada y pintada para parecer la cabeza de un dragón rojo. El coste de la tripulación en Aguasprofundas es el mismos que en Luskan.

Si los personajes son incapaces de encontrarse con Laeral Silverhand, pueden encontrar a una capitana Tethyria dispuesta a llevarlos al norte dentro del Mar del Hielo Movedizo por 5,000 po.

La capitana, Lady Taska Sonadora (CB **noble** humana Tethyriana), está en todos los sentidos, loca. Le gusta gastar sus riquezas heredadas en osadas (alguno podría decir estupidas) aventuras, y sueña con matar un dragón blanco y extender su piel sobre el trono de madera que tiene en su espacioso camarote. Puede ser convencida que rebaje el precio a 2,500 po si los personajes prometen ayudarla a matar un dragón y permitirle quedarse con su piele como un trofeo.

La embarcación de la capitana Sonadora se llama el *Anfora Flotante*, y sus bodegas están llenas con las provisiones y el brandy más refinados de Aguasprofundas para su tripulación de veinte marineros (CB **bandidos** humanos y humanas Tethyrios). Su sirviente es el agobiado y malpagado Finn (CN **plebeyo** mediano pies ligeros).

El *Anfora Flotante* tiene cuatro botes de remos. Sonadora no quiere arriesgar su barco en un asalto a Svardborg, pero puede ser facilmente convencida para que acompañe a los aventureros cuando exploren la los gigantes de la escarcha si es convencida de que hay un dragón blanco en ella. En tal caso, ordenará a Finn y seis marineros armados para que la acompañen. Serán necesarios dos botes de remos para transportar a la capitana Sonadora y a su equipo, dejando dos botes de remos para los aventureros.

Acercándose a Svardborg

Svardborg está tan aislada que los gigantes de la escarcha no se han molestado en poner puestos de observación. Su falta de vigilancia eso facilita para acercarse al iceberg sin ser vistos.

Por Mar

Los personajes que lleguen a Svardborg por mar podrán amarrar sus barcos a los muelles de madera de 10 pies de altura al sur del Pabellón del Dique Seco (área 3). O podrán evitar los muelles y escalar uno de los helados acantilados de 50 pies de altura de Svardborg, atando sus botes a un pitón de escalada martilleandolo en la pared del acantilado. Ninguno de esos metodos aproximación atraerá la atención. Si los personajes entran en el hueco interior del iceberg, se arriesgarán a ser detectados por las criaturas en los drakkars (áreas 7 y 9). La cadena han sido levantada, pero los personajes pueden maniobrar su bote de remos a traves de las huecos entre sus gruesos eslabones.

Por Aire

Los personajes que lleguen a Svardborg en monturas voladoras pueden aterrizar en los muelles exteriores (cerca del área 3) sin atraer la atenciom. Aunque la gruta central del iceberg está abierta al cielo y es posible hacer aterrizar los grifos en los muelles de los drakkar de dentrp, hacer eso sin ser avistados por las criaturas en los drakkar es imposible.

Los personajes que llegan con una embarcación áerea pueden aterrizar la embarcacion en en el agua en los muelles. Hay también unas pocas zonas de aterrizaje sobre el mismo iceberg, cada una marcada con estrellas en el mapa. Esas áreas incluyen dos llanos de hielo y nieve entre las áreas 1 y 2, así como un pilar de hielo al oeste del área 2 que está conectado al iceberg central por un puente de hielo. Otros lugares en el iceberg no están preparados para hacer aterrizajes, debido a que el terreno está inclinado. Los personajes pueden también aterrizar su embarcación en el agua dentro de la gruta central, pero las criaturas en los drakkar (áreas 7 y 9) los detectarán automáticamente

Habitantes

Cuando los personajes lleguen por primera vez, la mayoría de los gigantes de la escarcha de Svardborg estarán fuera cazando ballenas

Listado de Habitantes de Svardborg

Área	Criatura(s)	Comportamiento
1A	8 **mephits de hielo**	Los mephits permanecen en esta área.
1E	Nilraun Dhaerlost	Nilraun se retira hacia el área 1G.
1G	2 **gigantes de la escarcha**, 2 **lobos de invierno**	Esas criaturas luchan hasta la muerte para proteger los huevos de dragón.
1H	1 **buho gigante**	El buho permanecerá enjaulado a no ser que sea puesto en libertad. Si es liberado saldrá volando para encontrar el Krigvind.
2A	3 **gigantes de la escarcha**	Uno de los gigantes sube las escaleras y trata de soplar el cuerno de alarma (área 2C).
4D	2 **gigantes de la escarcha**	Los gigantes vigilan el dragón (área 4E) todo el rato.
4E	Isendraug (**dragona blanca adulta**)	El dragón puede ser persuadido de no atacar a los personajes a ca dmbio del retorno de sus huevos de forma segura. Si los personajes le devuelven sus huevos, la dragona les ataca a pesar de todo.
5	8 **yetis**	Los yetis persiguen a los intrusos pero salvo eso permanecerán en este área.
7	l **gigante de la escarcha**, 18 **guerreros tribales**, 3 **yetis**	Si el cuerno en el área 2C suena, las criaturas usan los puntos más cercanos para llegar al lejano costado del lago. El gigante y la mitad de los guerreros se dirigen a la cabaña del jarl (área 1), Lasotras criaturas se dirigen hacia el pabellón del dique seco (área 3).
9	2 **gigantes de la escarcha** (uno por barco)	Los gigantes se dirigen hacia el área 2A si el cuerno de alarma en el área 2C suena.

a bordo del buque insignia de Storvald (ver la sección "El Krigvind" al final de este capítulo). Unos pocos gigantes se quedaron detras para proteger los huevos del dragón blanco y vigilar a los barbaros norteños y a los yetis. También presentes en Svardborg están Isendraug, una dragona blanca adulta que busca desesperadamente recuperar sus huevos y Nilraun Dhaerlost, el malvado mago zhentarim que está intringando con el Jarl Storvald para encontrar el *Anillo de Invierno*. Los personajes interroguen a Nilraun podrán enterarse de donde está Storvlald y lo que el jarl gigante de la escarcha está tramando.

La cabaña de los gigantes tiene un cuerno de alarma en el piso de arriba (en el área 2C). Si es tocado, el sonido pondrá a todo Svardborg en alerta. Algunos gigantes de la escarcha permanecerán en sus puestos y no podrán ser sorprendidos. Otros reunirán a los norteños y a los yetis y harán una batida por Svardborg buscando intrusos para matarlos.

La taba de Listado de Habitantes de Svardborg especifica la locatización de los ocupantes e indica como esas criaturas se comportarán cuando el sonido del cuerno suene o se detecten intrusos.

1. Cabaña del Jarl

Esta cabaña de tres pisos está parcialmente enterrada en el hielo pero tiene numerosas entradas. Escaleras ascienden hacia las habitaciones principales (conduciendo hacia el area 1A), y un tunel cortado a traves del hielo hacias hacia un conjumtos de puertas en la pared norte de la cabaña (conduciendo hacia el área 1D).

Volando o escalando los personajes pueden alcanzar un balcón en el segundo piso (que lleva al área 1G) o una enorme ventana en el tercer piso (que da acceso al área 1H).

1A. Salón de Banquetes

Los gigantes de la escarcha han dejado un rastro de huellas de nieve dentro de esta gran sala, el cual esta illuminado por conjuros de *llama contínua* lanzados sobre antorchas que están colocadas en las paredes y pilares de madera. Estos gélidos fruegos bañan la sala con una luz azul.

Seis descomunales mesas de madera, cada una de 5 pies de altura están dispuestas en la habitación. Los gigantes de la escarcha se sientan alrededor de ella para comer. Copas de madera y restps de carne congelada yacen estendidos en las mesas así como debajo de ellas. En el centro de la sala está el congelado cuerpo de un mamut suspendido sobre un gigantesco espetón de madera. Tres grandes barriles de cerveza vacíos también se hallan en la habitación.

Situado en las congeladas vigas a 30 pies de altura hay ocho **mephits de hielo**. Estos vigilarán atentamente a los intrusos pero no atacarán a menos que uno de ellos sea atacado.

1B. Soportes de Equipamiento de Caza

Estanterias de madera y ganchos en la pared oeste contienen equipo de pesca: docenas de arpones, redes y bobinas de cuerda. Cortinas hechas de pieles de morsa cosidas cuelgan de las entradas en los extremos norte y sur de la pared este.

1C. Almacenes

Estas habitaciones contienen suministros que los gigantes de la escarcha han saqueado de los barcos a lo largo de la Costa de la Espada, incluyendo cajas de alimentos y barriles de sal, vino y cerveza.

1D. Almacén de Remos

Remos gigantes cuelgan de las paredes de esta habitación, la cual tiene gigantescas huellas llenas de nieve en el suelo. Una puerta en la pared norte se abre a un tunel a través del hielo que lleva a una cornisa desde la cual se ve un drakkar (área 9). Una escalera de madera lleva hasta arriba a lo largo de la pared oeste. Los peldaños crujen si cualquiera sube por ellos, alertando al villano en el área 1E.

1E. Despacho del Castellano

Esta habitación contiene una mesa de madera, dos grandes barriles vacios y una caja llena de paja para embalaje.

Permaneciendo contra la pared norte hay un armario sin puertas, en el cual cuelgan tres capas hechas de piel de morsa. También está presente un zhentarim vestido con pieles llamado Nilraun Dhaerlost (NM **mago** humano Illuskano con una *varita de bolas de fuego*), el cual cree que los gigantes de la escarcha son su mejor oportunidad de obtener el *Anillo de Invierno*.

Trata de permanecer en todo momento cerca de Storvald, pero el jarl de los gigantes de la escarcha no permite a Nilraun que lo acompañe en sus expediciones de caza de ballenas. Nilraun gasta sus horas ociosas pesando como robar el anillo recordando mientras a los gigantes que los Zhentarim pueden ser unos poderosos aliados. Nilraun conoce la palabra de mando para liberar a Cryovain ("uvenfetter"), y el negocia esa información por su vida si él es sometido o acorralado. Para más información sobre el dragón blanco capturado ver "*El Krigvind*" más tarde en este capíttulo.

Nilraun tiene pelo rubio, penetrantes ojos azules y un perpetuo ceño fruncido. Estará dando vueltas por la habitación, tratando de mantenerse caliente. Si oye problemas debajo o el sonido de alguien subiendo por las escaleras, se retirará a la sala del trono de Storvald (área 1G). Dos puertas cerradas se hallan entre él y la habitación. Ya que no es un gigante, Nilraun debe usar una acción para tratar de abrir cada puerta.

Listado de Habitantes de Svardborg

Svardborg es un iceberg con diversas cabañas de tamaño gigante situadas en un anillo sobre él. Tres de las cabañas están enterradas en el hielo, mientras que las restantes están parcialmente expuestas. Todas las cabañas tienen una gruesa capa de hielo sobre ellas, indicado por el pálido anillo azul en el mapa. El hueco corazón de Svardborg es unba caverna de hielo inundada que está abierta al cielo y donde los gigantes de la escarcha amarran sus enormes barcos.

Techos. A menos que esté señaladolo contrario, los techos dentro de las cabañas están a 40 pies de altura con vigas de 30 pies de altura.

Escalando. Una criatura puede escalar los helados acantilados de Svardborg y las paredes recubiertas de hielo de las cabañas con una exitosa prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 Los acantilados que forman el borde exterior del iceberg tienen 50 pies de altura excepto en la pared que está contigua a los muelles (cerca del área 3), las cuales tienen 10 pies de altura.

Clima Frio. La temperatura en todo Svardborg está a 0º Fahrenheit (-17´7º Celsius). Las reglas para frío extremo y agua helada se aplican (ver la sección "Supervivencia en laNaturaleza" en el capítulo 5 de la Guía del of Dungeon Master).

Puertas. Las puertas de Svardborg tienen 25 pies de altura y fabricadas con gruesa madera, con manijas posicionads a 11 pies pot encima del suelo. Ungigante enorme no tiene problemas en abrir una. Una cruatura más pequeña puede intentar de abrir una puertar, preveyendo que la criatura o alguna otra que sea útil puede alcanzar la manija de la puerta y abrirla alzando el picaporte. Mientras la manija es levantada, una criatura debe usar una acción para estirar o empujar sobre la pesada puerta, abriendola con una exitosa prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13.

Iluminación. Conjuros de llama continua lanzados sobre antorchas en porta antorchas arrojan una pálida luz azul que ilumina algunas áreas.

Objetos y Mobiliario de Gran Tamaño. La mayoría del mobiliario y otros objetos en Svardborg están a escala de los gigantes de la escarcha. Las excepciones está anotadas en el texto. Las mesas, bancos y otro accesorios de las habitaciones tienen normalmente el doble de su altura, largo y ancho del equivalente en tamaño humano y aproximademente ocho veces el peso. Criaturas pequeñas y medianas pueden escabullirse por debajo y encaramarse sobre los muebles de tamaño gigante, tratando los espacios ocupado por el mobiliario como terreno dificil.

Peldaños. Las escaleras dentro de Svardborg están a escala para los gigantes de la escarcha. Cada peldaño tiene 3 pies de altura por 3 pies de profundidad. Criaturas medianas y más pequeñas tratan las escaleras como si fuera terreno dificil.

Embarcaciones. Los gigantes de la escarcha usan dos tipos de barcos: drakkars y barcas. Estos vehículos están hechos de madera cubierta de escarcha y tienen velas hechas de alas de de dragones. Cuando no se usan, los barcos están anclados y sus velas están arriadas.

- Los drakkar son barcos de gran tamaño para los gigantes de la escarcha. Un drakkar típipico mide 240 pies de proa a popa y requiere de una tripulación de al menos diez criaturas que sean grandes o máyores. Un drakkar tiene una velocidad de 6 mph, CA 15, un umbral de daño de 20 y 3,000 puntos de golpe. Puede transportar hasta veiente gigantes de la escarcha más 200 toneladas de carga.
- Las barcas son embarcaciones monocasco a escala para los gigantes de la escarcha. Cada una es aproximadamente del mismo tamaño como un drakkar a escala humana. Un sólo gigante puede gobernar una balsa y una tripulación de ocho humanoides pequeños o medaianos pueden operar una. Una balsa normalmente puede sostener a dos gigantes y y hasta 10 toneladas de carga.Tiene una velocidad de 2 mph, una CA 15, un umbral de daño de 15 y 300 puntos de golpe.

Si él tiene éxito en abrir las puertas, las puede ddejar abiertas detras de él.

Tesoro. Nilraun viste una capa de piel de lobo (valorada en 25 po), tiene una *varita de bolas de fuego*, y tiene un *pergamino de conjuro* de *recado* en un tubo portapergaminos de nadera atado a su cinturón. Él también transporta un libro de conjurosen el cual están escritos los conjuros que tiene preparados (ver el **mago** en el Manual de Monstruos).

1F. Cubil de los Lobos de Invierno

El suelo de esta habitación está sembrado con roídos huesos de mamut. Un barril cubierto de escarcha en la esquina suroeste contiene pescado. Los lobos de invierno que normalmente duermen aquí pueden ser encontrados en el área 1G.

1G. Sala del Trono

Carambanos de hielo cuelgan de las vigas de esta sala cubierta de hielo, la cual está iluminaada por conjuros de llama comtinua azulada.

Un cuerno para beber de marfil se halla sobre una mesa congelada en el medio de la habitación. Al sur de la messa hay una alfombra hecha de la piel de un tigre diente de u sasble y un trono tallado en hielo. Yaciendo en el asiento del trono hay una gran caracola (ver "Tesoro"). Contra las paredes se levantan tres estanterias llenas de pieles y de botellas de vino, cántaros tapados y barricas de hidromiel. Un viento nevado corre a traves de una abertura con pilares en la pared sur que conduce al balcon sin barandilla.

El Jarl Storvald se retira aquí cuando él no está navegando por las aguas dsel norte. No estará aquí cuando los personajes lleguen por primera vez a Svardborg.

En su lugar, dos **gigantes de la escarcha** y dos **lobos de invierno** permanecen aquí de guardia, vigilando siete huevos de dragón blanco cubiertos de escarcha en la esquina noreste de la habitación. Cada huevo tiene 4 pies de altura, pesa 300 libras y está cubierto con una capa de hielo. Un huevo tiene CA 14 y 20 puntos de golpe.

Cuando un se rompe un huevo, hay un 50 por ciento de probabilidades que la cría de dragón blanco dentro eclosione y sea capaz de atacar; de lo contrario, estará muerta.

Una escalera de madera asciende 40 pies hacia el área 1H: los peldaños de la escalera tienen una separación de 5 pies entre ellos.

Los gigantes y los lobos luchan hasta la muerte. Si Nilraun está aquí, él lanza conjuros desde detrás del trono hasta que su vida este en peligro, entonces él huye (ver "Desarrollo")

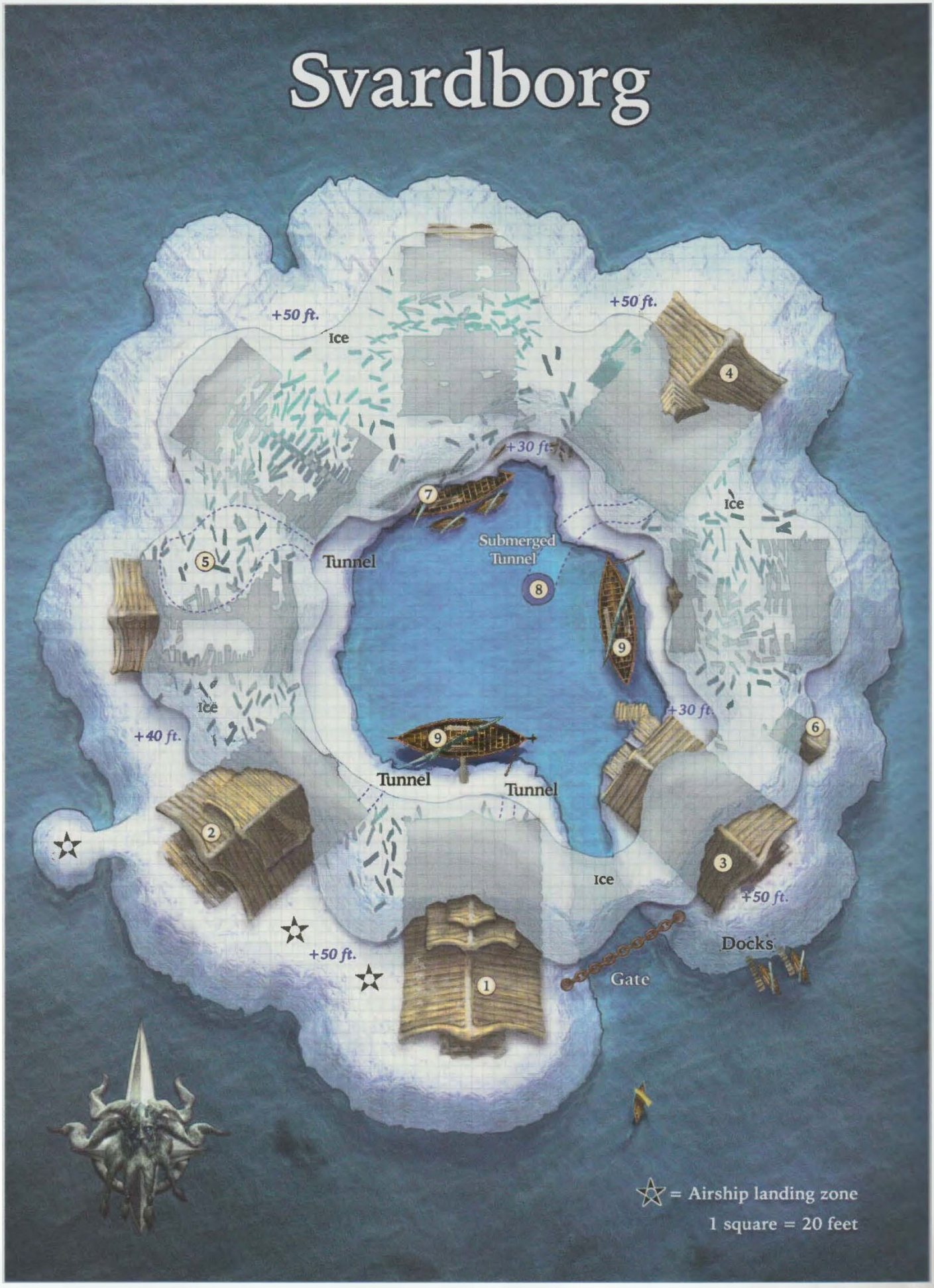
Tesoro. La *caracola de teletransportación* de Storvald (ver apendice B) se halla en el trono de hiel. El cuerno para beber de marfil encima de la messa esta fabricado del colmillo de un mamut; tiene un valor de 750 po y pesa 75 libras. Una caja en la esquina sureste de la habitación contiene cien piezas de dientes de cacholote esculpidas o pintados (con un valor de 10 po cada uno) empaquetado en serrin.

Desarrollo. Nilraun no ha puesto su destino enteramente en las manos de los gigantes de la escarcha. Ocultas en un cercano iceberg hay dos **exploradoras** zhentarim (NM humanas luskanas) y tres **manticoras**. Si alguna vez Nilraun piensa que su vida está en peligro, él usa su pergamino de conjuro de recado para contactar con los exploradores y esperarlos que vengan por él en el balcón.

Cada explorador monta una manticora y proporcionan soporte aereo mientras Nilraun monta la tercera manticora y la usa para escapar. Nilraun y su escolta volverán a tierra firma e informarán a sus superiores de lo que han visto.

Nada del aspecto de Nilraun sugiere que sea un miembro de los zhentarim. Si Nilraun sabe que uno o más de los personajes trabaja para la Red Negra, revelará su alianza con la facción, pero les aconsejará que abandonen Svardborg antes de que vuelva el Krigvind. Nilraun no está interesado en prestar ayuda a las preocupaciones de nadie pero si a las suyas; la busqueda del *Anillo de Invierno* para él y no confia en otro zhentarim para que le ayude a conseguirlo.

A menos que se decida otra cosa, el Krigvind volverá después de que los personajes consigan la caracola, pero antes de que tengan tiempo de sintonizarse con ella. Los gritos de la tripulación del *Krigvind* podrán ser escuchados en la sala del trono cuando el barco se aproxime (ver la sección "*El Krigvind*" al final de este capítulo).

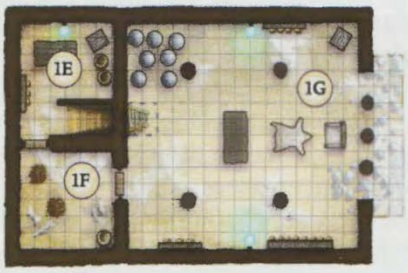

Svardborg
+50 ft.
Ice
+50 ft.
4
+30 ft.
7
Ice
Submerged Tunnel
Tunnel
5
8
9
Ice
+40 ft.
+30 ft.
6
9
Tunnel
Tunnel
2
3
Ice
+50 ft.
+50 ft.
Docks
Gate
1
= Airship landing zone
1 square = 20 feet

Cabañas de Svardborg

Nivel 3



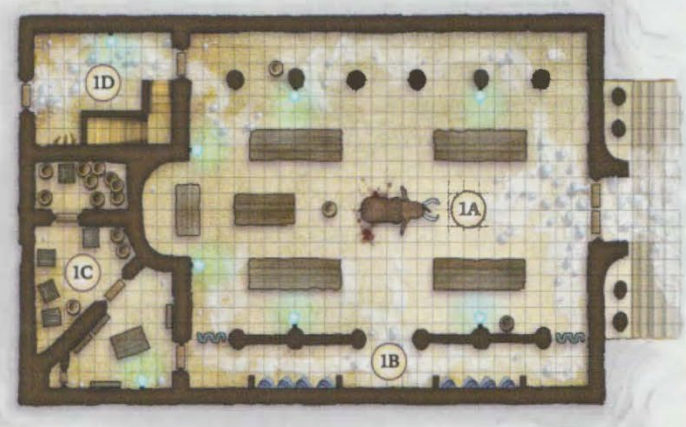
Nivel 2



Cabaña del Jarl

(Área 1)

Nivel 1



Cabaña del Dique Seco

(Área 3)



Templo de Thrym

(Área 4)



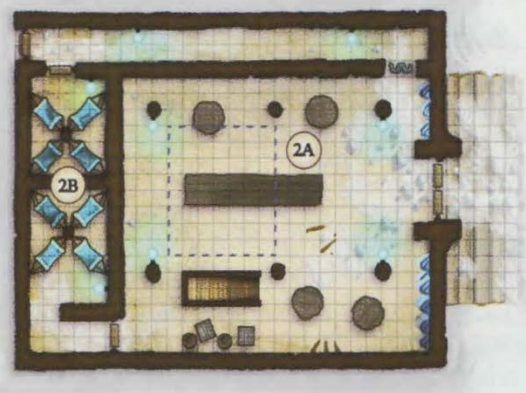
Nivel 2



Cabaña de los Gigantes

(Área 2)

Nivel 1



1 Cuadrado = 10 Pies

Altar
Barril
Alfombra
Jaula
Cortina
Puerta
Puerta Doble
Pieles
Hamaca
Cuerno
Columnaoble
Estatua
Tienda

1H. Tesorería

Esta habitación en el piso superior de la cabaña tiene un techo inclinado. Una gran abertura triangular en la pared oeste permite entrar al viento y a la nieve. Cerca de esta abertura colgando de una cadena atornillada a una viga, bay una jaula de madera de 20 pies de altura que contiene un **buho gigante**. El Jarl Storvald usa al buho para entregar mensajes a su flota. Un pestillo de madera mantiene la jaula cerrada. Si el buho es liberado, el vuela hacia afuera, localiza el Krigvind, e informa a Storvald lo que ha visto.

Tesoro. Los personajes que busquen por la habitación encuentran varios barriles de madera, cajas y cofres. Las caras de las cajas miden 10 pies. Los barriles tienen 8 pies de altura y pesan 500 libras cada uno. Los cofres tienen 10 pies de largo, 6 pies de ancho y 7 pies de altura con las tapas congeladas. Una tapa debe ser descongelada para abrirla, o puede ser abierta con unaexitosa prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. (Usando una palanca o una herramienta similar garantiza ventaja en la prueba). Aplicando una llama descubierta a una tapa durante 1 minuto descongela el hielo que la atrapa. Los contenedores y su contenido son como sigue:

- Un barril de brea y dos de aceite
- Una caja con sesenta frascos de fuego de alquimista.
- Una caja que contiene una mula mecánica funciona mediante engranajes desnantelada, junto con un pergaminos de diagramas de instrucciones escrito en Dethek, la escritura enana(ver "Desarrollo").
- Una caja que contiene embalada un arpa de madera con incrustaciones de oro (valorada en 250 po, pesa 100 libras), dos tambores (valorados en 6 po cada uno) y seis flautas (valoradas en 2 po cada una).
- Un cofre que contiene cuatro cadenas de 50 pies de longitud.
- Cuatro cofres, cada uno guardando 3d6 x 100 pc, 3d6 x 100 pp y 3d6 x 100 po.
- Un cofre que contiene el cadáver de una enana escudo congelada, equipada con una *armadura de placas de adamantina*, empuñando un martillo de guerra y portando 1d3 objetos mágicos, cada uno determinado haciendo una tirada en la Tabla C de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la *Guia del Dungeon Master*.

Desarrollo. El personaje que lance un conjuro de *hablar con los muertos* sobre la enana escudo congelada averiguará que esta se llamaba Mordana Ur'gray y estuvo de polizón a bordo de un drakkar gigante ocultandose en un cofre. Desafortunadamente para ella, la tapa del cofre quedo atrancada por el hielo y no pudo abrirla.

Le toma 8 horas a un personaje el montar la mula mecánica. Deespués de estar ese tiempo montandola, el personaje puede hacer una prueba de Inteligencia CD 20. La prueba es hecha con ventaja si el personaje tiene instrucciones de montaje y pueda leer Dethek (o tengan a alguien que lo pueda traducir). Si la prueba es exitosa, la mula es ensamblada correctamente. Si se falla la prueba, el personaje acaba encontrandose con una o más piezas sobrantes que la mula necesita para funcionar; el personaje debe gastar otras 1d4 horas trabajandp en la mula, y puede entonces hacer uma nueva prueba de Inteligencia para conseguirlo.

La mula mecánica tiene las estadísticas de una **mula**, con los siguientes cambios.

- Es un constructo. Sigue las ordenenes de su ensamblador.
- Es inmune al daño por veneno y al psíquico; también lo es a estar encantada, asustada, paralizada, petrificada y envenenada; y estar exhausta.
- Reparar 1 punto de golpe de la mula toma 1 hora y requiere piezas de repuesto, las ciales pueden ser compreadas en una gran ciudad por 20 po. Si la mula es reducida a 0 puntos de golpe, es destruida y e irreparable.

2. Cabaña de los Gigantes

Esta cabaña de dos pisos está pacialmente enterrada en el hielo. Tiene tres posibles entradas: la entrada principal en la planta baja (que conduce al área 2A), un tunel de hielo que lleva a una puerta en la pared trasera de de la cabaña, y una gran ventana en el segundo piso que tiene una gran cuerno sobresaliendo de ella (área 2C).

2A. Sala de Reuniones

Tres **gigantes de la escarcha** (un gigante y dos gigantas) están enzarzados en un concurso de quien bebe más en esta área y estan tan borrachos que ellos se considerada que están envene (ver el apendice A en el *Manual del Jugador*). Debido a su actual estado, no se encuentran bien para un combate y para alzar sus grandes hachas cuando los intrusos aparecen. Después del primer round de combate, a una de las gigantas se le ocurrirá que podría hacer sonar el cuerno de alarma. Tambaleándose subirá los tramos de una escalera de madera para soplar el cuerno (área 2C) mientras los otros gigantes siguen luchando. Si los personajes reaccionan lo suficientemente rápido, podrán evitar que ella llegue al cuerno. Si evitan que la giganta hagan sonar el cuerno, los demás habitantes de Svardborg no serán puestos en alerta.

Los gigantes de la escarcha han dejado huellas en una gran cantidad de nieve atravesande las puertas principales. Antorchas en soportes colocados en pillares que tienen conjuros de *llama contínua* lanzados sobre ellas, derramando una fría luz azul. Colgadas en las paredes de la cabaña hay diversas cabezas de osos polares, morsas gigantes, jovenes dragones blancos y remorhazes. Una gran mesa de madera y cuatro mesas redondas más pequeñas ocupan gran parte del espacio del piso, sobre sus superficies están cubirtas con jarras de madera y restos de comida. Unos pocos barriles vacios y cajas se sientan cerca de una pared.

Tesoro. Cada gigante de la escarcha transporta un saco de piel de foca que contiene 3d6 x 100 pc más 1d6 objetos mundanos, determinados por una tirada de dados en la tabla de Bolsa de Gigante en la introducción. Una busqueda cuidadosa en la habitación acompañada por una exitosa prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela un saco pequeño colgando del diente de una cabeza de un dragón blanco colgada en la pared encima de las cajas vacias. La bolsa contiene seis gemas valoradas en 100 po.

2B. Dormitorios

Cada una de estas dos habitaciones esta iluminada por un conjuro de *llama continua* lanzado sobre un candelabro y contiene cuatro hamacas. Cada una está suspendida entre un gancho en un pilar central y otro en las paredes circundantes.

2C. Cuerno de Alarma

Un amplio balcón cubierto sin una barandilla mira hacia la sala de reuniones (área 2A) 40 pies debajo. Unas pocas cajas vacias y barriles están pegados a las esquinas.

Una alcbva con una ventana mirando hacia el sureste contiene un abrazadera de madera soportando un antiguo cuerno de un dragón rojo que los gigantes de la escarcha han tallado runas y convertido en un instrumento musical. El cuerno pesa 450 libras. Sólo un gigante de la escarcha o una criatura de tamaño similar puede poner su boca en el estrecho final del cuerno y coger el aire necesario para soplar en él. Hacer sonar el cuerno requiere una acción.

Desarrollo. Si el cuerno es hecho sonar, las criaturas en las áreas 7 y 9 actuan tal como se describe en la tabla de Habitantes de Svardborg.

2D. Comedor del Jarl

Esta habitación contiene una mesa de madera de 10 pies de altura. Descansando sobre ella hay una bandeja dorada de casi unos 8 pies de ancho, un tenedor de madera tan grande como una horca y una jarra de bronce tan enorme como un barril, con asas modeladas con forma de alas de dragón.

La bandeja está valoradas en 750 po y pesa 75 libras. La jarra está valorada en 250 po y pesa 50 libtas.

2E. Armería

Esta habitaciónes un caos. Bastidores para armas yacen rotos sobre el suelo mientras otros cuelgan precariamente en las paredes, todavía sosteniendo lanzas y javalinas viejas . Los gigantes de Ostoria fabricaron estas armas, las cuales se quiebran si son empuñadsa.

3. Pabellón del Dique Seco

Esta ubicación estará vacía,cuando los personajes llegan por primera vez, pero cualquiera que entre podrá escuchar el sonido de los norteños picando en el hielo en el área 7 y las riñas entre los hermanos gigantes de la escarcha en el área 9. Ambos extremos de la cabaña están expuestos al exterior, y su tejado está intacto a pesar de la cantidad de hielo sobre él. El interior es un gran espacio abierto con un techo que se extiende a 80 pies por encima de la planta baja y un balcon a 40 pies de altura sin barandilla que corre alrededor del perimetro. Una escalera de madera de aspecto decrepito con peldaños con espacios entre ellos de 5 pies que ofrece acceso al balcón, pero la escalera se desmorona bajo un peso de 500 libras o de más. Pegado a las esquinas de la planta baja cerca de los cuevas hay docenas de barriles de cerveza que los gigantes de la escarcha han saqueado de embarcaciones mercantiles.

3A. Antiguo Barco en Construcción

El casco de un drakkar ocupa la mayor parte del espacio interior. Gigantescas abrazaderas de madera mantienen al barco vertical. Los gigantes de Ostoria fabricaron este barco, el cual no es apto para navegar. Cualquier personaje que inspeccione el barco y tenga éxito en una prueba de Inteligencia(Investigación) CD 13 puede indicar que la madera es demasiado frágil para resistir mar gruesa o collisiones.

3B. Tiendas de los Bárbaros Norteños

Tres campamentos han sido colocados dentro de la cabaña, cada uno consistiendo en tres tiendas de piel de foca alrededor de una humeante hoguera. Cada tienda contiene dos rudimentarios sacos de dormir y inas pocas espinas de pescado esparcidas por el suelo. Los barbaros norteños duermen aquí cuando no están trabajando en el área 7. Los campamentos están desocupados cuando los personajes llegan por primera vez.

3C. Rampa para Barriles

Una rampa para barriles, la cual es un armazón de madera con piel de morsa colocada encima, ha sido construida para que los barriles pueden ser bajados rodando hacia dentro del lago helado. Los barriles flotantes son entonces movidos a lo largo del lago hacia otras localizaciones, donde se necesiten. Un muelle de madera con peldaños de tamaño humano lleva hacia el agua.

3D. Grúa

Una grua gigante de madera se halla encima del balcón. Usada por antiguos gigantes para subir pesados troncos, su torno de madera, su brazo oscilante y sus poleas todavía funcionan, aunque sus cuerdas se han podrido y no pueden soportar más de 500 libras.

4. Templo de Thrym

De todas las cabañas orientadas al norte, está es la única que ha sobrevivido más o menos intacta. Aunque fue una vez un templodedicaado a Thrym, el dios de los gigantes de la escarch, él fue recientemente tomada por una pareja de dragones blancos en celo para convertirla en un criadero. Hoy en día los gigantes de la escarcha han reclamado el lugar y atrapado uno de los dragones dentro.

4A. Estatua de Thrym

El viento ha transportado una gran cantidad de nieve dentro de la habitación abiert, y colocado en la paetre posterior de la cual hay una alcova que contiene una estatua de 25 pies de altura de Thrym tallada del hielo glacial. La imagen de un furte gigante de la escarcha con puños apretados. Troncos de balsas rotas y puertas destrozadas yacen esparcidos a lo largo del suelo. La estatua de hielo es inofensiva. A pesar de eso, cualquiera que dañe la estatua será maldecido. Hasta que la maldición no es retirada con un conjuro de *quitar maldición* o una magia similar, la criatura afectada tiene vulnerabilidad al daño por frío. Esta maldición niega cualquier resistancia o inmunidad al daño por frío que la criatura pudiera poseer.

4B. Sala de los Jarls

El hielo ha quebrado las paredes y el techo de esta sala, y un corte de 12 pies de ancho y 15 pies de altura en la pared externa que conduce afuera. Colocadas en alcobas a lo largo del corredor hay cuatro estatuas de piedra que una vez representaron a los anteriores jarls gigantes de la escarcha de Storvald. Cuando los dragones tomaron el control sobre el templo, rompieron las cabezas de las estatuas y las arrojaron al mar. Placas de hielo (ver la sección "Peligros de la Naturaleza" en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*) se han formado alrededor de dos de las estatuas.

4C. Sala de los Héroes

Los dragones investigaron esta área, pero aun asi la dejaron intacta. La puerta ha sido arrancadas de sus marcos y no están a la vista, aunque las retorcidas bisagras de hierro da pistas que la puerta muestra signos de una lucha. Colocadas en alcobas lo largo de la pared exterior hay siete tabletas de granito de 16 pies de alto, 10 pies de ancho y 2 pies de grosor, cada una grabada (en Dethek, la escritura de los enanos) con el nombre de un jarl gigante de la escarcha y un florido resumen de las legendarias muertes de los jefes. Storvald no está entre los distinguidos gigantes aquí.

4D. Nártex

El techo de esta camara muestra numerosos agujeros por los cuales el hielo puede ser visto. las puertas dobles exteriores tienen toneladas de hielo presionando contra ellas, y no pueden ser abiertas. Dos gigantas de la escarcha hacen guardia aquí y vigilan al dragón en el área 4E. Ellas están ansiosas por derramar sangre y atacab a los intrusos cuando esten a la vista. Tienen instrucciones de no dañar al dragón a menos que les dañe a ellas primero. Tesoro. Cada giganta de la escarcha lleva un saco de piel de foca que contiene 3d6 x 100 pp, 1d6 x 100 po y 1d3 objetos mundanos, determinados haciendo una tirada para los objetos de la tabla de Bolsa de un Gigante en la introducción.

4E. Campanario

Pilares de madera se alzan para encontrarse con las vigas a 30 pies por encima de ellos, con eltecho inclinado alzandose más alto, formando un campanario de 80 pies de altura con sus propias vigas. Colgando de

esas vigas hay una enorme campana de hierro de 50 toneladas, con una abertura de 20 pies de diametro. La campana ha perdido su badajo y su cuerda; parece que no hay manera de hacerla sonar.

Acurrucada dentro de la campana está iIsendraug, una **dragona blanca adulta**. Se siente atormentada por el robo de sus huevos (los cuales los gigantes guardam en elárea 1G) y se está rompiendo la cabeza planeando un plan para recuperarlos y hacer que los gigantes paguen por eso. Si detecta a cualquiera de los miembros del grupo, saldrá lentamente fuera del frío confin de la campana y caerá sobre ellos para destruirlos, pensando que ellos han venido para saquear su tesoro (área 4H). Preferirá acechar entre las vigas y pernanecer fuera del alcance de las armas cuerpo a cuerpo mientras ataca con su arma de aliento o espera mientras esta se recarga, pero no será reticente en caer sobre los atacantes equipados con armas a distancia. Si los personajes intentan parlamentar con la dragona, ella estará de acuerdo en dejarlos con vida a cambio de que le devuelvan. Isendraug no gana acciones de guarida y no puede causar efectos regionales en las proximidades del su guarida.

Desarrollo. Isendraug busca a su pareja, Cryovain, y que le devuelvan sus siete huevos. Ella no está dispuesta a negociar por nada no sea eso. Ella desconoce donde los gigantes de la escarcha guardan sus huevos, pero si sabe que ellos retienen a Cryovain encadenado a bordo de su barco más grande de ellos (ella no sabe su nombre o su paradero). Como la mayoría de los dragones blancos, no se puede confiar en Isendraug. No tiene intención de perdonar la vida de los personajes una vez que ellos han realizado lo que ella pidió. Los personajes inteligentes pueden mntenerla a raya amenazandola con dañar a uno o a mas de sus huevos (o a sus crías). Isendraug se llena de una rabia asesina si ella es testigo que uno de sus huevos o una de sus cría son dañados. Si Isendraug es reducida a menos de la mitad de sus puntos de golpe, ella trata de escapar a traves del pasajesumergido (área 4G), rompiendo la delgada capa de hielo que lo cubre. Una vez que nada hacia la superficie de la laguna, ella se echa a volar y busca un lugar para posarse, tal como un drakkar o la parte superior del iceberg. Aún si sus huevos er eggs son destruidos, ella no abandona Svardborg hasta que su pareja es aliberada (ver la sección "*El Krigvind*" más tarde en este capítulo).

4A. Altar

Este bloque de hielo de 9 pies de altura tiene craneos y huesos enanos dentro de él, y su parte superior está cubierta con sangre congelada. Un personaje que estudie el altar y tenga éxoto en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 13 puede deducir el significado de los huesos y de la sangre. Antes de una peligrosa caceria o de un peligroso viaje, los gigantes de la escarcha vienen aquí y derraman su propia sangre sobre el altar para ganar el favor de Thrym. Los huesos están conservados para consagrar el altar, el cual no es mágico.

4G. Pasadizo Sumergido

Los dragones se abrieron camino con sus garras a traves del suelo de la cabaña para alcanzar el hielo de debajo de ella, creando un tunel lleno de agua de 50 pies de diametro. Una delgada capa de hielo cubre el agujero. Para más información sobre capa de hielo delgada y nadar en aguas heladas, ver la sección de"Peligros en la Naturaleza" en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*. El tunel sumergido desciende hacia el suroeste, al final emerge 300 pies después en el fondo de la laguna, A 80 pies de la superficie del agua.

4H. Tesoro Congelado

Un gran acumulación de hielo cubre el tesoro de Cryovain y de Isendraug. El hielo es lo suficiente transparente para ver que la mayoría del tesoro consiste en monedas de cobre y de plata, con monedas de oro esparcidas entre ellas.

Entre las monedas está un cofre de madera cerrado enterrado debajo de 3 pies de hielo. Un personaje usando un pico o parecido puede extraer el cofre en 1 hora. Por cada hora que un personaje gaste cavando por monedas consigue desenterrar 100 monedas de cada tipo (cobre, plata y oro). Toma 60 horas recuperar todas las monedas de oro de esa manera. Tesoro.El tesoro de los dragones consiste de 90,000 pc, 41,000 pp, 6,000 po y el mencionado cofre no está cerrado con llave. Contiene quinientas monedas de mader (sin ningún valor), trescientas piezas de bisuteria (valorada en 5 po cada una) , una bolsa conteniendo veinte bolas de plata para honda, un yesquero de plata (valorado en 25 po) y un tubo portapergaminos de madera , conteniendo un rudimentario mapa de un tesoro dibujadosobre una pieza de piel de morsa (ver "Desarrollo").

Descansando en encima de estos objetos está una pipa de madera con una tira de pergamino en su interior en la que se puede leer (en común), "Aquí yace el tesoro del Capitán Silbarr Ojos de Serpientes, el legendario pirata de la Costa de la Espada. Un maleficio caerá sobre cualquiera que saquee el tesoro". Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (História) CD 20 recuerda debilmente a un pirata halfling de no gran reputación que usaba ese nombre.

Desarollo. Un personaje que estudie el mapa del tesoro y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (História) CD 10 se da cuenta que muestra un parte de la Costa de la Espada que abarca las islas de Red Rocks, a mitad de camino entre Leilon y Aguasprofundas. Una "X" marca una cueva en una isla, y un acertijo garabateado en c omún en la parte posterior del mapa que dice lo siguiente:

La marea alta lo esconde,
La luna lo hace subir;
El mastil apunta al premio,
Vigilado por novias emplumadas.

Si los personajes llega con la marea baja a la localización marcada en el mapa, ellos ven el mastil roto cubierto de percebes de un naufragio sobresaliendo del agua tu rbia, apuntando hacia una de las diversascuevas en los acantilados. (EL mastil está sbmergido con la marea de la noche). La cueva tiene aproximadamente 30 pies de diametro con un techo a 20 pies de altura. En la cueva están los restos de un bote de remos en el que dos **arpias** han construido un nido. Este está plagado de huesos humanoides y también contiene un cofre de madera podrida, con una serpiente negra colocada en forma de "S" grabada a fuego en su tapa.El cofre contiene 1d4 objetos mágicos. Tira en la Tabla G de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* por el primer objeto y en la Tabla C por cualquier otro objeto.

5. Cueva de los Yeti

Esta cueva fue tallada en el hielo que cubre los otros antiguos restos de una cabaña de los gigantes de la escarcha. Un conjunto de tablones congelados sobresalen de las paredes y del suelo de la cueva. Ocho **yetis** acechando en la parte de atras de la cueva saliendo apresuradamente y atacan a los intrusos, alimentandose de cualquiera de los que ellos maten.

6. Letrina

Incrustada en el hielo hay una vacia construcción de madera con una entrada abierta. Un agujero de 5 pies de ancho en el medio del suelo de madera lleva a una cisterna de 40 pies de profundidad y 30pies de diametro cisterna tallada en el hielo, el suelo cubierto con residuos orgánicos congelados.

7. Drakkar Sepultado

Dos barcas están anclados cerca de un drakkar cubierto de escarcha medio incrustado en una pared de hielo. El casco del barco se inclina en un precario angulo. Descansando en una de las barcas está un perezoso **gigante de la escarcha**, que ladra ordenes a dieciocho barbaros norteños (CM **guerreros tribales** humanos illuskanos e iluskanas). Los norteños están atados a la pared de hielo por cuerdas atadsa a clavos de hierro y están usando sus lanzas para eliminar el hielo alrededor del drakkar. Mientrastanto, tres **yetis** escalan a lo largo de la cubierta y cavan en el hielo con sus garras. Los norteños no arrojarán sus lanzas, por lo que sólo el gigante tiene un ataque a distancia. Las dos barcas contienen trozos de hielo que el gigante puede lanzar a los enemigos. Luchar sobre el barco es dificil. Su resbaladiza cubierta helada se considera terreno dificil, y una criatura que esté asegurada con una cuerda o preparada de alguna otra forma debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10 cuando trate de moverse en su turno o siempre que reciba daño. Con una salvación fallida, la criatura caerá dentro de las heladas aguas cerca del barco. Una criatura puede escalar fuera del agua y subir a una embarcación con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Tesoro

El gigante transporta un saco de piel de foca que contien 3d6x100 po, 1d6 x 100 po y 1d3 objetos mundanos determinados por una tirada en la tabla de Bolsa del Gigante en la introducción.

8. Pasadizo Sumergido

A ochenta pies por debajo de la superficie del agua hay un tunel que conduce a traves del iceberg hacia el área 4G. Los dragones blancos usan el tunel para acceder a su guarida. Cualquiera con una puntuación de Percepción pasiva de 14 o superior detectará el tunel sumergido mientras cruce o vuele por encima del lago. Desde arriba, aparece como una abertura en el costado del iceberg.

9. Drakkars

Dos drakkar en condiciones para navegar (ver el recuadro "Svardborg: Características Generales") están anclados en el lago, cada uno atado por una gruesa cuerda a un enorme pico de hierro incrustada en el hielo. Una pasarela de madera de 15 pies de ancho permite a las criaturas subir a bordo y desembarcar de forma segura. Un **gigante de la escarcha** vigila cada barco. Si el cuerno no ha sonado, los hermanos se están lanzando trozos de hielo uno al otro (el equivalente para un gigante de la escarcha a una guerra de bolas de nieve) cnuando los personajes se acercan. Si detectan intrusos, les lanzarán los trozos de hielo a ellos en su lugar.

Tesoro

Cada drakkar contiene tesoros, los cuales han sido apilados y ocultados debajo de una red, esperando ser clasificados y divididos.

Debajo de la red en el barco más al este hay una caja de jabón (valorada en 1po), un barril de pescado en salmuera (valorado en 10 po), una caja de madera incrustada con madreperlas (valorada en 25 po) que contiene 20 virotes de ballesta, una mochila de cuero de suministros de alquimista (valorado en 50 po), una caja que contiene diez trajes de fuego (valorado cada uno en 25 po) y una caja de madera forrada de terciopelo que contiene un catalejo (valorado en 1,000 po). El barco más al sur tiene cinco barricas de vino (valoradas en 1 po cada una), un maniquí de madera vestido con un chal de piel (valorado en 10 po), una gaita(valorada en 30 po), un tubo de madera sellado con cera que contiene cinco cartas nauticas (valorado en 25 po cada una) y un libro de conjuros encharcado que contiene 1d4 + 6 conjuros (a tu elección) de nivel 6 o inferior.

El Krigvind

El Krigvind estará volviendo cuando los personajes obengann la *caracola de teletransportación* en la sala del trono de Storvald (área 1G), pero antes que un personaje tenga tiempo de sintonizarse con ella, o en otro momento a tu elección. Demasiado grande para entrar en el lago de Svardborg, el barco lanzará el ancla cerca del iceberg, al sur de la cabaña del Jarl (área 1) y cerca de la vista de los muelles al sur del pabellon de dique seco (área 3).

El Krigvind requiere una tripulación de al menos veinte gigantes y puede contener hasta cuarenta gigantes más cien toneladas de carga. En el Krigvind está el Jarl Storvald más una tripulación de veinte **gigantes de la escarcha** (ocho varones y doce mujeres). Cuatro manejan la balista, uno se encarga de las velas, uno controla el timón y catorce a los remos. Encadenado al puente está Cryovain, un **dragón blanco adulto** macho. Detrás del dragón hay dos bodegas vacias donde los prisioneros, las ballenas matadas y los bienes robados son guardados aquí. Storvald está volviendo enfadado por no haber podido capturar ni una sóla ballena y ese enfado se intensificará cuando se percate de que Svardborg ha sido invadido. Si el buho gigante en el área 1H ha escapado, estará con Storvald y le habrá alertado de la presencia de intrusos en Svardborg. En caso contrario, el Jarl y su tripulación solo serán conscientes de la presencia de intrusos después de encontrar evidencias de su paso o si escuchan el sonido del cuerno en el área 2C. Si hay objetivos obvios a la vista tales como un vehículo aereo aparcado sobre el iceberg o personajes permaeciendo de pie en espacio abierto, los gigantes de la escarcha usarán la balista del barco para atacarlos (ver la sección de "Características del Krigvind"). Tanto si los gigantes de la escarcha sabe de la presencia de intrusos o no, se dividirán como sigue:

- Cinco gigantes de la escarcha acompañan aStorvald tal como he makes se abre camino hacia la cabaña del jarl (área 1). Storvald se dirige hacia su sala del trono mientras los otros esperan en la sala de fiestas.
- Cinco gigantes se dirigen hacia la cabaña de los giga.ntes (área 2).
- Cinco gigantes de la escarcha van alreded deliceberg para comprobar el estado de la compañera de Cryovain en el templo de Thrym (area 4).
- Cinco gigantes de la escarcha permanecerán a bordo del Krigvind-cuatro para manejar la ballista y uno para vigilar a Cryovain (ver la secciom "Dragón Encadenado").

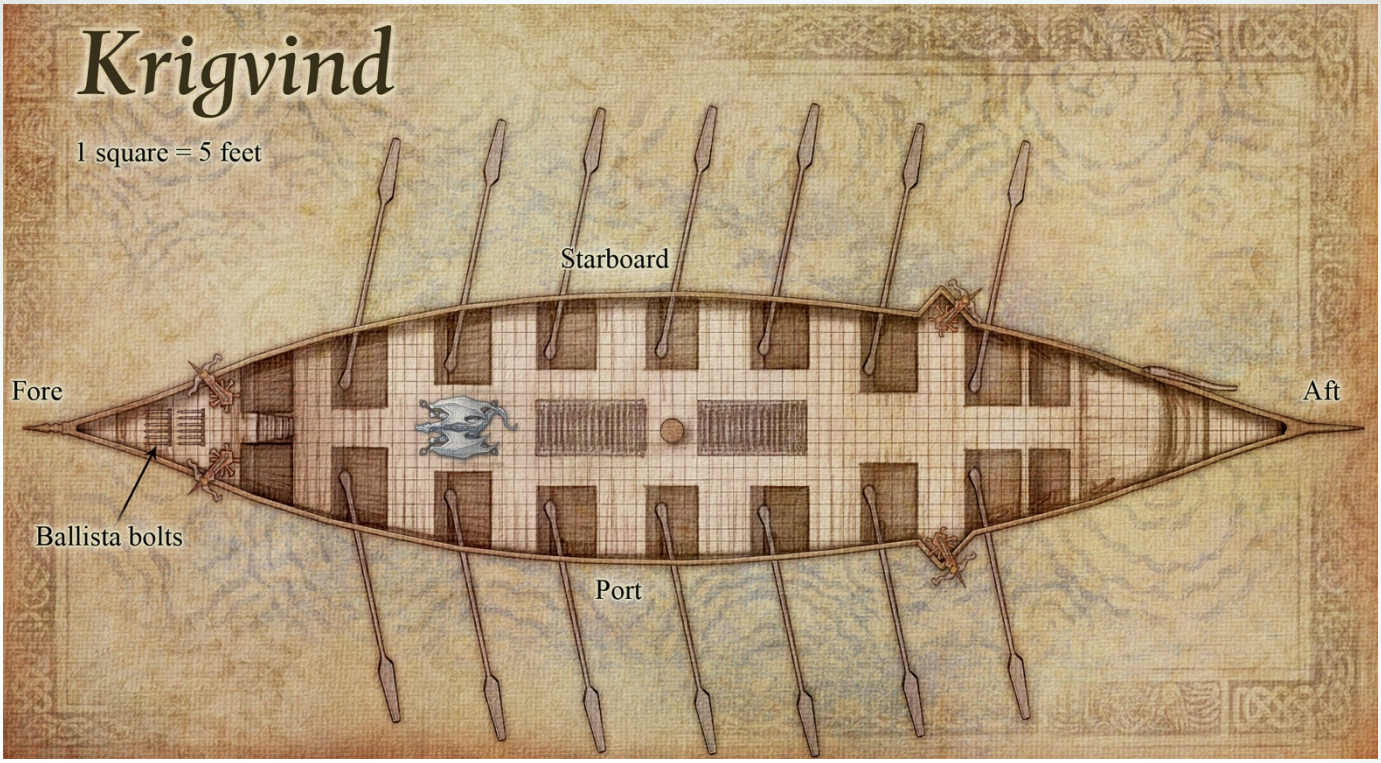
El Jarl de los Gigantes de Escarcha

El Jarl Storvald es un **gigante de la escarcha** con los siguientes cambios:

- Él tiene 189 puntos de golpes.
- Tiene una piedra de sangre (ver el apendice B) atornillada a una cadena de hierro de 50 libras de peso que él lleva alrededor de su cuello.
- Él habla común, gigante , y buho gigante.
- Tiene una puntuación de Sabiduria y de Carisma de 16 (+3) y gana la característica de ñanzamiento de conjuros descrita debajo.

Lanzamiento de Conjuros. Storvald es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Sabiduria. Él conoce los siguientes conjuros de explorador:

Nivel 1 (4 espacios): marca del cazador, saltar
Nivel 2 (3 espacios): localizar animales o plantas, localizar objecto
Nivel 3 (2 espacios): caminar sobre las aguas, respiración acuática



Tesoro

Storvald porta el Yelmo de Svardborg, un yelmo de cobre equipado con cuernos de dragón rojo. El yelmo pesa 250 libras, no tiene propiedades mágicas y está valorado en 2,500 po como un objeto de arte.

Dragón Encadenado

Mientras Cryovain esté encadenado a la cubierta del barco, estará inmovilizado. Dos cadenas están aseguradas a un collar de hierro alrededor de su cuello. Dos cadenas más sujetan sus piernas trasera. Una criatura puede usar una acción bonificada en su turno para magicamente liberar las cuatro cadenas pronunciando la palabra de mando ("uvenfetter") mientras está dentro de 60 pies del dragón. Sólo Storvald y Nilraun conocenla palabra de mando.

Un conjuro de *apertura* o un efecto similar pueden abrir un único collar, y una criatura puede romper una única cadena usando una acción y tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 27, o reduciendo la cadena a 0 puntos de golpe. Cada cadena tiene CA 20, 20 puntos de golpe, un umbral de daño de 20 e inmunidad al daño por frío, fuego, psíquico, veneno y sónico. Storvald liberará aldragón si el Krigvind es abordado o si el barco es atacado desde el aire. El jarl ordenará luchar al dragón. Mientras Storvald tenga a la pareja del dragón y sus huevos como prisoneros, Cryovain hará lo que el Jarla le diga. Si la pareja de Cryovain y sus crías son liberadas, el dragón se volverá contra Storvald y sus gigantes. Cryovain es un tipo de criatura que no hará tratos con insignificantes humanoides o mostrará gratitudhacia criaturas que sean amables con él (incluyendo aquellos que traten liberarlo). Una vez que sea liberado, se reunirá con su pareja, y los dos tratarán de reclamar Svardborg como su guarida. Cryovain no gana acciones de guarida y no puede causar efectos regionales en las proximidades de su guarida.

Rasgos del Krigvind

El Krigvind tiene sobre 500 pies de longitud con un mastil de 200 pies de altura. Tiene la fortaleza de un castillo flotante, ignorando todo daño excepto el realizado por las más poderosas máquinas de asedio. Tiene unas cuantas características reseñables adicionales.

Balista Gigante

Sólo criaturas de tamaño gigante pueden operar la balista del Krigvind. Esas armas están montadas sobre bases giratorias y pueden ser disparadas en cualquier dirección. Ellas siguen las reglas para ballistas (ver la sección de "Equipo de Asedio" en el capítulo 8 de la *Guia del Dungeon Master*), excepto que hacen 44 (8d10) de daño perforante de un impacto.

Bodegas

Delante y detrás del mastil del barco hay bodegas vacías con puertas hechas de troncos atados juntos con gruesas cuerdas. No hay cerraduras en esas puertas, ya que el peso por si sólo evita que toda criatura excepto las más fuertes las levanten. Se necesita a dos gigantes de la escarcha o a dos criaturas de fuerza y tamaño similares para levantar una de las puertas. Estrechas brechas entre los troncos son lo suficiente anchos para que una criatura perqueña se pueda escurrir a traves de ellas. Los suelos de las bodegas están 12 pies debajo del nivel del puente. Las gruesas paredes de madera de la bodega está selladas con brea y pequeños agujeros al nivel del suelo mantiene a las bodegas a salvo de inundaciones.

Tesoro

Flameando en lo alto del mastil del barco, doblada como una bandera, hay un *estandarte de la runa vind* (ver apendice B). Cada gigante de la escarcha de la tripulación excepto de Storvald transporta un saco con 3d6 x 100 pp, 1d6 x 100 po y un objeto mundano, determinado por una tirada en la tabla de Bolsa de un Gigante en la introducción.

Avance de Personajes

Una vez que los personajes recuperan la caracola de ie/etransporte del Jarl Storvald, un personaje puede sintonizarse con ella y usarla para transportar al grupo al Torbellino. Los personajes pueden decidir usar la caracola inmediatamenre, quizas debido a que ellos desean atacar el Krigvind, robar el tesoro del dragón blanco o encargarse de algún otro asunto. Asegurate que los personajes avanzan a nivel 9 antes antes de moverse al capítulo 10, "La Fortaleza de los Gigantes de la Tormenta". Los personajes no necesitan enfrentarse con Storvald o con los dragones blancos para avanzar de nivel.



Capítulo 8: La Forja de los Gigantes de Fuego

Los seguidores de Zalto se estan desplegando a lo largo del Norte, buscando las piezas de un coloso de adamantina llamado el Vonindod. El duque de los gigantes de fuego tambien ha forjado una alianza con los drow de la Casa Xorlarrin: él promete ayudarlos a destruir a sus enemigos si los drow le ayudan a él a robar Maegera, el primordial de fuego atrapado en el área de la ciudad enana subterrábea de Gauntlgrym. La Casa Xorlarrin una vez ocupó Gauntlgrym, pero el Rey Bruenor Battlehammer y sus enanos recientemente expulsaron a los elfos oscuros. Sin embargo ellos conocen bien su distribución. El Duque Zalto les ha dado a los drow un Frasco de Hierro (ver el capitulo 7 de la Guis del Dungeon Master) en el cual atraparan a Maegera. Mientras los drow se cuelan dentro de Gauntlgrym para perpetrar su gran robo (ver la sección "Gauntlgrym" en el capitulo 3), Zalto prepara su forja ancestral para la llegada de Maegera y los fragmentos de Vonindod.

En esta parte de su misión, los personajes viajan hacia Escoria férrea, la fortaleza de Zalto en las heladas montañas del norte en las Marcas Argénteas. El Duque Zalto y sus gigantes de fuego descubrieron y reclamaron la forja varios meses atras. Desde entonces, los gigantes de fuego han capturado esclavos y puestos a trabajar en las forjas. Los enanos de la Ciudadela Adbar y de la Ciudadela Felbarr son conscientes que los gigantes de fuego han vuelto a Escoria férrea; sin embargo, los enanos estan todavia recuperandose de la Guerra de las Marcas Argénteas y no estan preparados para montar un ataque contra la fortaleza de los gigantes. Los personajes que visiten Escoria férrea no solo deben competir con el duque de los gigantes de fuego, su familia y sus más leales seguidores, sino tambien con una villa de siniestros yakidos. Si los personajes consiguen la caracola de teleportación, ellos pueden usarla para viajar a Maelstrom, la cuidadela submarina de Hekaton (ver el capitulo 10 "El dominio de los Gigantes de la Tormenta") y avanzar a la siguiente etapa de la aventura.

Gigantes de Fuego

Antes de llevar a cabo esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de fuego en el *Manual de Monstruos*. Te ayudará a interpretar a los gigantes en este capitulo.

Belicosos

Los gigantes de fuego aman el combate a gran escala, y el Duque Zalto es uno de los más grandes belicistas de su era. Durante años, los más poderosos gigantes han reducido la predilecion por la violencia de Zalto, perp con el Rey Hekaton fuera del mapa y la corte de los gigantes de las tormentas en un caos, Zalto ha iniciado un complot para una guerra con una clase de dragón para la gloria de Surtur y el favor divino de Annam, el Padre de Todos. Conienza con la reconstrucción del Vonindod, un coloso asesino de dragones construido por sus antiguos ancestros

El Duque Zalto tiene una esposa agobiante, Brimskarda, y dos niños con malgenio-una hija beligerante llamada Cinderhild y un sadico hijo llamado Zaltember. El niño se distrae de sus actividades mientras su esposa le agobia de no actuar lo suficientemente rápido. Brimskarda tiene miedo que uno de los otros señores gigantes ganen el favor de los dioses primero.

Zalto está sintiendo la presión, dado que su éxito depende en su habilidad para reinar la forja de adamantina de Escoria Férrea y la habilidad de sus esbirros paea recuperar todos los fragmentos perdidos de Vonindod. Desafortunadamente para Zalto, estos son

los últumos de sus problemas. El arrogante duque de los gigantes de fuego le han fallado sus cuentas por la interferencia de lnsignificantes aventureros y un cierto dragón rojo anciano (ver la sección "Valle Klauthen" en el capitulo 3 y la sección "Aeronave de un Culto" en el capitulo 4).

La Alianza Xorlarrin

La alianza del Duque Zalto con la Casa Xorlarrin está realizada bajo la firme promesa que, una vez que escale a la cima del ordning, usará su forja y su nuevo poder para ayudar a la Casa Xorlarrin a destruir a sis enemigos, comenenzando con los enanos que lanzaron a los drow fuera de Gauntlgrym. Por su parte, los drow estan más interesados en secundar el plan de Zalto para una guerra con cierto dragón, por tanto una guerra que significaria cierta fatalidad para las civilizaciones humanas, enanas y elficas del Norte-una cosa que el drow Xorlarrin desea sobre todo. Cuando los personajes comienzan su viaje a Escoria férrea, el drow ya se las ha arreglado para infiltrarse en Gauntlgrym (usando sus extensos conocimientos de la distribución de la ciudad enana). Si el drow captura a Maegera y entrga el *Frasco de Hierro* en Escoria férrea, los personajes puede que lo encuntren en la fortaleza del gigante de fuego. A menos que los personajes derroten al Duque Zalto o prevengan que el *Frasco de Hierro* caiga en su posesión, él atrapa a Maegera en la forja de adamantina (área 29). El fuego generado por Maegera es lo suficientente intenso en calor para que Zalto y sus gigantes de fuego comienzen a reforjar el Vonindod.

Vecinos Yákidos

Zalto ha iniciado contactos con los yakidos que viven en la ladera de la montaña encima de Escoria férrea. Estas malevolas criaturas vigilan sobre la entrada mas elevada a la fortaleza de los gigantes y tambien cuidan de los cultivos para los gigantes. A cambio, los gigantes los dejan en paz. Las dos clases de yakidos, guerreros y clérigos, estan descritos en ek apendice C. Tanbien presentes en la villa estan un número de esclavos prisioneros humanoides que los yakidos usan para trabajos manuales. Los yakidos fingen benevolencia, ofreciendo comida y refugio to a los visitantes inesperados, sólo para desprenderse de sus disfraces de huespedes amistosos cuando sus invitados están más vulnerables.

Cuando sus visitantes duermen, los yakidos los golpean dejandolos insconscientes, despojandolos de su equipo y armas y consignandolos a una vida de esclavitud. Desprovistos de comida y de calor, los esclavos raramente sobreviven más de un mes.

Para unos ojos desentrenados, la villa de los yakidos tiene el aspecto de un lugar pacifico, un idillico escondite colgado en lo alto de un pico de montaña, con paredes de granito para mantenerlo guarecido del aullante viento. Los enanos de la Ciudadela Adbar conocen mejor la verdad sobre los yakidos, y ellos ocasionalmente envian patrullas al norte para espiar la villa. Una de esas patrullas fue emboscada por yakidos y los supervivientes tomados como prisioneros. Los yakidosusaron su magia para poseer los cuerpos de sus prisioneros enanos y, en el disfraz de esos enamos,los espias yakidos se han infiltrado en la Ciudadela Adbar. Esos agentes hacen cualquier cosa que este en su mano para disuadir a los enanos de atacar Escoria férrea, principalmente tranquilizando a los lideres de la ciudadela que los yakidos dicen no será una amenaza inmediata. Ellos tambien permamecen listos para asesinar al monarca de Adbar, el Rey Harnoth, si el intenta montar un ataque contra la villa.

Escoria Férrea

Al norte de las Marcas Argénteas hay una cordillera de imponentes nontañas cubiertas de nieve, conocidas como las Agujas de Hielo. El gran dungeons de la forja de Escoria férrea se halla bajo una de ellas conocida entre los enanos de Las Marcas Argénteas como Montaña Hamarhaast ("martillo de cenizas"). Excavado en la base de una montaña de 500 pies de altura en la ladera del precipicio hay un par de compuertas herméticas de adamantina de 50 pies de altura selladas por magia antigua. Los aventureros esperanzados de ganar acceso a la forja deben averiguar como abrirse camino a traves de esas puertas o buscar una ruta alternativa. Una de esas rutas es una escalera excavada en la ladera de la montaña (ver área 1). Otras alternativas involucran el uso de monturas voladoras o una aeronave.

Llegando por Tierra

Los personajes que viajen a Escoria férrea a pie o a caballo deben cruzar una caliente y aspera escarpada tierra interior para alcanzar su destinación. Ellos tienen probabilidad de experimentar uno o más encuentros aleatorios (usa la tabla de Encuentros Aleatorios en la Naturaleza en el capítulo 3). El principal beneficio de una aproximación terrestre es el sigilo; los personajes pueden llegar al pie de la montaña y hacer su camino (abriendose paso) hacia la villa de la villa de los yakidos sin ser detectados.

Llegando por Aire

Si los personajes tienen una aeronave (ver la sección "Aeronave (airship) de un Culto" en el capítulo 4) o monturas voladoras (ver la sección "Fisura Ígnea" y "Nido del Halcón " en el capítulo 3), ellos pueden viajar a Escoria férrea por aire y evitar los encuentros terrestres. Los personajes montados en hipogrifos pueden viajar 54 milas por día (tres horas de vuelo con una hora de descanso entremedio). Aquellos montados en grifos pueden viajar 72 milas en la misma cantidad de tiempo.

Los personajes que se acerquen volando por la ladera sur de la Montaña Hamarhaast veran las escaleras excavada en la montaña (área 1), la villa de los yakidos situada en la ladera de la montaña (áreas 2-10), y las grandes puertas de adamantina a los pies de la montaña (área 28). La quimera que vive en la montaña representa una amenaza para los personajes que viajan por aire. Si la quimera está en su guarida cuando el grupo llega por primera vez, puede advertirel acercamiento de la aeronave o de las monturas voladoras y atacar. La quimera es particularmente aficionada a la carne de hipogrifo; si ve uno o más hippogrifos acercandose a la montaña, ataca a uno que este más cerca y no pondrá fin al ataque hasta que o el hipogrifo este muerto o la presa escapa.

Hay abundantes lugares seguros en las montañas para que aterricen las monturas voladoras. Una vez que la quimera es enfrentada y derrotada, ellos pueden descansar en esa cueva y usarla como refugio. Las monturas voladoras pueden también aterrizar de forma segura en las escaleras que conducen a la montaña o dentro de la villa de los yakidos. La aeronave puede descender de forma segura en la base de la montaña o en cualquier nivel con un espacio de 30 pies cuadrados en el área de la villa. El aterizaje de una aeronave, grifos o hipogrifos en la villa de los yakidos desencadena una gran alarma en la villa.

Zonas y Habitantes

Escoria férrea tiene zonas distintas: la villa de los yakidos en la ladera de la montaña y la forja de los gigantes de fuego debajo de ella (todo mostrado en los mapas 8.1 y 8.2). Esas zonas som descritas debajo con más detalle, con información y contenido adicional

Censo de la Villa de los Yákidos (Día)

Área	Criatura(s)	Notas
3	2 **guerreros yakidos**	Cuando suene una alarma, los yakidos mataran a sus esclavos y entonces se dirigen al área 8, atacando a los intrusos que encuentren a lo largo del camino.
4A-4C	1 **guerrero yakidos**, 2d4 **jabalies**, 2d4 **yaks**	Cuando suene una alarma, los yakidos mataran a sus esclavos y entonces se dirigen al área 8, atacando a los intrusos que encuentren a lo largo del camino. Si combatieron en el establo, los yakidosliberaran dos jabalies, los cuales atacan y persiguen a los intrusos.
5B	1 **guerrero yakido**	Él pernanece aquí
5C, 5D	2 **guerreros yakidos**	Ellos permanecen aquí
5E	1 **guerrero yakido**	Él pernanece aquí
6	1 **guerrero yakido**	Cuando suene una alarma, el yakido matará a sus esclavos y entonces se dirige al área 8, atacando a los intrusos que encuentre a lo largo del camino.
7	1 **guerrero yakido**	Si el yakido detecta intrusos, abandona a los esclavos y se dirige al área 8 para advertir al jefe. Si oye el sonido del gong, el yakido matará a los esclavos anres de dirigerse al área 8.
8	Jefe Kartha-Kaya, 2 **clérigos yakidos**	Si los intrusos son detectados, un yakido golpea el gong para dar la alarma trasportandola por la villa mientras los demás se enfrentan a los intrusos.

Censo de la Villa de los Yákidos (Noche)

Área	Criatura(s)	Notas
4A-4C	2d4 **jabalies**, 2d4 **yaks**	Los animales estan encerrados en sus establos
5A	2 **guerreros yakidos**	Cuando suene una alarma, los yakidos mataran a sus esclavos y entonces se dirigen al área 8, atacando a los intrusos que encuentren a lo largo del camino.
5B-5E	2 **guerreros yakidos**	Los yakidos permanecen aquí
5F	2 **guerreros yakidos**	Igual que en el área 5A.
6	1 **guerrero yakido**	Cuando suene una alarma, el yakido matará a sus esclavos y entonces se dirige al área 8, atacando a los intrusos que encuentre a lo largo del camino.
8	Jefe Kartha-Kaya, 2 **clérigos yakidos**	Si los intrusos son detectados, un yakido golpea el gong para dar la alarma trasportandola por la villa mientras los demás se enfrentan a los intrusos.

contenido en el recuadro de"Características Generales de Escoria férrea". La tabla de Censo de la Villa de los Yakidos y la tabla de Censo de la Forja resume los habitantes hostiles de esas dos zonas. La alarma dada en una zona no tiene efecto en el estatus de alerta de la otra zona.

Durante el día, algunos de los yakidos estan vigilando a los esclavos trabajando en el molino (área 3), los establos (áreas 4A-4C) y los campos de cultivo (área 7). Por la noche, los esclavos son encerrados en sus jaulas, y los yakidos se retiran a sus cabañas (áreas 5A-5F). Usa la tabla adecuada de Censo de la Villa de los Yakidos (día o noche) basadondote en cuando llegan los personajes.

Villa de los Yákidos

Gruesas nubes grises y un viento aullante facilita a los aventureros acercarse a la villa de los yakidos sin ser vistos ni oidos. Las puertas a la villa estan bloqueadas desde dentro, por lo que los personajes deben o bien anunciar su llegada o buscar una manera de evitar los muros.

Los yakidos no apostan guardias y raramente dejan sus cabañas. El único yakido que tiene una oportunidad de detectar a los aventureros que invadan la villa escalando o volando por encima de los muro es el que está vigilando a los esclavos en el área 7 durante el día. Los personajes que entren en la villa a la vista de ese yakido deben tener éxito en una prueba de Deatreza(Sigilo) CD 12 para evitar ser detectado inmediatamente. Si ese yakido detecta cualquier invasor, abandona a los esclavos y se dirige al área 8 para avisar al Jefe Kartha-Kaya.

El jefe yakido tiene un gran gong de bronce en su cabaña (área 8). Si él o sus esposas son conscientes de los invasores, uno de ellos golpea el gong. Es lo suficientemente fuerte como para ser oido por toda la villa, provocando que los otros yakidos vengan corriendo.

Los yakidos son viles en su pragmatismo. Antes de salir para enfrentarse a los invasores, ellos matan a sus esclavos para prevenir que sean liberados o vueltos contra ellos. Para conquistar la villa, los aventureros deben derrotar a todos los yakidos adultos que viven aquí.

Si los aventureros se acercan a la vill de forma no amenazante, el Jefe Kartha-Kaya les da la bienvenida con los brazos abirtos y se presenta ante el grupo como un anfitrión benevolente, ofreciendoles pan tierno, queso, jarras de cerveza tibia y cuencos de verdura caliente y sopa de cebada. Él les permite fumen de su pipa y duerman en su cabaña. Los personajes que compartan la hospìtalidad del jefe deben, despues de 1 hora de indulgencia, tener éxitp en una Tirada de Salvación de Constitución CD 15 o caer inconscientes, como resultado

tanto de comer la sopa o fumar de la pipa de madera que ha sido envenedada con un veneno al cual los yakidos son immunes. Los elfos y semielfos son immune a los efectos somniferos del veneno y los enanos tienen ventaja en su tirada de salvación. Una criatura caida inconsciente de esta mamera se despierta si recibe cualquier cantidad de daño, de otra manera, estará inconsciente durante 3d6 horas. Si todo el grupo cae inconsciente, los yakidos despojan a los aventureros de sus pertenencias (incluyendo sus armaduras), atando sus muñecas y sus tobillos con grilletes y mantenerlos como esclavos. Las pertenencias del grupo estan apiladas en la cabaña del jefe, y los prisioneros son puestos a trabajar en los cultivos en el área 7, ordeñando cabras en el área 6 o limpiando residuos de animales en el área 4. Si el jefe no puede poner a todo el grupo a dormir, él espera para ver que efecto (si a alguno) el veneno tiene antes de hacer sonar el gong. Tal como los otros yakidos convergen en la cabaña del jefe, Kartha-Kaya y sus esposas atacan a los miembros conscientes del grupo.

Censo de Escoria Férrea

Área	Criatura(s)	Notas
10	2 **salamandras**	Si las salamandras mueren, los esclavos intentaran escapar de las minas.
12	1 **gigante de fuego**, 8 **orcos**	El gigante de fuego y los orcos permanecen aquí.
15	2 **gigantes de fuego**, 3 **ogros**	Los gigantes de fuego se dirigen al área 20 si la cadena con cestas para de moverse, mientras los ogros pernanecen aquí. Tanto los gigantes como los ogros investigan sonidos altos en el área 14.
17	1 **salamandra**	La salamandra permanece aquí para vigilar a los esclavos.
18	Zaltember (gigante de fuego joven), 4 **ogros**	Zaltember y los ogros investigan cualquier parada del trabajo en el área 17. Siwounded, Zaltember huyen hacia el área 31.
20	2 **ogros** acorazados	Los ogros permanecen aquí para vigilar a los esclavos.
21	1 **gigante de fuego**	El gigante de fuego se dirige al área 20 si la rueda de esclavos para de girar y alzan el rastrillo hacia el área 22 si necesitan refuerzos.
22	7 **sabuesos infernales**	Los sabuesos infernales permanecen aquí hasta que sean puestos en libertad.
23	6 **hobgoblins**, 6 **orcos** aprisionados.	Los hobgoblins permanecen aquí para guardar a los prisioneros entre los cuales se incluyen a los orcos. Si son liherados atacan a los intrusos .
25	30 **goblins**	Los goblins se retiran hacia el área 31 si ellos detectan intrusos.
26B	Cinderhild (gigante de fuego joven), 2 **hobgoblins**	Cinderhild y los hobgoblins permanecen aquí.
28	Duque Zalto, 2 **sabuesos infernales**	El Duque Zalto y sus sabuesos infernaless van hacia el área 20 si la cadena con cestas para de moverse.
30	1 **golem de hierro**	El golem permanecen aqu hasta que es activado.
31	Brimskarda (**gigante de fuego**), 2 **ogros**, 20 **goblins**, 5 **mephits de humo**	Brimskarda permanace aquí para supervisar a los trabajadores goblins y a los trabajadoresogros.
34	4 **gigantes de fuego**	Los gigantes se dirigen al área 20 si la cinta de cestas para de moverse.
35A-35C	1 **gigante de fuego**	El gigante responde a los problemas en el área 34 pero de lo contrario permanecen aqu.

Los objetivos de los yakidos son dejar a los personajes inconscientes, despojarlos de sus posesiones y esclavizarlos.

La Forja de los Gigantes de Fuego

La forja de los gigantes de fuego es un dungeon formado por un extenso complejo de dos niveles localizado debajo de la villa de los yakidos y las minas. El mineral de hierro extraido de las minas es traido mediante carretillas al área 17 y cargado dentrp de cubos de hierro colgando de un aparato que parece un carrusel llamado una cadena con cubos. Esta cadeña de cubos es girada por una rueda de esclavos (área 20) y mueve los engranajes a traves del nivel superior de la fortaleza, trasportando el mineral de hierro hacia el molino de separación (área 12) para ser para romperlo. El mineral de hierro es despues cargado en cubos y transportado hacia la fundición, donde los ogros en los gruas (área 18) usan largos palo con ganchos para volcar las cestas, causando que el mineral caiga dentro de los hornos de fundición de debajo (área 34).

Enormes fuelles aumentan la temperatura dentro del horno de fundición, fundiendo el hierro. El hierro fundido es derramado dentro de una enorme artesa de piedra (área 35), donde es canalizado en moldes y es usado para forjar espadas y armaduras de tamaño gigante.

Los cubos de hierro estan espaciadas 10 pies entre ellos. Cada una tiene 10 pies de largo, 6 pies de ancho y 6 pies de profundidad. Una cesta puede contener una criatura Grande o cuatro criaturas Medianas.

Dos criaturas Pequeñas pueden ocupar el espacio de una criatura Mediana. Cuamdo la rueda de esclavos está girando, los cubos se mueven a una velocidad de 10 pies por round; le toma a un cubo aproximadamente en 15 minutos para cimpletar un circuito.

Aunque la forja de adamantina (área 29)no está encendida, la fundición principal (área 34) está operativa, y se oye el barullo de las forjas de armas y los ecos de los cubos girando lentamente a traves del complejo. El ruido es tan alto que las actividades en un área usualmente no atraen la atención de criaturas en áreas adyacentes, haciendo posible para los aventureros eliminar enemigos unas cuantas veces. Si la rueda de esclavos para de girar, la cadena de cubos se para; esto es una señal para los gigantes de fuego que alguna cosa va mal. A menos que comiencen a moverse de nuevo, todos los gigantes de fuego adultos que no han sido asesinados o incapacitatados se dirigen hacia la rueda de esclavos para averiguar cual es el problema a menos que la tabla de Censo de Escoria férrea diga otra cosa.

Refuerzos

Haz una prueba para ver si llegan los refuerzos una vez durante el día y una vez durante la noche tirando d100 y consultando la tabla de Refuerzos de Escoria férrea. Si sale que llegan refuerzos el lider de los gigantes de fuego pronuncia una frase de mando en la lengua de los Gigantes que abre las cerraduras y abre las puertas de adamantina a la sala de asamblea Vonindod (ver área 28). Esos refuerzos permanecen en la sala de asamblea hasta que el Duque Zalto les manda ir a otra parte. Si el Duque Zalto no está por los alrededores y hay evidencias que la foundición ha sido atacada, los refuerzos comenzaran a registrar el complejo por intrusos y supervivientes.

Refuerzos de Escoria Férrea

d100	Criatura(s)
01-60	Ninguno
61-85	1 gigante de fuego transportando un *cetro del Vonindod* y un pequeño fragmento del Vonindod que pesa 150 libras,
86-00	1 gigante de fuego transportando una barra del Vonindod y acompañado por 1 capitan hobgoblin 3d6 hobgoblins arrastrando un enorme fragmento del Vonindod que pesa 2,500 libras

Escoria Férrea: Rasgos Generales

Un conjunto de enormes puertas de piedra hermeticas cerradas mágicamente sellan la boveda principal de Escoria Férrea (área 28). Los aventureros con la esperanza de abrirse camino en la fortaltza tienen más probabilidades de éxito escalando por la escalera de 500 pies de altura excavadas en el acantilado (área 1) y o bien atacando o infiltrandose en la villa de los yakidos (áreas 3-8).

Villa de los Yakido. La villa de los yakidos está construida en la ladera de la montaña y encerrada con un muro de piedra unidas con mortero de 20 pies de altura. Los muros requiere ina prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15 para escalarlo. Las dobles puertas hechas de roble con gruesas bands de hierro estan encajadas dentro de los muros.

Las puertas estan estan obstruidas con un cierre desde dentro y son demadiado robustas para ser derribadas sin la ayuda de un ariete o una maquina de asedio. Las construcciones de la villa son cabañas primtivasde un sólo piso con un tejado de paja y paredes hechas de piedras apiladas mantenidas juntas con barro. Los muros interiores son paredes de arcilla lisa pintadas con coloridos murales de impresionantes paisajes. Los yakidos encieran a sus esclavos en jaulas de hierro por la noche. Cada jaula está equipado con un candado de hierro que puede ser abierto con herramuentas de ladrón y una prueba exitosa de Destreza CD 15. Cada yakido adulto lleva una llave que abre todas las jaulas.

Techos. Las minas tienen techos a 20 pies de altura. El nivel superior de Escoria férrea tiene techos a 30 pies de altura y el nivel inferior tienen techos a 50 pies de altura.

Puertas. A menos que se indique lo contrario, las puertas de Escoria Férrea tienen 20 pies de altura y hechas de remaches de placas de hierro, con picaportes a 9 pies por encima del suelo. Un gigante enorme no tiene problemas abriendo esas puertas..

Una criatura más pequeña puede intentar abrir una puerta, siempre y cuando que esa criatura o alguna otra criatura que ayude pueda alcanzar el pucaporte y moverlo. Cuando el picaporte es movido, una criatura debe usar una acción para empujar o tirar de las pessadas puertas, abriendolas con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 13. En una prueba fallida la puerta ni se abre.

Chimeneas. Las chi,rmeas de Escoria Férrea estan talladas en la la roca y tienen una episa de basalto ornanemtal esculpida con imagenes de sabuesos infernales y elementales de fuego. Esas aberturas son lo suficiente anchas y altas para que un grupo de aventureros pernanezcan dentro. El fuego arde constantemente, alimentado por gas natural que sale de 1d4 + 4 agujeros en el suelo. La llama de una chimenea puede ser extinguida tapando los agujeros, cada una de los cuales tiene 4 pulgadas de diametro. Cualquier criatura que entre al fuego o comience su turno allí recibe 10 (3d6) de daño por fuego y se prende en llamas, hasta que alguien realiza una acción para apagar el fuego, la criatura recibe 10 (3d6) de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede extinguie las llamas usindo un cuarto de galon o más de agua una manta gruesa o de alguna otra manera.

Gruas. El nivel superior de Escoria Férrea destaca con pasarelas de hierro que estan atornilladas en las paredes y estabilizadas con cadenas tensadas atornilladas al techo. gruas de hierro, poleas y brazos oscilantes estan unidas a algunas de esa maquinaria . Los suelos de las gruas son planchas de hierro con agujeros lo suficiente grandes para que pase un puño de tamaño humano a traves de ellos. Una grua ofrece una cobertura de tres cuartos contra cualquier ataques a distancia que deba pasar a traves para impactar al objetivo.

Iluminación. La villa de los yakidos y otras localizaciones exteriores dependen de la luz natural. Las minas estan sin luz. Las habitaciones y loscorredores en Escoria Férrea que estan equipados con chimeneas o de braseros de hierro estan tenuemente iluminadas.

Mobiliario y Objetos de Gran Tamaño. La mayoria del mobiliario y otros objetos en

Escoria Férrea estan hechos a tamaño para un gigante de fuego.

Las excepciones a eso estan anotadas en el texto. El mobiliario es tipicamente el doble de alto, largo y ancho de su equivalente en tamaño humano y mas o menos también el doble de su peso. Criaturas Pequeñas y Medianas pueden ponerse debajo y escalar en elmobiliario de tamaño gigante,

tratando el espacio que ellos ocupan como terreno dificil.

Rastrillos. Ninguno de los rastrillos en Escoria Férrea tienen tornos mecanicos u otros mecanismos elevadores. Ellos deben ser subidos manualmente. Cualquier criatura lo suficiente grande y fuerte como un gigante de fuego puede usar una acción para alzar un rastrillo. Cualquier otra

criatura debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22 para alzar un rastrillo sobre su cabeza.

A pesar que esos rastrillo son de tamaño gigante, sus barrotes de hierro estan juntas lo suficientemente cerradas que incluso criaturas pequeñas no pueden deslizarse a traves de ellas.

Escalones. Todas las escaleras en la fundación son de tamaño para un gigante de fuego. Cada peldaño tiene 3 pies de altura y 3 pies de profundidad. Criaturas Medianas y Pequeñas tratan las escaleras como terreno dificil.

1. Doce Mil Peldaños

Miles de años antes que Escoria férrea fue abandonado, un clan de yakidos usando esclavos humanoides escavaron una escalera en el barranco de la montaña. En lo alto de esas escaleras, los yakidos construyeron una villa. En los siglos que siguieron, los clanes de enanos ansiosos de sondear las minas realizaron numerosos intentos fallidos para conquistar la villa de los yakidos antes de concluir que el botín de Escoria férrea no valia el esfuerzo. Los bastos peldaños labrados-todos los docemil- estan proporcionados para humanoides Medianos y ascienden 500 pies. Las escaleras, las cuales tienen una anchura media de 15 pies y no tiene barandilla, asciende en una linea recta, pasando por encima de las puertas selladas de adamantina de la forja (área 28) y nunca doblandose sobre si misma hasta alcanzar los valles exteriores de la villa de los yakidos. Los caballos y ponies normales son reticentes a subir por las escaleras. Persuadir a una criatura para que suba las escaleras requiere una prueba de Sabuduria (Manejo de Animales) CD 15. Monturas mágicamente invocadas se puede hacer que suban las escaleras sin necesidad de hacer una prueba de habilidad. Las mulas, siendo de paso seguro, pueden subir las escaleras con facilidad y no necesiran ser persuadidas.

Cubil de la Quimera

Después de subir 350 pies, la escalera es interrupida por una camara formada naturalmente de 50 pies de ancho, 50 pies de profundidad que una quimera a hecho su cubil. La plataforma que llevaa traves de esta área está cubierta con los huesos de las victimas de la quimera (la mayoria de bestias con algunos pocos huesos de orcos y enanos). La escalera reanuda en la cara opuesta de la plataforma, subiendo otros 150 pies hacia el área 2. En la parte trasera del cubil, la quimera tiene un nido de huesos, trozos de ropa andrajosa y terrones de tierra y vegetación muerta.

Cuando los persomajes lleguen por primera vez, hay un 50 por ciento de probabilidad que la quimera este presente, en tal caso, ataca los intrusos a la vista. De otro modo, la quimera está fuera cazando y vuelve aquí en el momento que tu quieras.

Tesoro. Los persomajes que busquen en el nido de la quimera encuentran diversos objetos cogidos de sus presas: 120 pc, 45 pp, seis gemas con un valor de 100 po, un traje que parece una armadura de cuero de tamaño gnomico con una pequeña caja de música de electrum (con un valor de 50 po) metida dentro de sus muchos bolsillos, una daga con un filo de obsidiana (con un valor de 75 po), un yelmo cubierto con oro con gemas e incrustadas y coronado con un pequeño yunque dorado(con un valor de 750 po) y 1d3 objetos mágicos (lanza un dado en la Tabla de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la Guia del Dungeon Master).

2. Puente

Una hendidura en la ladera de la montaña divide la villa de los yakidos en dos. Un puente de madera cubria la brecha hasta fue echado a perder. Los yakido más tarde construyeron un puente seguro de cuerdas y tablones, amarrado a cuatro robustos postes de madera.

3. Molino

Una enorme rueda de madera movida por agua está unida a un eje de hierro y montada sobre un río que fluye con fuerza que cae abajo por la ladera de la montaña. Tal como la corriente gira la rueda, no solo impulsa el ascensor en el área 9 sino que tambien gira una gran rueda de molino localizada dentro de una cabaña cerca de la rueda de madera, la cual tiene una entrada con una cortina de cuentas en la pared sur.

El grano cosechado del área 7 es molido aquí y transformado en harina. El ruido de la rueda de molino moliendo, el mecanismo de la rueda de agua y el caer del agua derrandose por la ladera de la montaña ahoga muchos de los sonidos en esta área.

Durante el día, dos yakidos (ver apendice C) estan aquí, vigilando tranquilamenteun par de enanos escudo esclavos (plebeyos), los cuales mueven con palas la harina dentro de sacos de arpillera, los cuales son llevados a los hornos de pan en el área 5. Los yakidos sentados sobre taburetes y ambos fumando con pipas o cosiendo mantas para pasar el rato mientras ellos miran como los enanos trabajan. Por la noche, el molino está desocupado; los yakidos se retiran a sus cabañas (área 5A) mientras los enanos esclavos duermen en una jaula cerca de ella. Si los esclavos son rescatados, ellos se comportan y actuan tal como es descrito en el recuadro "Esclavos de los Yakidos".

Rueda de Agua

Los personajes pueden intentar alcanzar el área 9 escalando a traves de las aberturas en el bastidor de la rueda de agua y gatear a lo largo del eje de hierro. Esto es una maniobra peligrosa, y acceder de un lado al otro requiere una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 15.

Un personaje que falle la prueba no pasa a traves y debe hacer una Tirada de Salvación de Destreza CD 10. Con una tirada fallida, el personaje es derribado al río y iendo abajo por la ladera de la montaña, recibiendo 70 (20d6) puntos de daño contundente de la caida. Con una tirada exitosa, el personaje se las arregla para colgarse de la rueda o del eje y evitando caer, pero está entre las radios de la rueda y debe repetir la prueba en su siguiente turno para alcanzar el final del eje.

Los personajes puden intentar hacer esta ruta segura previniendo que gire la rueda de agua. Trabandola con un poste del vallado o un objeto similar entre los rayos de la rueda de agua incapacitarla, para eso se a de tener éxito en una prueba de Fuerza CD 20.

Esclavos de los Yakidos

Muchos de los esclavos en la villa de los yakidos no se les ha dado identitidades. Les puedes asignar nombres y generos si es necesario. Los esclavos de los yakidos que son puestos en libertad intentaran volver a sus tierras natales. Los esclavos pueden compartit la siguiente información:

- El jefe de los yakidos se llama Kartha-Kaya. El tiene dos esposas.
- Los yakidos no pueden ser depositarios de confianza.
- Una rueda de agua gigante gira la rueda del molino (área 3) y tambien sube y baja un ascensor (área 9) que conduce hacia el corazón de la forja de los gigantes de fuego.
- Muchos más esclavos han sido puestos a trabajar en las minas.
- Cerca del ascensor hay una escalera en espiral (área 10) que conduce dentro de las minas. Uno puede alcanzar la forja de los gigantes de fuego vialando a traves de las minas, pero la ruta del ascensor es más rápida.
- Un monstruo volador de tres cabezas (la quimera en el área 1) es a menudo vista dando circulos en las alturas por encima de la villa de los yakidos.

Cuando la rueda este parada, la fuerza de la corriente crea una tremenda presión en ella. Al final de cada turno, la rueda tiene un 25 por ciento de probabilidades de salirse de su eje y derrumbarse en la cascada. Si eso ocurre, la rueda de molino y el ascensor (área 9) cesaran de funcionar. Cualquier criatura en la rueda cuando se rompa es barrido precipicio abajo con lòs restos de la rueda y recibe 70 (20d6) puntos de daño contundente de la caida. La rotura de la rueda pone a la villa de los yakidos en alerta. Mientras tanto, Zalto ordenará a uno de los gigantes de fuego en el área 34 vaya al área 9, para avriguar que a causado que el ascensor pare de funcionar e informe . A menos se encuentre problemas a lo largo de su camino, el gigante llega al área 9 y aproximadamente llega 20 minutos despues que pare el ascensor de funcionar. Si el gigante encuentra evidencias de algo turbio, informará a Zalto (tomandole 20 minutos ponerse en contacto con Zalto y entonces él pone la fundición en alerta, significando que sus defensores no pueden ser sorprendidos).

4. Granero

La villa tiene tres graneros (áreas 4A, 4B y 4C). Cada uno contiene un gran gallinero y también establos embarrados que contiene 2d4 **jabalies** y 2d4 yaks (usa las estadisticas de un **alce**). Los jabalies devoran restos alimentarios y proveen de carne, mientras que los yaks proveen de lana y sirven como bestias de carga. Palas, horcas, azadas, cubos de madera, yugos y arados cuelgan de las paredes. Los estantes contienen sacos de semillas esperando ser plantadas la siguiente primavera.

Durante el día, un **guerrero yakido** (ver el apendice C) está dentro de cada granero vigilando dos esclavos humanos (**plebeyos**) ellos recogen los huevos, alimentan a los animales y limpian los establos. Si los intrusos se enfrentan a los yakidos en el granero, usan una acción para abrir un establo que contiene dos jabalies. En sus siguiente turno, los jabalies salen corriendo del establo y atacan a los intrusos mientras los yakidos matan los esclavos y despues huyen hacia la cabaña del jefe (área 8) para avisar a Kartha-Kaya. Los jabalies persiguen a los personajes que huyan del granero. Por la noche, los yakidos se retiran a las cabañas cercanas mientras los esclavos son encerrados bajo llave dentro de jaulas de hierro cerca del granero. Si los esclavos son rescatados, ellos se comportan y actuan como es descrito en el recuadro "Esclavos de los Yakidos".

Los yakidos en el área 4A duermen en el área 5B por la noche. Los yakidos en el área 4B duermen en el área 5E por la noche. Los yakidos en el área 4C duermen en el área 5F por la noche.

5. Cabañas

La villa tiene seis cabañas apartadas como hogares para los guerreros yakidos. Si los esclavos son rescatados, ellos se comportan y actuan como es descrito en el recuadro "Esclavos de los Yakidos". Cada cabaña contiene un camastro para cada residente yakido, un horno de piedra para hornear pan y calentar sopa y cestos para almacenar comida y otros suministros.

5A. Cabaña del Molinero

Esta cabaña está desocupada durante el día. Por la noche, los dos guerreros yakidos (ver el apendice C) que vigilan el molino (área 3) duerme aquí, mientras sus esclavos enanos escudo (plebeyos) estan encerrados baio llave en una jaula afuera.

Tesoro. Los personajes que busquen en la cabaña encontraran, en medio del desorden, una cesta que contiene 250 po en una mezcla de monedas, cuatro piezas lujosas de joyeria con perlas (por un valor de 25 po cada una) y un objeto mágico, determinado por la tirada en la Tabla de Objeto Mágico A en el capítulo 7 de la Guia del Dungeon Master.

5B. Cabaña del Guardián del Granero

Durante el día, un **guerrero yakido** (ver el apendice C) y un niño yakido estan aquí. Por la noche, el guerreroyakido que vigila los graneros cercanos (área 4A) está tambien presente. Un esclavo semielfo (plebeyo) limpia la cabaña durante el día y esta confinado en una jaula afuera por la noche.

Tesoro. Los personajes que busquen tesoro en la cabaña encontraran un cesto que contiene 150 po en una mezcla de monedas, seie piezas lujosas de joyeria con perlas (por un valor de 25 po cada una).

5C. Cabaña Familiar

Esta cabaña contiene dos **guerreros yakido** (ver el apendice C) durante el día y la noche. Un esclavo semielfo (**plebeyo**) limpia la cabaña durante el día y esta confinado en una jaula afuera por la noche.

Tesoro. Colgando de la pared entre coloridos murales pintados de paisajes hay cuatro mascaras rituales de madera talladas y decoraadas con gemas semipreciosas. Las mascaras tienen un valor de 250 po cada una.

5D. Cabaña Familiar

Esta cabaña contiene dos **guerrero yakidos** (ver el apendice C) durante el día y la noche . Un esclavo semielfo (**plebeyo**) limpia la cabañadurante el día y esta confinado en una jaula afuera por la noche.

Tesoro. Colgando del techo está un incensario de oro (con un valor de 250 po). Cuatro bloques de incienso (con un valor de 25 po cada uno) estan guardados en un cesto cerca del horno de pan.

5E. Cabaña del Guardián del Granero

Durante el día, un **guerrero yakido** (ver el apendice C) y un niño yakido estan aquí. Por la noche, el guerreroyakido que vigila los graneros cercanos (área 4A) está tambien presente. Dos esclavos gnomos de la roca (**plebeyos**) limpian la cabañadurante el día y estan confinados en una jaula de hierro afuera por la noche.

Tesoro. Los personajes que busquen en la cabañaencontraran, en medio del desorden, un cesto que contiene diez piezas lujosas de joyeria con perlas (por un valor de 25 po cada una). Uno de los gnomos esclavos tambien oculta una gema con un valor de 500 po encima suyo, Ella se la dará a los personajes como una recompensa que la liberen de su cautiverio.

5F. Cabaña de los Granjeros

Por la noche, dos **guerreros yakidos** (ver el apendice C) duermen aquí. Durante el día, la cabaña está desocupada. Un yakido vigila a los esclavos en el granero cercano (área 4C) mientras los otros vigilan los esclavos atendiendo los cultivos (área 7). Todos los esclavos estan confinados en una jaula de hierro por la noche.

Tesoro. Los personajes que busquen en la cabaña encontraran, en medio del desorden, un cesto que contiene una miscelania de armas no mágicas confiscadas de los esclavos, incluyendo tres dagas, una honda, una bolsa conteniendo trece piedras para honda, una ballesta de mano y cuatro virotes de ballesta de manos. Otro cesto contiene s tres pequeñas bolsas de cuero, cada una conteniendo 2d6 gemas (con un valor de 10 po cada una). Esas gemas fueron confiscadas de los prisioneros que fueron más tarde enviados a las minas.

6. Vaquería

Esta estructura está compuesta de una cabaña residencial anexa a un granero y una vaqueria. Un **guerrero yakido** anciano (ver el apendice C) vigila el lugar y tiene dos esclavos: un humano que se encarga de doce cabras en el granero y un semiorco que hace queso en la vaqueria (ambos **plebeyos**). Por la noche, esos esclavos son encerados bajo llave dentro de una jaula de hierro en un patio por detras. Si los esclavos son rescatados, ellos actuan como es descrito en el recuadro "Esclavos de los Yakidos".

Tesoro

Los personajes que busquen en la cabaña de los yakidos encuentran un cesto que contiene 800 po en una mezcla de monedas y una pipa tallada en lapislazuli (con un valor de 25 po) descansando encima de una pequeña mesa cerca de un objeto mágico, determinado tirando en la Tabla B de Objetos Mágicos en el capítulo7 de la Guia del Dungeon Master.

7. Campos de Cultivo

Cortado en la inclinada ladera de la montaña hay diversos niveles de tierra labrad donde los yakidos cultivan cebada, trigo, maiz, flores y verduras. Yaks equipados con yugos y arados labran los campos. Durante la estación de recolección, los cultivos son recolectados y almacenados en cestos.

Cuatro esclavos halfling piesligeros (**plebeyos**) trabajan en los campos de cultivo durante el día. Vigilandolos muy de cerca está un guerrero yakfido varon fumando en una pipa de madera. Este yakido permanece en un terreno lo suficiente alto para velar sobre la villa entera. Si los esclavos son rescstados, ellos se comportan y actuan como es descrito en el recuadro "Esclavos de los Yakidos". Por la noche, los campos estan sin vigilancia. Al ocaso, los yakidos encierran bajo llave a los esclavos en sus jaulas (entre las áreas 4C y 5F) antes de retirarse a sus cabañas (área 5F) hasta la mañana. Aparecen mirando despues el granero norte(área 4C).

8. Sala del Jefe Yákido

Construido en un terreno alto en el medio de la villa de los yakidoses una cabaña de 60 pies de diametro con una entrada con una cortina de cuentas en la pared noroeste, frente a una fogata exterior. El interior de la cabaña es una gran habitación dominada por un foso circular poco profundo, de 10 pies de diametro, alrededor del cual los yakidos se reunen para escuchar las palabras del jefe. Este foso es tambien donde los yakidos llevan esclavos para que luchen uno contra el otro y donde ellos ejecutan prisioneros. El resto del tiempo, contiene una hogueraque mantiene la cabaña calida.

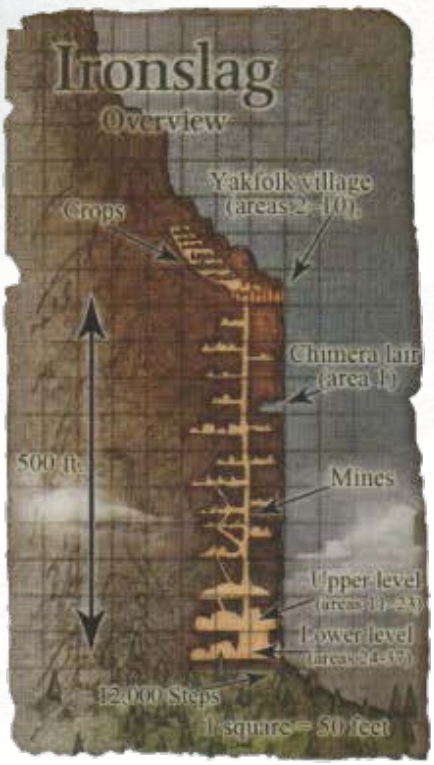
En la parte posterior de la cabaña hay pilas de colchones, cestos cargados con alimentos y vasijas de barro pintadas llenas con agua, vino y caldo. Entre el foso para fogatas y la pared sur hay un gong de bronceornamentado con grabados y un mazo de madera que tiene una cabeza recubierta con piel de yak. El gong y el mazo cuelgan de un armazón de madera.

La cabaña es el hogar del Jefe Kartha-Kaya y sus dos esposas, Imberu yNahala (dos **clérigas yakidas**). Estos tres pasan el día discutiendo, comiendo y fumando en pipas. Su cordialidad externa enmascara su crueldad.

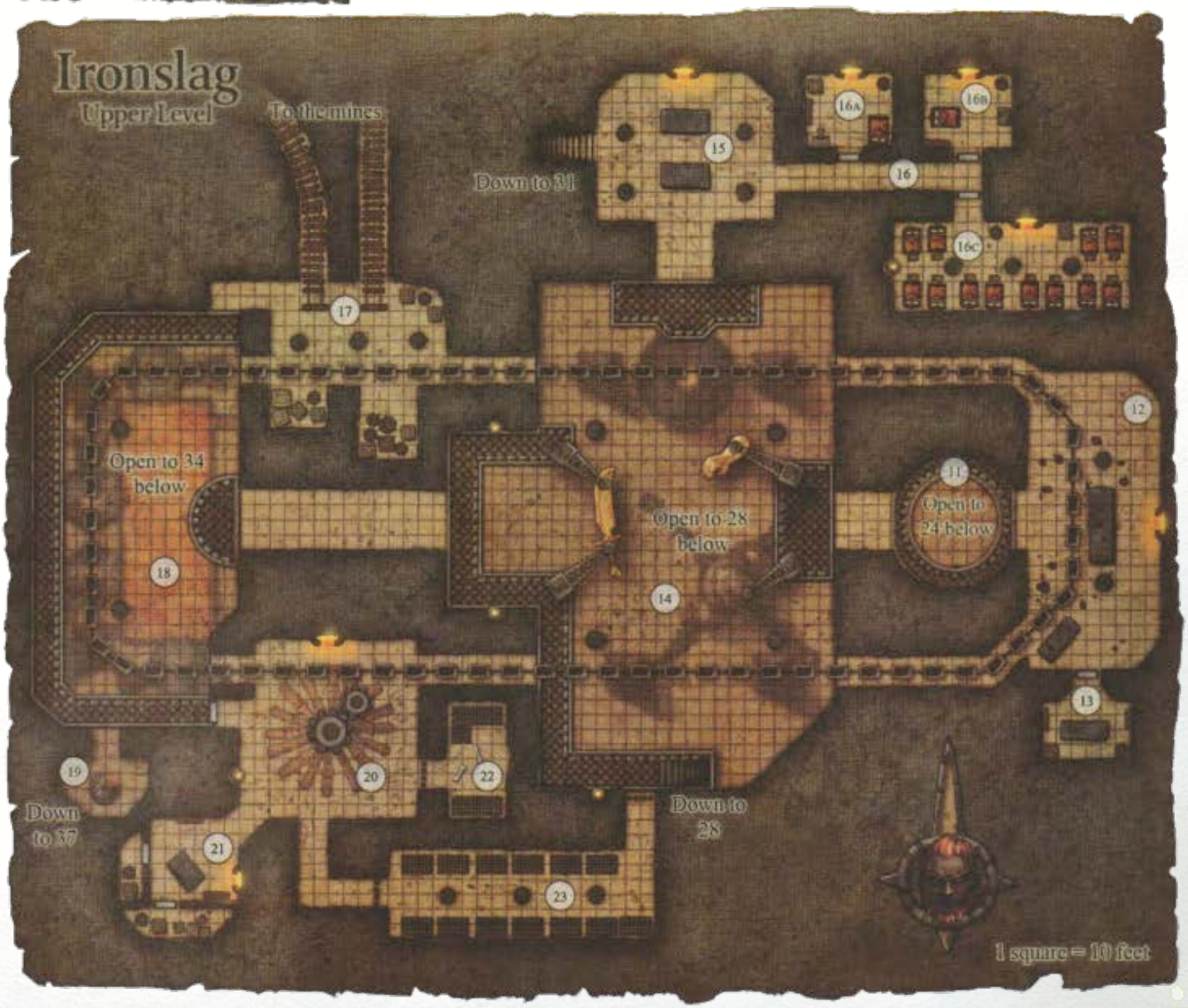
Kartha-Kaya es un **guerrero yakido** con los siguientes

- Tiene 70 puntos de vida y un valor de desafio de 4 (1,100 PX).
- Lleva un mandoble *lengua de fuego*. Mientras la espada está en llamas hace 7 (2d6) puntos de daño extra por fuego al golpear.

Atendiendo al jefe hay tres elfos lunares esclavos: dos elfos **plebeyos** y una elfa **noble**. Desnudando a los esclavos se asegura que ellos no puedan ocultar armas. La noble es una princesa elfa lunar, Halani Meliamne. Los yakidos se infiltraron en su tribu poseyendo a varios cazadores elfos lunares.


Ironslag
Overview
Yakfolk village
(areas 2–10)
Crops
Chimera lair
(area 1)
500 ft.
Mines
Upper level
(areas 11–23)
Lower level
(areas 24–37)
12,000 Steps
1 square = 50 feet


Yakfolk Village
7
10
9
5F
4C
3
8
6
5C
5A
4B
5B
4A
5D
5E
2
1


Ironslag
Upper Level
To the mines
Down to 31
15
16a
16b
16
16c
17
12
Open to 34
below
11
Open to
24 below
Open to 28
below
18
14
13
19
20
22
Down
to 37
Down to
28
21
23
1 square = 10 feet

Dos **salamandras** al servicio de Zalto patrullan los niveles más profundos de la mina, vigilando unos enanos escudo y diecisiete gnomos de la roca (todos **plebeyos**). Los prisioneros estan devididos en grupos de dos o tres. Algunos usan picos o palas, mientras otros empujan vagonetas rampa abajo hacia el área 17. Todos llevan grilletes en los tobillos, reduciendo su velocidad de 25 pies a 5 pies. Las llaves de los grilletes están desaparecidas, pero las cerraduras pueden ser abiertas con herramientas de ladrón y una tirada exitosa de Destreza CD 10.

Desarrollo

Los enanos y los gnomos no se atreverán a intentar escapar mientras las salamandras estén presentes. Si los personajes se deshace de las salamanders y limpian un camino hacia la libertad, los prisioneros se dirigirán hacia la villa de los yakidos. Asumiendo que los yakidos no estan aquí para oponerseles, ellos descenderán los doscientos peldaños hacia el pie de la montaña (posiblente arriesgandose a recibir un ataque de la quimera en el área 1). Antes de huir, los prisioneros les contarán a sus libertadores que más esclavos han sido puestos a trabajar en otras áreas de Escoria férrea. Los enanos y los gnomos estan familiarizados con las áreas 17, 18, 20, 23 y 34. Si los personajes piden un guia, un agradecido gnomo de la roca se ofrecerá voluntario para unirse a ellos. Ella se llama Wiri Fleagol. Ella es una **plebeya**, con los siguientes cambios:

- Tiene el subtipo gnomo, y es caotica buena
- Tiene una velocidad de 25 pies y visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.
- Habla Comun y Gnomico.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduria y Carisma contra magia.
- Tiene un ratón mecánico de engranajes en un bolsillo oculto. Cuando lo coloca en el suelo, se mueve 5 pies en una dirección aleatoria en cada uno de sus turnos, chillando mientras se mueve.

11. Ascensor, Nivel Superior

Una grua con forma de anillo está atornillada a la pared del hueco del ascensor, 50 pies sobre el suelo del nivel inferior (área 24). Cuando el ascensor para aquí, la plataforma está nivelada con el borde debajo de la grua. El espacio circular del borde de la grua tiene el ancho suficiente para que la plataforma pase a traves de él.

No hay guardias estacionados aquí. Los personajes pueden escuchar el tintineo de cadenas por todo el alrededor de ellos.

12. Cinta de Molienda

Ocho **orcos** trabajan aquí bajo la vigilancia de un **gigante de fuego**. La cinta de cadena con cubos se mueve de norte a sur a traves de esta habitación, los cubos de hierro cuelgan a pocos pies del suelo. Tal como los cubos de mineral de hierro pasan por dos orcos con palos con ganchos en la punta enganchan los cubos y vierten su contenido en el suelo. Dos orcos más colocan el mineral en sobre las losas de piedra, y dos orcos más separan las las impurezas del mineral. Los dos últimos orcos cargan el mineral de vuelta a los cubos y palean las impurezas en pilas. (Una vez a la semana, se para la producción por lo que las impurezas pueden ser cargadas en los cubos y transpotadas de vuelta al área 17, para ser llevadas fuera por esclavos y depositadas en secciones limpiadas de las minas.) Un fuego arde en una chimenea en medio de la pared oeste. Los orcos son esclavos pero luchan junto con el gigante de fuego. Si el gigante de fuego muere, los orcos pueden ser persuadidos de detener sus ataques y huyan hacia el ascensor (área 11) por un personaje que haga una prueba exitosa de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 16.

El gigante lleva una llave de 2 pies de largo que abre el baúl de hierro en el área 16B.

13. Oficina del Supervisor

La habitación al sur de la cinta de molienda contiene una mesa de basalto, un barril de agua descontaminada con atizadores de metal sobresaliendo de el, un baúl de hierro lleno con grilletes y dos estantes de palos con ganchos. Colgando de la pared sur hay un set de grilletes oxidados. Los prisoneros que se portan mal son colgados y torturados aquí. Ninguno está aquí ahora.

14. Sala de Ensamblaje, Nivel Superior

Grandes pórticos de hierro se extienden una corta distancia en una vasta camara. Dos lit braseros encendidos iluminan el pórticos oeste, el cual tiene peldaños de hierro que llevanhacia el suelo del área 28.Los peldaños son planchas de hierro con agujero lo suficiente grandes para que un puño humano pase a traves de él. Los pedaños proporcionan una cobertura de tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que deba pasar a traves de ellos para impactar a su objetivo. El pórtico norte y este estan sin iluminar. El techo está 40 pies por encima de los pórticos, el suelo 50 pies abajo. El tintineo de la cinta de cadena de cubos llena la habitación. Cuatro torres para cable soportan la cadena de cubos mientras se mueve a traves de esta área.

Colgando en medio, sostenido por cadenas atornilladas en el suelo y el techo, está la cabeza con un yelmo y el torso superior del Vonindod. Gruas extendidas fuera desde los porticones oeste y este tienen otros dos fragmentos del coloso colgando desde ellas: un enorme mandoble y un guantelete gigante. Esos fragmentos cuelgan al nivel de los pórticos.

Los fragmentps son demasiado pesado para que los personajes los desenganchen, pero cada grua tiene un cabestrante del que puede ser liberado, causando que el fragmento caiga al suelo con un estruendo que puede ser oido a traves de Escoria férrea. Si no han sido todavia derrotadas o atraidas a otra parte, las criaturas en las áreas 12 y 15 investigarán el sonido, llegando por los pórticos norte y este en 2 y 3 rounds, respectivamente.

Liberar el fragmento agarrado por un cabestrante equiere un conjuro de *apertura*. Una criatura puede tambien usar su acción para hacer un control de Fuerza (Atletismo) CD 15, liberando el fragmento cogido con un éxito. Cualquier criatura debajo del mandoble o del guantelete cuando caiga debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibir 55 (10d10) puntos de daño contundente y quedar tumbado e inmovilizado bajo el fragmento. Una criatura en esa dificil situación puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 20, saliendo de debajo con un éxito.

Colocadas en la pared sur en lo alto de los peldaños hay un rastrillo de hierro cerrado, con otro brasero encendido. Más allá del rastrillo hay un oscuro pasillo que conduce al área 23.

Desarrollo

Los personajes se pueden mover silenciosamente a lo largo de los pórticos sin ser oidos o vistos por el Duque Zalto y sus sabuesos infernales en el área 28 abajo. Para alcanzar el pórtico oeste, Zalto y sus sabuesos infernales subiran los peldaños de hierro. Para alcanzar el pórtico, ellos se deben mover al área 31, subir las escaleras allí y pasar a traves del área 15. Para alcanzar el pórtico este, ellos deben coger la plataforma del ascensor desde el área 24 alàrea 11. Ruidos fuertes en el pórtico norte atraen a las criaturas en el área 15.

15. Sala de Reuniones

Las paredes de esta habitación contienen frescos que representan gigantes de fuego forjando armaduras y armas, marchando hacia la guerra y atando dragones rojos en cadenas. Cuatro pilares de basalto sostienen el techo a 40 pies de altura y un candelabro de hierro privados de enganches sobre un par de mesas de basalto. Una chimenea en la pared norte provee de la única fuente de calor y de luz.

A menos que hayan sido detectados problemas dentro de la fortaleza, tres **ogros** permanecen alrededor de la mesa más septentrional, donde dos **gigantes de fuego** estan trabados en un concurso de pulsos. Los ogros estan animando a los gigantes y prestando mucha atención al concurso. Los personajes que permanecen en las sombras e intententen cruzar la habitación en silencio ganan ventaja en sus pruebas de Destreza (Sigilo).

Los gigantes de fuego y los ogros investigan cualquier fuerte alteración en el área 14. Si la cadena de cubos para de moverse, los giganets se dirigen hacia el área 20 para saber porque se ha parado, abandonando a los ogros, quienes se pelean entre ellos.

Una escalera en la pared oeste desciende hacia el área 31.

16. Cuartos de los Gigantes

Un largo, oscuro pasillo tiene tres conjuntos de puerts en él. Las habitaciones hacia el norte son los espacios de vivienda de los supervisores de los esclavos del Duque Zalto (ver lasáreas 12 y 21), y la habitación mayor hacia el sur sirve como cuartos para la población general degigante de fuego . Ningun gigante se halla aquí ahora.

16A. Habitación Noroeste

Esta habitación contiene un bastidor de cama de hierro, un armario llenado con grilletes e instrumentos de tortura, un gran barril de cerveza enana, un barril de agua fresca y un baúl de madera encuadernado en hierro y equipado con un candado. El baúl tiene 9 pies de alto, 12 pies de largo y 8 pies de ancho y pesa 750 libras. Postes de madera amontonados contra la pared pueden ser deslizados a traves de anillos de hierro en los lados del cofre, haciendo facil a los esclavos transportarlo.

El gigante de fuego en el área 21 lleva la llave para el candado, el cual es demasiado grande para ser abierto con herramientas de ladrón. Un personaje Pequeño o Mediano puede llegar hasta el mecanismo de abertura dentro y abrirlo con una prueba exitosa de Destreza CD 20.

Tesoro. El baúl de maderacontiene 2d4 objetos mundanos, determinados tirando en la tabla de objetosen la Bolsa de un Gigante en la introdución. Entre esta basura hay 11,000 pc, 3,500 pp, 220 po y un craneo chapado en bronce de un dragón rojo adulto asesinado (con un valor de 750 po y con un peso de 750 libras).

16B. Habitación Noreste

Esta habitación contiene un bastidor de cama de hierro, dos armarios (uno conteniendo grilletes, el otro conteniendo instrumentos de tortura), un barril de agua, un barril de cerveza enana, dos cajas de madera con bandas de hierro vacias y un baúl de hierro con una cerradura construida en él. El baúl tiene 7 pies de alto, 13 pies de largo y 8 pies de ancho, y pesa 1,000 libras. El gigante de fuego en el área 12 lleva la llave de la cerradura, la cual es demasiado grande para ser abierta con herramientas de ladrón. Un personaje Pequeño o Mediano puede llegar hasta el mecanismo de abertura dentro y abrirlo con una prueba exitosa de Destreza CD 20.

Tesoro. El baúl contiene 15,000 pc, 6,200 pp, 700 po, un cuerno para beber hecho de un cuerno de gorgon y con unos estampados como de llamas (con un valor de 2,500 po y un peso de 50 libras) y un saco conteniendo 2d4 objetos mundanos, determinados lanzando en la tabla de objetos en la Bolsa de un Gigante en la introducción.

16C. Habitación Sur

Doce camas con bastidores de hierro se alinean en las paredes de esta habitación. A los pies de cada una de las camas hay un baúl que no está cerrado con llave hecho de hierro batido. Tres pilares de basalto sostienen el techo.

Tesoro. Cada baúl contiene un saco guardando 1d10 x 100 po más 1d4 objetos mundanos, determinados lanzando en la tabla de objetos en la Bolsa de un Gigante en la introducción.

17. Almacén de Mineral

Los personajes que descienden a traves de las minas (ver área 10) eventualmente terminan aquí, emergiendo a traves de uno de los dos tuneles en la pared norte. Railes corriendo a traves de esos tuneles acaban en un par de barreras de madera. Tres pilares de basalto negro sostienen el techo. La cadena de cubos pasa a traves de brechas en las paredes oeste y este, estos cubos de hierr cuelgan a pocas pulgadas sobre el suelo. Un tunel que conduce al oeste conecta hacia un pórtico de hierro (área 18) que mira la fundición (área 34).

Una **salamandra** permanece de guardia en medio de la habitación, vigilando cuatro enanos escudo esclavos (**plebeyos**). Los enanos tienen grilletes en los tobillos que reducen su velocidad de 25 pies a 5 pies. Cuando llega una vagoneta de mineral de hierro, los enanos lo transfieren hacia la cadena de cubos, para ser llevado al este hacia el área 12. La cadena de cubos se mueve constantemente, incluso si no ha sido transferido mineral, mientras que la rueda de esclavos en el área 20 gira.

Barriles y cajas vacios de madera estan apiladas en la esquina noreste de la habitación y en nichos en el sur. Estos contenedores una vez guardaron comida y agua para los mineros, pero ellos son viejos y se desmoronan si son revueltos.

Desarrollo

Cuando ellos no estan trabajando aquí, los enanos estan encarcelados en los recintos de los esclavoe (área 23). Si las salamandras mueren y los enanos son liberados de sus grilletes, ellos se ofrecen para conducir a los personajes a la rueda de esclavos (área 20) y al recinto de esclavos (área 23), con la esperanza que liberen a los prisoneros humanos, enanos y gnomos en esas áreas. La senda los lleva a traves del área 18.

Unos pocos minutos después que los esclavos en esa habitación paran de trabajar, otras criaturas a lo largo la cadena de cubos (en el áreas 12, 18 y34) comienzan a recibir cubos vacios. Los cubos vacios no causan inmediatamente causa preocupación, debido a que cambios de turnos y ruptura de la linea de trabajo es sabido que pasa. Pero si pasan 15 minutos y no llega mineral, Zaltember y los ogros en el área 18 investigan, entrando desde el oeste. Si el encuentra intrusos o encuentra evidencias de eso, Zaltember se dirige hacia el área 19, desciende las escaleras hacia el nivel inferior, y se dirige hacia el área 31 y el área 28 para alertar a sus padres. Los ogros permanecen detras, cubriendo su retirada si es necesaario.

18. Fundición, Nivel Superior

Esta área es increiblemente caliente, y los personajes que permanezcan aquí son susceptibles a los efectos de calor extremo (ver la sección de "Supervivencia en la Naturaleza" en el capítulo 5 de la *Guia del Dungeon Master*). Una oxidada grua de hierro se aferra en las paredes norte, oeste y sur a 50 pies sobre el suelo de la fundición principal, la cual resuena con el sonido del tañido del





Adventurers incur the wrath of Duke Zalto and his hell hounds.

metal, el tintineo de cadenas, el silbido del fuelle y el burbujeo del hierro fundido. El techo se halla a 40 pies sobre de la grua. Torres para cables soporan la cadena de cubos que corre cerca de la senda de la grua.

A menos que ellos han sido atraidos al área 17, cuatro **ogros** armados con palos con ganchos de 15 pies de largo permanecen en la grua sobre el fundidor en el área 34. Ellos usan los palos para volcar los cubos de mineral de hierro dentro del fundidor. Supervisandolos a ellos está el gordo y perezoso hijo del Duque Zalto, Zaltember. Cuando los personajes llegan por primera vez, Zaltember está colgando a un enano escudo **plebeyo** por sus tobillos sobre la fundación màs al sur y atemorizandolo de dejarlo caer dentro a menos que el enano pida piedad por su vida. (Zaltember ha arrancado el enano de la rueda de esclavos y le ha acusado de holgazanear.) El enano rechaza darle la satisfacción al sádico joven gigante de fuego, lo cual enfurece a Zaltember. Los ogros simplemente permanecen parados y miran con alegria idiota.

Zaltember tiene quince años y tiene 9 pies de altura. Tiene las estadisticas de un **semiogro** con los siguientes cambios:

- El es legal malvado.
- El lleva un camisote de mallas (CA 13).
- El tiene una puntuación de Inteligencia y una puntuación de Sabiduria de 10 (0), y tiene una una puntuación de Percepción Pasiva de 10.
- El carece de visión en la oscuridad pero es inmune al daño por fuego.

Zaltember es un matón y un cobarde. Si es herido, el huye hacia el área 31 (pasando por las áreas 19, 37, 34 y 33) para estar con su madre. Si él es capturado o acorralado, el declara que él es el hijo del Duque Zalto, esperanzado de intimidar a sus captores y le permitan marchar. Zaltember no sabe donde guarda su padre su *caracola de teleportación* pero está encerrada en su cofre de hierro de su padre (ver área 26A).

Tesoro

Zaltember lleva un colgante con un opalo negro montado en una cadena de oro (con un valor de 2,500 po y un peso de 25 libras).

Desarrollo

Si estalla una batalla aquí, los cuatro gigantes de fuego que estan trabajando en la fundición de abajo comienzan a lanzar pegotes de hierro fundido a los enemigos que ellos puedan ver. (Ver el área 34 para detailles.)

Si los personajes toman como prisionero a Zaltember, ellos pueden usarlo como una ventaja cuando traten con sus padres. El Duque Zalto y la Duquesa Brimskarda no permitirán que le ocurra ningun daño a su hijo y accederan a cualquier petición razonable para que sea liberado. (La duquesa habla por su esposo en todos los aspectos si ella es la única con la que negocian los personajes.) Antes de claudicar a cualquier demanda, el duque y la duquesa intentan convencer a los captores de Zaltember de soltarlo como una muestra de buena fe. Esto es un truco; el duque y la duquesa libremente renegarán de sus promesas si no tienen nada que perder.

Si los personajes rehusan liberar a Zaltember hasta que hayan obtenido la *caracola de teleportación*, el Duque Zalto o la duquesa se la dará a cambio de la promesa de la vuelta sano y salvo de Zaltember. Zalto y Brimskarda tambien permitirán a los personajes abandonar Escoria férrea con la caracola y cualquier otro tesoro que ellos hayan amasado, siempre que los personajes estén de acuerdo en liberar a Zaltember una vez hayan escapado.

Si Zalto tiene a Maegera en su custodia (ver la sección "Entrega Especial" más tarde en este capítulo), los personajes pueden pedirle que entregue al primordial de fuego. Esto él no quiere hacerlo, por la perdida de Maegera frustraria sus planes de alzarse a lo alto del ordning. Si él debe escoger entre su hijo y su destino, Zalto escogera lo último. Incluso ni su esposa puede convecerle de lo contrario.

19. Escaleras hacia Abajo

El suelo de aquí está al mismo nivel tal como el pórtico en el área 18. Una escalera espiral de hierro forjado desciende 50 pies hacia el área 37. Los peldaños son planchas de hierro con agujeros lo suficiente grandes para que pase un puño humano. Los peldaños proven una cobertura de tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que debe pasar a traves de ellos para impactar el objetivo.

20. Rueda de los Esclavos

Una chimenea en meidio de la pared norte mantiene esta área caliente e iluminada. Una enorme rueda hecha de engranajes de hierro y rayos de madera domina la habitación. La rueda está ensamblada con la cadena de cubos que viaja a traves de la fundición. Girando la gran rueda hay diez enanos escudo y diez humanos (todos **plebeyos**) con grilletes de hierro alrededor de sus tobillos.Esos esclavos sufren todos cuatro niveles de fatiga (ver el apendice A en el Manual del Jugador). Cada 2 horas gastadas girando la rueda incrementa su nivel de fatiga en 1.

Vigilando a los esclavos estan dos **ogros** revestidos de la cabeza a los pies en una armadura de puas de hierro (CA 18). Cuando los esclavos alcancen el nivel 5 de fatiga, ellos se desploman, y los ogros gritan a los hobgoblins en el área 23 traigan esclavos de reenplazo. Al final del cambio de turno, los hobgoblins arrastran a los esclavos exaustos de vuelta a sus celdas para que descansen.

Los esclavos pararán de girar la rueda si un combate estalla entre los personajes y los ogros. Cuando eso sucede, el gigante de fuego que está supervisando en el área 21 investigará qué ocurre, uniendose a la batalla en el siguiente round. Si el supervisor no puede poner la situación bajo control rapidamente, alzará el rastrillo hacia el área 22 y liberará a los sabuesos infernales para que se unan a la batalla. Una vez que los personajes se hayan ocupado de los ogros, el gigante de fuego y los sabuesos infernales, ellos pueden intentar de liberar a los prisioneros de sus grilletes, tanto rompiendolas o abriendo las cerraduras. A menos que ellos despachen a sus enemigos rapidamente, la liberación de los esclavos tiene que esperar hasta que el Duque Zalto y los otros han sido atendidos.

Desarrollo

Cuando la rueda de los esclavos para de girar inesperadamente, la cadena de cubos para de moverse. La forja queda en silencio, y todos los gigantes de fuego adultos en el complejo convergen en esta habitación para averiguar que ha pasado. El primero en llegar (depues del supervisar desde el área 21) es el Duque Zalto con sus sabuesos infernales. Zalto subirá por los peldaños del pórtico oeste en el área 14 y pasará a traves del área 23 alcanzando esa camara, llegando 1 minuto despues que la cadena de cubos se pare.

Los prisioneros saben que hay más esclavos en jaulas cercanas (área 23). Ellos ayudarán a sus libertadores pero estan demasiado fatigados para ser de alguna utilidad en combate.

21. Oficina del Supervisor

Una chimenea calienta e ilumina esta camara. Una taza de obsidiana a escala para un gigante de fuego rests encima de una mesa de basalto, situado debajo de la cual hay varias barriles de cerveza vacios. Unas estanterias de marmol en las paredes norte y sur estan vacias. Puertas de hierro en las paredes oeste y sur dan acceso a las salas de almacenamuento que contienen las cajas de raciones saqueadas y barriles de agua para alimentar a los esclavos.

Un **gigante** de fuego habita aquí. Este supervisor está encargado de dirigir y alimentar a los prisioneros, así como de alimentar y ejercitar a los sabuesos infernales en el área 22. El gigante lleva una llave que abre el cofre en el área 16A.

Tesoro

La taza de obsidiana sobre la mesa tiene un valor de 500 po y un peso de 100 libras.

22. Jaula de los Sabuesos Infernales

Un rastrillo de hierro bloquea el tunel que da acceso a esta habitación. Ennegrecidos uesos hunanoides roidos yacen esparcidos sobre el suelo de la camara entre conjuntos perdidos de grilletes oxidados.

Siete **sabuesos infernales** aullan y gruñen desde dos cercanas espaciosas jaulas de hierro. Cuatro perros estan confinados en la jaula en el norte, tres en la jaula en el sur. Cada puerta de la jaula se mantiene cerrada con un simple pestillo; una criatura puede usar una acción para abrirlo y abrie la jaula. Los perros estan entrenados para obedecer a los gigantes de fuego y a nadie más.

23. Recintos de los Esclavos

Rastrillos de hierro cierra esta gran sala maloliente. Tres pilares de basalto negro sostienen el techo, y treinta jaulas de hierro de 10 pies de alto alineadas en las paredes. Un candado engancha las puertas de cada jaula. Un personaje Pequeño o Mediano fuera de la jaulas puede, con una exitosa prueba de Destreza CD 20, abrir una cerradura usando herramientas de ladrón.

Seis **hobgoblins** guardan esta sala, dos permancen cerca de cada pilar. Uno de los hobgoblins lleva una anilla de llaves; esas llaves abren las cerraduras de las jaulas en esta sala.

Prisioneros

Solo cuatro de las jaulas estan ocupadas cuando los personajes llegan por primera vez. La primera contiene cinco enanos escudo (tres enanos y dos enanas **plebeyos**), la segunda contiene siete gnomos de las rocas (tres gnomos y cuatro gnomas **plebeyos**), la tercera contiene tres humanos (un humano y dos humanas **plebeyos**) y la última de ellas contiene seis orcos. Sólo los orcos llevan armarduras y tienen armas, y ellos atacan a cualquiera que los libere que no sea un gigante de fuego.

Esos orcos renplazan a algunos en el área 12 cuando hay un cambio de turno.

Los prisioneros no orcos llevan grilletes en sus tobillos que reduce su velocidad en 20 pies. Esos grilletes deben ser rotos o abiertos, ya que no hay llaves para abrirlos. Los prisioneros siguen a las instrucciones de sus libertadores y no buscan nada más que escapar de la fortaleza de los gigantes de fuego. Ellos estan particularmente atemorizados del hijo del Duque Zalto, al cual le gusta visitar las estancias de los esclavos y atormentar a los prisioneros de cuando en cuando.

24. Ascensor, Nivel Inferior

El hueco del ascensor de 500 pies de altura que penetra la fortaleza de los giantes termina aquí. Pilares de hierro sostienen una grua de hierro con forma de anillo suspendida a 50 pies (área 11). Grandes tuneles conducen al norte y al oeste hacia las áreas 25 y 28. Una avalancha de voces goblinoides pueden ser escuchadas hacia el norte.

25. Salón de Banquetes

Trenta goblins estan en medio de la limpieza de la sala de banquetes cuando los personajes llegan por primera vez. Temiendo la ira de la Duquesa Brimskarda, ellos están ordenando freneticamente platos y tazas de tamaño gigante mientras luchan sobre los restos de la mesa. Si los goblins son atacados, huirán al oeste a traves del pasillo y golpearán las puertas del área 31 para que les dejen salir. Si el tunel oeste es bloqueado, ellos permanecerán aquí.

Braseros de hierro en nichos iluminan tenuemente la sala. Pilares y paredes divisorias de basalto sostienen el techo abovedado a 50 pies de altura, desde el cual cuelgan pesados candelabros de hierro, sus velas cubiertas de telarañas. Las cadenas usadas para alzar y bajar los candelabros estan sujetadas a ganchos de hierro instalados en los muros. Colocado en la pared norte hay una chimenea, y dispuesto en la habitación hay mesas de basalto cubiertas con vajillas de bronce. Un espetón de hierro está dispuesto en lugar de un foso para fogatas alimentado por gas natural .

Desarrollo

Cualquier goblin que es capturado e interrogado afirma estar al servicio del Duque Zalto y de la Duquesa Brimskarda. Los goblins estan familiiarizados con la disposición de la fortaleza de los gigantes de fuego y pueden ser intimidados para que haga de guia o proporcionen orientación para moverse por él. Los goblins cauivos siempre actuan en su propio interest, y los goblins forzados a servir a los personajes rapidamente los traicionaran cuando los personajes ya no tengan la voz cantante.

26. Ascensor, Nivel Inferior

Este pasillo en forma de T tiene puertas hacia el norte y al sur. Cada puerta se abre a un dormitorio.

26A. Dormitorio Norte

El Duque Zalto y la Duquesa Brimskarda duermen aquí,en una cama enorme con un armazón hecho de un entrelazado de hojas de espadas de hierro soldadas juntas. Colgando sobre la cama hay grandes cadenas y grilletes, el proposito de las cuales es sólo conocido por el duque y la duquesa. Un escudo de 15 pies de diametro creado de las escamas de un dragón negro adulto es exhibido en la pared norte detrás de la cama. Un candelabro de hierro cuelga del techo sobre el centro de la habitación, cerca de los pies de la cama. Una cadena conectada al candelabro está enganchada en un gancho de hierro colocado en la pared este a una altura de 10 pies sobre una mesa de basalto con algunos objetos de valor sobre ella y un gran cofre de hierro metido debajo (ver "Tesoro"). Dos armarios de madera tostada al fuego se hallan apoyados contra la pared oeste. Un barril gigante en la esquina sureste sirve como una banqueta y descansa enfrente de un bruñido espejo de cuerpo entero montado en la esquina sur de la pared este. Un brasero de hierro cuelga de un gancho montado en la pared sur cerca de la puerta.

Tesoro. Este armario del duque contiene una capa (con un valor de 2,500 po y un peso de 250 libras de las escamas de la piel y las



alas de un dragón rojo, con un collar de placas de oro labradas sobre sus anchos hombros.

El armario de la duquesa contiense una bata hecha de lingotes y anillas de oro (con un valor de 7,500 po y con un peso de 750 libras). Los objetos encima de la mesa de basalto incluye un cepillo de pelo de obsidiana enjoyado con puas finas (con un valor de 750 po y con un peso de 75 libras), una polvonera hecha de ebano inscrutada con oro brillante derritido (con un valor de 750 po y con un peso de 75 libras), un espejo de mano con un mango dorado y un marco de hierro (con un valor de 250 po y con un peso de 125 libras) y un joyero de bronce (con un valor de 250 po y con un peso de 250 libras) que contiene seis anillos de oro de tamaño gigante con gemas incrustadas en ellos (con un valor de 2,500 po y con un peso de 25 libras).

El cofre de hierro debajo de la mesa tiene 9 pies de largo, 6 pies de alto y 6 pies de ancho, y tiene un peso de 600 libras. Una basta cerradura de combinación esta colocado en él. La cerradura tiene tres tambores, cada uno mostrando los diez glifos Enanos (Dethek) para los numeros del0 al 9. La combinación de la cerradura es 7-2-7. El Duque Zalto y la Duquesa Brimskarda son los únicos que la conocen. La cerradura puede ser abierta con herramientas de ladrón y una exitosa prueba de Destreza CD 21 o puede ser abierta con un conjuro de apertura o magia similar.

Si el cofre es abierto sin usar la combinación, el lanza una nube de gas incendiario que prende en contacto con el aire y ocupa una esfera de 20 pies de radio centrada en el cofre. Cualquier criatura en el área debe tener éito en una tirada de salvacuón de Destreza CD 15, recibiendo 45 (10d8) puntos de daño por fuego en una tirada fallida o la mitad como mucho en una exitosa. La trampa no puede ser desactivada desde afuera del cofre y es activada sólo una vez.

Dentro del cofre, yaciendo sobre una cama de cenizas, hay una corona de adamantina de tamaño gigante con un conjunto de seis opalos negros (con un valor de 7,500 po y un peso de 150 libras).

Debajo de las cenizas hay 6,300 po, La *caracola de teletransportación* del Duque Zalto (ver el apendice B), y 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla F de Objetos Mágicos en el capítulo 7 de la *Guia* del *Dungeon Master* para el primero y en la Tabla D para los otros.

26B. Dormitorio Sur

El joven hijo y la joven hija del duque comparten esta habitación, pero sólo la hija está aquí cuando llegan los personajes.

Cinderhild se siente como una prisionera en Escoria férrea. Ella busca explorar el mundo, el cual su padre lo ha descrito como un ilimitado reino lleno de maravillas, pero sus padres rehusan permitirle abandonar Escoria férrea, y ella está furiosa con ellos. Ella tiene una baja opinión de su joven hermano, Zaltember. Cinderhild tiene dieciocho años y mide 11 pies de altura. Ella es de constitución imponente con cabello grueso naranja y un significativo temperamento.

Ella empuña una gran clava y tiene las estadisticas de un **ogro**. con los siguientes cambios:

- El aliniamento de Cinderhild es legal malvado.
- Cinderhild no lleva armadura (CA 9).
- Ella tiene una puntuación de Inteligencia y una de Sabiduria de 12 (+1), y tiene una puntuación de percepción pasiva de 11.
- Ella no tiene visión en la oscuridad, pero tiene immunidad al daño por fuego.
- Cinderhild esconde un alfiler de oro de 2 pies de largo (ver "Tesoro") en su pelo, y ella puede usar una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con él. El ataque tiene un bonificador de +6 para impactar, tiene un alcance de 5 pies, como objetivo una criatura y hace 9 (2d4+ 4) puntos de daño perforante cuando impacta.

Cuando los personajes lleguen por primera vez, Cinderhild está tumbada boca abajo en su cama, llorando y revolcandose en su autocompasion. Dos hembras **hobgoblins** la sirven como sus sirvientes, aunque no hacen nada para consolarla. Están armadas con espadas largas pero no llevan arcos largos.

Si los personajes intentan dialogar con Cinderhild, ella demostrará la impertinencia y cambios de humor de una princesa consentida. Ella rápidamente se da cuenta que ella puede usar a los personajes para mantener a sus padres distraidos mientras ella sale a hurtadillas de la fortaleza. Ella les cuenta que su padre está gran parte de su tiempo con el "asesino de dragones" (el Vonindod en el área 28), mientras que a su madre le gusta supervisar la actividad en la cocina (área 31).

Podria ocurrirseles a los personajes que ellos podrían beneficiarse de capturar a Cinderhild y después devolverla de vuelta a sus padres. Si se le ordena rendirse, ella cuenta a los personajes que ella está dispuesta a fingir ser su prisionera hasta que su padre les de lo que ellos buscan. Si aceptan su contrapropuesta, ella les permitirá que se deshagan de sus sirvientas antes de rendirse, con la condición que ellos la mantengan como su priosionera hasta que hayan escapado de Escoria Férrea. Una vez ella esté lo suficientemente lejos de sus padres, Cinderhild demanda ser liberada, jurando que nunca molestará a los personajes otra vez (una promesa que ella procurará mantener). Ella les dará su colgante de opalo de fuego (ver "Tesoro"), el cual fue un regalo de sus padres, para sellar el trato. Cinderhild no sabe donde guarda su padre su *caracola de teletransportación* pero supone estará bajo llave dentro de su cofre de hierro (ver área 26A).

Cinderhild y Zaltember duermen en camas con un armazón de hierro.

Al norte de la cama de Cinderhild hay un barril vacio que ella usa como una banqueta cuando ella está sentada delante de un espejo de cuerpo entero montado en la esquina norte de la pared oeste.

Un nicho al sur contiene dos grandes cajas vacios y una tercera caja llena con muñecas medio quemadas y juguetes rotos que Cinderhild y Zaltember una vez amaron.

Tesoro. Cinderhild lleva un colgante con un opalo de fuego en una cadena de oro alrededor de su cuello(con un valor de 2,500 po y un peso de 25 libras) y tiene una aguja de oro de 2 pies de longitud (con un valor de 250 po y un peso de 5 libras) oculta en su pelo.

Desarrollo. El Duque Zalto y la Duquess Brimskarda tratan a los captores de Cinderhild de la misma nanera qu ellos tratan a los captores de su hijo (ver área 18 para detalles).

27. Sala de Guerra

Una mesa de basalto, con su base esculpida para parecer una fuente de fuego negro, se halla en medio de esta bien iluminada habitación.

Estanterias desnudas de marmol surgen de las paredes a unas alturas de 10 y de 15 pies. Permaneciendo en la pared noroeste hay un **golem de hierro** con un lingote de hierro con una runa tallada integrado en su frente (ver "Tesoro"). Aunque los golems normalmente tienen espiritus elementales de tierra atrapados dentro de ellos, este golem contiene un espiritu elemental de fuego. Este golem está desactivado e incapacitado, aunque ese dato no es facilmente evidente.

Activar el golem de hierro requiere que alguien diga la palabra de mando adecuada. Ni incluso el Duque Zalto la conoce.

Lanzando un conjuro de identificar en el golem revela la perdida palabra de mando, la cual es "ildstryke."

Cuando el golem es activado, el fuego arde en sus ojos y oleadas de humo sulfuroso surgen de los respidareros en sus hombreras. Cualquier criatura que active el golem puede dictarle ordenes. El espiritu elemental que lo anim está obligado a obedecer las ordenes de los gigantes de fuego, por la cual cosa, una orden dictada por un gigante de fuego reemplaza cualqquier otra orden que el golem haya recibido. El golem está mágicamente programado para desasctivarse después de 1 hora. Una vez se desactive, el golem no puede ser reactivado durante 1 hora.

Tesoro

El lingote de hierro integrado en su frente es un lingote de la runa skold (ver el apendice B). Sólo puede ser quitado cuando el golem está deactivaedo o cuando está destruido.

28. Sala de Ensamblaje, Nivel Superior

Pozos de luz se mantienen pegados alrededor de braseros encendidos en nichos a lo largo de las paredes, y torres para cables de hierro se alzan para sostener la cadena de cubosque tintinea suspendidas. Pilares de basalto sostienen el techo a 90 pies de altura, y gruas de hierro estan atornilladas en las paredes a 50 pies sobre el suelo. Una escalera de hierro a lo largo de la pared sur sube hacia el porticón oester.

El Vonindod

Suspendido y fijado por enormes cadenas cerca del medio de la sala estan la cabeza con yelmo y el torso superior del Vonindod, el cual ha sobrevivido más o menos intacto. El coloso de adamantina tendrá una altura de 80 pies una vez que este totalmente reensamblado ; hasta que ocurra eso, no es nada más que una tintineante masa sin vida. Uno de sus ojos tiene un rubí gigante (con un valor de 25,000 po y un peso de 250 libras) encajado dentro del ojo, 40 pies sobre el suelo. El otro ojo contiene un hueco para una gema de tamaño similar (pero se perdió). Escalar el coloso para alcanzar el rubí del ojo requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20, hasta la superficie tiene algunos pocos asideros o puntos de apoyo para los pies. Retirar el rubí del ojo de su hueco requiere una palanca, el filo de una espada o una herramienta similar y una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Puertas de Adamantina

Insertadas en la pared sureste hay un par de puertas de adamantina de 50 pies de altura selladas con magia antigia. Las puertas son herméticas e insonorizadas. Ellas sólo se abren cuando un gigante de fuego permanece en un área de 50 pies de ellas y dice en Gigante la frase "¡Por la llama de Surtur, ordeno a estas puertas se abran!" Las puertas permanecen abiertas hasta que un gigante de fuego permanece en un área de 50 pies de ellas y dice en Gigante la frase "¡Por la llama de Surtur, ordeno a estas puertas se cierren!". Las puertas pueden tambien ser cerradas manualmente con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Un conjuro de apertura o magia similares no tienen ningun efecto sobre esas puerta, aunque un conjuro de conocimiento de leyendas o magia similar revela como las puertas pueden ser abiertas y cerradas. Un personaje inteligente puede engañar la magia en las puertas creando un gidante de fuego ilusorio y haciendolo decir la frase para pasar. Los personajes pueden tambien intentar esconderse y esperarse a que un gigante de fuego abra las puertas (ver la sección "Refuerzos" earlier en este capítulo).

El Duque de los Gigantes de Fuego

A menos que haya sido atraido a otro lugar, el Duque Zalto estará en la sala de asamblea jugando con sus dos sabuesos infernales favoritos, Narthor y Zerebor. Zalto tiene una bola de hierro hueca, de sobre unos 4 pies de diametro, plagada con agujeros y conteniendo el cadaver chamuscado de un gnomo de las rocas. Cuando la bola rueda a lo largo del suelo, los perros la persiguen corriendo detras ella, peleandose por ella, soplandola

con su ardiente aliento, y en caso contrario golpeandola por los alrededores, para satisfacción de Zalto.

El Duque Zalto es un gigante de fuego, con los siguientes cambios:

- Tiene 221 puntos de golpe.
- Lleva un *anillo de resistencia al rayo*.
- Tiene una puntuación de Inteligencia de 14 (+2) y habla Comun, Elfico y Gigante.
- Empuña una atarraga gigante de hierro, la cabeza de la cual tiene forma como una jaula (ver "Prisioneros de Zalto"). Tiene un bonificador de +11 para golpear con la atarraga, la cual tiene un alcance de 10 pies y produce 28 (6d6 + 7) puntos de daño contundente con un golpe. Èl puede realizar dos ataques con ella como una acción.

El Prisionero de Zalto

La cabeza rectangular de la atarraga de Zalto contiene una celda hueca justo lo suficiente grande para confinar una criatura Mediana (o dos criaturas Pequeñas). Una pared de la celda está equipada con una puerta hecha de barras verticales de hierro de 3 pulgadas de grosor y espaciadas 4 pulgadas de separación. En la puerta de la celda hay una cerradura, Zalto lleva encima la única llave que la abre. Arrancarla para abrir la puerta requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25, mientras que descerrejar la cerradura requiere herramientas de ladrón y una prueba exitosa de Destreza CD 20. Ninguna de esas actividades puede ser intentada mientras Zalto está empuñando el arma. Zalto tiene encarcelado un enano escudo dentro de la atarraga. Cada vez que Zalto golpea algo con el arma, cualquier criatura encarcelada en la cabeza de la atarraga recibe 5 (2d4) puntos de daño contundente mientras es golpeado y rueda dentro de la jaula.

El prisionero de Zalto es un miembro de los Zhentarim llamado Jasper Dimmerchasm. Jasper intentó negociar con uno de los subordinados de Zalto y fue llevado a Escoria férrea para encontrarse con que el duque. Zalto decidió que él no necesitaba la ayuda de la Red Negra para encontrae el fragmento perdido del

Vonindod, entonces él encerró a Jasper dentro de su atarraga, con sus armas y con todo. Jasper tiene las estadísticas de un **veterano**, con los siguientes cambios:
Jasper es un enano escudo neutral malvado.

- Habla Comun y Enano.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y tiene resistencia al daño por veneno.
- Tiene visión en la oscuridad hasta un rango de 60 pies.
- Lleva un hacha de batalla y un hacha de mano en lugar de una espada larga y una espada corta. Como una acción, él puede hacer dos ataques con el hacha de batalla, más un ataques con el hacha de mano si él tiene su hacha de mano desenfundada. El hacha de batalla hace 7 (ld8+3) puntos de daño cortante con un impacto o 8 (1d10 + 3) puntos de daño cortante usandola con las dos manos. El hacha de mano hace 6 (1d6 + 3) puntos de daño cortante con un impacto y puede ser lanzada (rango 20/60 pies).

Mientras está encerrado dentro de la atarraga de Zalto, Jasper no puede atacar a nadie de fuera de su celda y tiene cobertuta tres cuartos contra ataques a distancia que pasen a traves de la puerta de la celda. (Él tiene cobertura total contra todos los otros ataques a distancia que se originan fuera de su celda.) Si Jasper es rescatado, el preguntapara si puede permanecer con los personajes hasta que ellos vuelvan a la civilización. Él intenta hacerse amigo de los personajes que son miembros de la Red Negra, esperando conpirar con ellos para tomar todas las riquezas de Escoria férrea para ellos.

29. Forja de Adamantina

Esta fría forja parece un gigante igloo de adamantina con una chimnea en lo alto y un trampilla en la cara sur. La trampilla tiene una cerradura con un cerrojo deslizante, y su obertura es lo suficiente ancha para que pase a traves un gigante de fuego. Inscrito en el suelo de la forja está la runa ild (fuego) (ver el apendice E). La forja es un artefacto y por tanto inmune al daño. Atrapando un primordial de hielo dentro por 1 hora, sin embargo, causa que la forja se agriete, tras lo cual cesa de funcionar.

Flanqueando la forja hay dos torres de cable que sostienen las cadenas de cubos a 50 pies por encima.

Desarrollo

El Duque Zalto necesita el increible calor producido por la forja de adamantina para reparar su coloso, ya que los fuegos normalen no son lo suficiente calientes. Si Zalto pone sus manos en el Frasco de Hierro que contine a Maegera elTitan del Amanecer (ver la sección " Envio Especial" al final de este capítulo), él va dentro de la forja de adamantina y abre el *Frasco de Hierro*, liberando el primordial de fuego del Frasco y atrapandolo en la forja. Zalto despues sale de la forja, el cual comienza a generar un tremendo calor. La temperatura en la habitación sube immediatamente, tal que cualquier criatura que termine su turno en la habitación recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego o 11 (2d10) puntos de daño por fuego si se está equipado con una armadura de metal. Una criatura que entre en contacto directo con la carcasa supercaliente de la forja por primera vez en un turno recibe 33 (6d10) puntos de daño por fuego. Una criatura que entre en la supercalentada forja por primera vez en un turno o comienza su turno dentro de la forja recibe 132 (24d10) puntos de daño por fuego.

La antigua runa mágica que protege la forja tambiern previene que Maegera escape, incluso cuando la trampilla y los respideros esten abiertos. Maegera puede ser aún atrapado dentro de un *Frasco de Hierro* o una prisión mágica similar, sin embargo, y voluntariamente falla cualquier tirada de salvación si so le ayuda para escapar de la forja de adamantina.

30. Oficina del Supervisor

La pequeña habitación oeste del Vonindod está actualmente desocupada. Contiens uma mesa de madera de 10 pies de altura con una daga de hierro clavada en su superficie. La daga es tan grande como un mandoble de tamaño humano y el doble de pesado; en las manos de una criatura Pequeña o Mediana, es considereda un arma improvisada que hace 3d4 puntos de daño perforante con un impacto.

La daga de hierro no es mágica y puede ser extraer con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 11.

31. Cocina

Permaneciendo entre pilares de basalto negro hay dos mesas de basalto de 10 pies de alto -usadas para la preparación de comida. Debajo de las mesas hay diez calderos de hierro vacios que pesan 100 libras cada uno, y encima de ellos hay docenas de utensilios colgando de ganchos y cadenas de hierro. Brimskarda, la duquesa de los gigantes de fuego permanece delante de una chimenea agarrando una cuchara de hierro para probar la comida, degustando la sopa de un grueso caldero suspendido sobre las llamas. Cinco **mephits de humo** danzan alrededor del caldero, cacáreando con alegria Dos **ogros** vistiendo delantales de cuero manchado de grasa estan de pie cerca de las mesas, y veinte **goblins** escabulliendose, ejecutando táreas de sirvientes.



Brimskarda atacará a los intrusos que esten a la vista y ordena a sus esbirros a hacer lo mismo. Si la duquesa es reducida a 0 puntos de golpe, los mephits se retiran hacia la chimenea y los goblins se esconden er debajo de la mesa. Los ogros son demasiado estupidos para rendirse o huir; ellos luchan hasta la muerte, empuñando rodillos gigantes que son tratados como grandes clavas.

Arcos en la pared norte dan acceso y conducen al almacen con estanterias de madera alienadas con ollas ysartenes. El almacen al este tambien contiene dos barriles de grasa de 500 libras.

La Duquesa de los Gigantes de Fuego

Brimskarda viste una bata hecha de las escamas de la piel y las alas de un dragón negro joven, y ha envuelto su suntuoso pelo naranja alrededor de un cuerno de dragón negro dandole un peinado elaborado que parece un pilar curvado de llamas. Ella es una gigante de fuego, con los siguientes cambios:

- El traje de escamas de dragón de Brimskarda le otorga CA 16.
- Brimskarda tiene una puntuación de Inteligencia de 14 (+2) y habla Comun, Gigante y Goblin.
- Ella porta un frasco de cristal alrededor de su cuello como un colgante. El frasco contiene una *poción de invulnerabilidad*, la cual Brimskarda bebe en su primer turno de combate.
- puede lanzar calderos de hierro en lugar de rocas (su bonificador de ataque, rango y daño permanece igual).

Tesoro

Además de su *poción de invulnerabilidad*, Brimskarda lleva un gran abanico de pintado de oro (con un valor de 2,500 po y un peso de 50 libras).

Desarrollo

Los personajes que capturen a Brimskarda pueden usarla para ganar ventaja en cualquier negociación con el Duque Zalto. El duque trata a los captores de su esposa de la misma manera que él a lps captores de su hijo (ver el àrea 18 para detalles).

32. Almacén

Un pilar de basalto sostiene el techo de esta habitación, la cual contiene cajas de madera y barriles que los gigantes de fuego han traido con ellos a Escoria férrea. Las cajas contienen comida y los barriles contienen agua, roca de sal y cerveza.

Descansando contra la pared este hay un cofre de madera, de 10 pies de largo por 6 pies de alto por 8 pies de ancho. El cofre se Nota frío al tactp, y un conjuro de detectar magia revela un aura mágica de transmutación alrededor del cofre. Su interior permanece tan frío como una nevera independientemente de la temperatura exterior, y actualmente contiene las carcasas congeladas de un alce y de un lobo.

33. Cisterna

El agua helada que baja por la torrentera de la montaaña es canalizada a traves de tuberias que conduce hacia la habitación oeste de la cocina.

Tres boquillas de hierro sobresalen desde el techo de 50 pies de aitura, vertiendo agua dentro de tres recipientes con forma de cuenco excavados en el suelo. Un muro circular de piedra y hueco de 3 pies de altura encierra cada cuenco y agujeros de drenaje excavados en el círculo de cada muro de contención previene que el agua se derrame sobre el borde. Las valvulas de cierre para las boquillas estan montadas en la pared norte, a 10 pies sobre el suelr. Cada valvula de cierre es una oxidada rueda de hierro de aproximadamente 5 pies de radio que deben ser giradas una rotación completa para parar el flujo de agua dentro de la cisterna al sur; para girar la rueda se requiere una acción y una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Los barriles de agua potable se hallan en las esquinas de la habitación.

34. Fundición, Nivel Inferior

Los personajes pueden oir el tañido de metal y ver ondas de calor a traves de esa área brillantemente iluminada. Aquellos que permanezcan aquí son susceptibles a los efectos del calor extremo (ver la sección "Supervivencia en la Naturaleza" en el capítulo 5 en la *Guia del Dungeon Master*). Una artesa de piedra de 60 pies de ancho, 160 pies de largo y 5 pies de profundidad llena con hierro fundido domina la habitación. El hierro fundido se derrama de cuatro fundidores de forma cónica forjados de basalto negro.

Los fundidores estan alimentados por gas natural. Cuatro **gigantes de fuego** bombean grandes fuelles para ventilar las llamas. Cualquier criatura que entra en el hierro fundido por primera vez en un turno o comienza su turno en el hierro fundido recibe 44 (8d10) puntos de daño de fuego.

Los gigantes de fuego lanzan pegotes de hierro fundido en lugar de rocas. Un gigante debe estar al alcance de artesa para hacer este ataque de arma a distancia, el cual tiene un bonificador de + 11 para golpear, tiene un rango de 30/120 pies y hace 17 (3d6 + 7) puntos de daño contundente más 22 (4d10) puntos de daño por fuego con un impacto.

Los gigantes de fuego en el área 35 investigan sonidos de combate aquí.

35. Forjas

Ríos de hierro fundido fluyen desde la fundición (área 34) dentro de moldes en forma de espadas forjados en basalto negro que reposan dentro de tres forjas identicas (áreas 35A, 35B y 35C), cada una atendida por un **gigante de fuego** forjador de armas. El calor en esta habitación es casi insoportable, y los personajes que permanezcan aquí son susceptible a los efectos de calor extremo (ver la sección "Supervivencia en la Naturaleza" en el capítulo 5 de la *Guia del Dungeon Master*).

Los tres gigantes de fuego estan ocupados martilleando y doblando el hierro para fabricar filos y empuñaduras, pero ellos empuñan sus mandobles y atacan si ellos ven a cualquier intruso.

Además de los moldes, cada forja contiene una hoguera, un par de enormes yunques y estanterias que contienen herramientas para forjar armas.

36. Armería

Detras de un par de puertas al sur y al este de la fundación hay dos habitaciones desocupadas. Estas contienen bastidores de hierro para armas llenos con mandobles, maniquíes de hierro cubiertos con armaduras de placas, estanterias de marmol que contienen yelmos de hierro y ganchos con escudos de hierro colgando de ellos. Hay suficiente equipo aquí para armar una legión de gigantes de fuego, es todo robusto pero nada del equipo es mágico.

37. Escaleras hacia Arriba

Una escalera de hierro forjado en espiral sube 50 pies hasta el área 19. Los peldaños son planchas de hierro con agujeros lo suficiente grandes para que pase a traves de ellos un puño humano. Los peldaños conceden cobertura de tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que deba pasar a traves de ellos para golpear un objetivo.

Envío Especial

Draac y Taal Xorlarrin, un par de **magos drow**, llegan a Escoria férrea con seis **guerreros de élite drow**. Si los personajes se encontraron con esos drow previamente en Gauntlgrym, podrian haber presentes menos drows en su grupo, ya que no han tenido oportunidad de remplazar a los miembros perdidos. Si su misión en Gauntlgrym fue exitosa, Draac llevará un *Frasco de Hierro* con el proposito de devolverlo al Duque Zalto.

Esos drows hacen camino en silencio arriba de la ladera de la montaña adentrandose en la villa de los yakidos y bajando a la forja de los gigantes de fuego de camino al ascensor (área 9). Los yakidos han sido advrtidos que ellos estan viniendo y dejarlos solos. Si el ascensor no está funcional y ellos no puden hacer que funcione, los drow recurren a descender a traves de las minas (ver área 10). Exactamente cuando ellos llegan es segun vaya mejor para ti, pero aquí hay algunas sugerencias:

- Si los personajes matan al Duque Zalto, los drow podrian llegar brevemente después y atacar.
- Si los personajes estan teniendo un paseo facil en Escoria férrea, los drow podrían estar con Zalto cuando el grupo finalmente se enfrente con él. Draac no da el Frasco de Hierro a Zalto hasta que los personajes estan derrotados o forzados a retroceder.
- Si los personajes dejan Escoria férrea sin enfrentarse al Duque Zalto, los drow llegan después de que el grupo dejan Escoria férrea y dan a Zalto el Frasco de Hierro.

En sus primeros turnos en combate, tanto Draac y Taal intentan invocar un **demonio de las sombras**. Si la derrota parece probable, Draac ordena al resto de cubrir su retirada mientras él huye con el Frasco de Hierro.

Tesoro

Además del Frasco de Hierro, Draac lleva una vara no mágica con unos dibujos de telarañas en la parte superior del mango y una araña de obsidiana esculpida con pequeños diamantes por ojos en lo parte superior (con un valor de 1,500 po). Taal lleva una bolsa con cuatro gemas con un valor de 100 po en el interior, y viste una fina capa negra bordada con telarañas hechas de hilos de platino (con un valor de 750 po). Los guerreros de élite drow no llevan tesoro.

Frasco de Hierro de Zalto

Atado al cinturón de Draac hay un *Frasco de Hierro* que contiene al **Maegera el Titán del alba** (ver el apendice C), un poderoso primordial de fuego que los drow robaron de Gauntlgrym. Quitar el tapóndel *Frasco de Hierro* liberará a Maegera de su cautiverio, tras lo cual el primordial estará obligado a obedecer las órdenes de quien lo libere durante 1 hora. Una vez que la hora haýa finalizado, el primordial se volverá berserker y atacará indiscriminatdamente a las criaturas cercanas mientras incinera todo su alrededor.

El Duque Zalto y el drow saben que Maegera no puede ser controlado durante mucho tiempo, por lo que no liberarán al primordial de fuego en cualquier lugar sino dentro de la forja de adamantina de Escoria Férrea (área 29). Si Draac es incapaz de darle el frasco a Zalto y es forzado a huir, se guardará el frasco y volverá a la Infraoscuridad con é, decidido a guardarlo fuera del alcance de las manos de los enanos.

Desarrollo

Los personajes podrian obtener el *Frasco de Hierro* e intentar atrapar a Maegera dentro el horno mágico a bordo de su dirigible (ver la sección "Dirigible de un Culto" en el capítulo 4).

El horno del dirigible puede contener a Maegera, pero sólo brevemente.

Después de cada hora de confinamiento, Maegera puede hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para escapar del confinamiento. SI falla la tirada de salvación, Maegera permance atrapado durante otra hora. Si la tirada de salvación es exitosa, Maegera se libera y entra berserker, destruyendo el horno en el proceso.

Avance de Personajes

Después de obtener la *caracola de teletransporte* del Duque Zalto, los personajes podrian desear quedarse en algun sitio para así uno de ellos pueda sintonizarse con la caracola y usarla para teletransportar al grupo a Maelstrom. Los personajes podrían tambien retrasar el uso de la caracola porque deseen continuar explorando Escoria Férrea o porque tengan algunos cabos sueltos por atar, misiones aceptadas como la de Jasper Dimmerchasm, ayudar a Cinderhild a escapar de las garras de sus padres o devolver a Maegera a Gauntlgrym. En cualquier caso, permite a los personajes avanzar al nivel 9 antes de avanzar al capítulo 10, "El dominio de los Gigantes de la Tormenta."



Capítulo 9: El Castillo en las Nubes

Durante todo el tiempo en el que los gigantes han caminado por el mundo, los gigantes de las nubes han estado un escalón por debajo de los gigantes de las tormentas tanto en poder como en influencia. Ahora, con el ordning disuelto, unos cuantos gigantes de las nubes nobles han aprovechado la portunidad para alzarse sobre los gigantes de las tormentas y por tanto cumplir su sueño de convertirse en los indiscutibles aristócratas entre los gigantes.

Una de esas nobles es la Condesa Sansuri, la cual que su destino se haya enterrado en el pasado, esparando que ella lo desentierre. Los antiguos ancestros de Sansuri, anticipando la caída de su gran imperio, supuestamente escondieron su saber mágico y riqueza en bóvedas, y dejaron pistas para que lasfuturas generaciones los encontrara. El mayor de estos depósitos era un botçin de “magia dracónica”, conjuros y artefactos saqueados de las guaridas de poderosos wyrms. Sanauri desea encontrar este otín y usar su recién encontrado poder para destruir a sus ambiciosos rivales y convencer al resto de la raza de los gigantes para que se pongan de rodillas ante ella. Sansuri cree que los dioses la recompensarán de forma apropiada por hacerlo. Cuando ese día llegue, los demás gigantes de las nubes le agradecerán por lograr sus sueños.

Después de haber usado telescopios para escudriñar en las tierras de abajo en busca de pistas, Sansuri se ha dado cuenta que sus mapas se hallan terriblemente desfasados. No ha encontrado ninguna de las pistas que conducen haci el botín desde hace semanas.

Cuando un curioso dragón de bronce amante del peligro llamado Felgolos le hizo una visita hace unas semanas, Sansurí representó el papel de benévola anfitriona. Engañó al dragón, y cuando este bajó la guardia, lo capturó y aprisionó. Cuando lo aventureros tocan a la puerta, Sansuri está torturando al dragón de bronce en busca de información, esperando descubrir la localización de los antiguos marcadores Ostorianos. Los rugidos de dolor del dragón pueden escucharse desde millas.

En esta parte de su misión, los personajes viajan a Lyn Armaal, el castillo en las nubes de Sansuri, y se encuentran con la condesa y su familia. Ella comparte el lugar con su castellano y consorte, Cressaro; su hermano menor, el Conde Thullen; y sus dos hijos, Alastrah y Kaaltar. El castillo puede estar donde tu quieras que esté. Si no tienen ninguna localización en mente, asume que flota a una milla de altura en los Páramos Eternos (su localización por defecto). El objetivo principal de los personajes es encontrar la ***caracola de teleportación*** que el Rey Hekaton le dio a Sanduri, para poder usarla para viajar a Maelstrom, la ciudadela submarina de Hekaton (ver el Capítulo 10: “La Fortaleza de los Gigantes de la Tormenta "). Hay un problema, la caracola está escondida dentro de un ***Cofre Secreto de Leomundo*** creaod por la condesa y solo ella puede invocarlo.

Gigantes de las Nubes

Antes de jugar esta parte de la Before, repasa la información sobre los gigantes de las nubes en el Manual del Jugador. Te ayudará a interpretar a los gigantes de las nubes en este capítulo. Una parte importante a recordar es que algunos de los gigantes de las nubes son buenos, otros son malvados.

La Dama de las Máscaras

La condesa Sansuri es una avariciosa y vanidosa gigante que vive en las nubes, separada de la realidad, convencida que es víctima de una gran injusticia y que se halla rodeada de celosos enemigos que ansían destronarla.

Como poderosa maga y noble que es, Sansuri cree que es su deber gobernar sobre los demás y obtener su respeto.

A pesar de ello, se ha visto forzada a inclinarse ante la voluntad del Rey Hekaton y de los gigantes de las tormentas durante toda su vida. Está resentida contra el rey Hekaton por coartar sus ambiciones, y vive esperando el día en el que los dioses finalmente eleven a los suyos por encima de los gigantes de las tormentas. En su interior, Sansuri está llena de envidia y resentimiento, pero intenta esconder estos sentimientos tras una fachada calmada e inespresiva.

Al igual que muchos gigantes de las nubes nobles, Sansuri mantiene una colección de máscaras. Se pone la máscara que cree que refleja mejor su actual estado de ánimo y cambia de máscara según cambia su ánimo. Su incapacidad de extraer información útil del dragón de bronce no la puesto precisamente contenta, por lo que estará portando su máscara triste cuando los personajes lleguen.

Sansuri siente poco aprecio por las “gentes pequeñas” y no las considera una amenaza. Como reaccione ante los personajes dependerá de la forma en la que se aproximen a su castillo:

- Si los personajes atacan su castillo sin provocación o son atrapados intentando infiltrarse en su hogar, Sansuri pondrá en alterta las defensas de su castillo e intentará aplastarlos, capturando a aquellos que se rindan.
- Si los personajes se aproximan a su castillo de una forma no amenazadora, Sansuri instruirá a su castellano, Cressaro, para que los escolte a su sala de audiencias (área 1), donde los recibirá formalmente.

En situaciones fuera del combate, Sansuri interpretará el papel de orgullosa anfitriona pero no podrá terminar de ocultar su impaciencia- No tiene tiempo para entretener a visitantes inesperados y preferiría ver como se van rápido por donde han venido. Si los personajes le piden que les preste su caracola de teletransporte o que les deje usarla, pedirá saber por qué, pero al final rehusará ayudarles, incluso aunque le ofrezcan comprarla o comerciar por ella. Dichas las cosas claras, no confían en la “gente enclenque” y no se rebajará a negociar con ellos, ni tampoco les proporcionará los medios para alcanzar Maelstrom.

Si los personajes se meten en sus asuntos, les dirá que está relaizando una extensa investigación para poner al día sus mapas de las tierras de abajo. Si los personajes le preguntan por el dragón, Sansuri responderá fríamente “No es asunto vuestro”-

Los personajes astutos podrían dejar caer que poseen información útil para Sansuri, como la localización de antiguos mojones Ostorianos que señalan el camino hacia tesoros perdidos hace mucho tiempo. Sansuri considerá con gran suspicacia tales afirmaciones, y los controles de característica realizados para engañarla serán realizados con desventaja.

Sansuri atacará a los personajes que sean claramente irrespetuosos o mentirosos. También se volverá contra aquellos que parezcan decididos a robarla. Si pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, Sansuri lanzará un conjuro de *volar* sobre si misma, se retirará a su torre (áreas 31-33), y dejará que el resto de habitantes de la torre se las arreglen por si solos. Si su derrota parece inevitable, Sansuri negociará por su vida.

Y, en esas circunstancias, estará dispuesta a renunciar a su *caracola de teletransporte* (ver área 33). También entregará la caracola para proteger las vidas de sus hijos (ver áreas 22-23).

Si los personajes son derrotados en combate, Sansuri hará que séan despojados de sus armas, armaduras y demás equipo.

Tales objetos serán almacenados en el área 2 hasta que Sansuri tenga el tiempo y tranquilidad para inspeccionarlos de forma más profunda con la ayuda de conjuros de *detectar magia*. Los perosnajes muertos serán arrojados sin ninguna ceremonia a través del agujero en el suelo de la sala de audiencias. Los cautivos vivos serán confinados en jaulas en la mazmorra (área 8) y dejados sin vigilancia.

A no ser que los prisioneros se las arreglen para escapar, Sansuri los arrojará al día siguiente al área 7 para que sirvan de alimento a los grifos.

Simulacros de Aarakocra

Hace años, un aarakocra herido llamado Jakka laterrizó sobre el castillo en las nubes de Sansuri. Sansuri quedó prendada de la belleza y color de la noble criatura, pero en lugar de entablar amistad con Jakka, los encerró en una jaula y lo mantuvo en prisión durante meses mientras usaba conjuros de *simulacro* para crear efigies de hielo y nieve de él. (La versión del conjuro de Sansuri permite crear mçúltiples simulacros de la misma criatura). Después de crear una multitud de copias de Jakka, mató al original y luego (según la moda de la nobleza), hizo que disecaran y rellenaran su cuerpo y que lo montaran encima de la chimenea en su salón.

La condesa usa a los simulacros como guardias y decoración para su castillo. Su pose e impresionante plumaje son la envidia de la nobleza de los gigantes de las nubes y obedecen a las çordenes de su señora sin ninguna pregunta. Un simulacro de aarakocra tiene las estadísticas de un aarakocra, con los siguientes cambios:

- Cada simulacro tiene 6 puntos de golpe y un valor dedesafío de 1/8 (25 PX).
- Cuando un simulacro cae a 0 puntos de golpe o se ve sujeto a un lanzamiento exitoso de un conjuro de *disipar magia* (CD 17), revierte a su forma original de una masa de hielo y nieve y es destruido.

El Tormento de Felgolos

Sansuri sabe que Felgolos ha merodeado por el Norte durante décadas. Los está torturando en busca de información que pueda llevarla en la dirección del tesoro que busca. Desafortunadamente para ambos, FFelgolos no sabe nada que pueda ayudarla, excepto los nombres y situación de otros dragones mucho más ancianos y sabios que él.

Los rugidos intermitentes de dolor pueden ser escuchados desde millas de distancia, y los personajes que se aproximen a Lyn Armaal no podrán sino escucharlos.

Lyn Armaal

El castillo de la condesa Sansuri consiste en tres torres unidades con una casamata separada, todos ellos construidos con piedra de sillar bien encajada y fijada con mortero. La torre centra constituye el alcazar principar y tiene una torres más delgada levantándose de su parte superior que sirve como aposentos personales para la condesa Sansuri. Revisa la barra lateral “Lyn Armaal: Rasgos generales " para más información acerca de las características del Castillo.

Lyn Armaal: Rasgos Generales

Una nube mágica soporta el tremento peso del castillo de Sansuri, cuya altitud y movimiento son controlados usando un *orbe de navegación* (ver Apéndice B), situadi en el área 30. Los rasgos generales del castillo y la nube aparecen resumidos aquí.

Techos y Suelos. Los techos por todo el castillo están a 40 pies de altura. Los suelos en el nivel 1 están hechos de sillares bien encajados, mientras que los suelos interios en los niveles 2 al 6 están hechos con gruesas tablas de madera barnizadas soportadas por gruesas vigas. Los jardines de césped en los tejados de las torres (áreas 26, 27, y 29) crecen encima de 2 pies de tierra compactada, bajo la cual hay suelos de piedra.

Nube. La nube sobre la cuel descansa el castillo es opaca, flotante y semi sólida, con la consistencia y temperatura de una geltatina. Uno puede esculpir la nube para crear escaleras y otros rasgos, y una criatura que caiga sobre la nueve se hundirá en ella sin sufrir daño. Cualquier criatura que quiera atravesar la nueve puede hacerlo, tratándola como terreno difícil. Dentro de la nube la visibilidad se ve reducida a cero. La nube no bloquéa los sonidos, sin embargo.

Defensas. Las murallas almenadas del castillo tienen 10 pies de altura y pies de ancho. Las saeteras tienen 10 pies de altura, están a 10 pies del suelo y tienen 5 pies de anchura, estrechándose hasta los 2 pies de anchura en el lado exterior del muro. Unas balistas de madera (ver la sección “Equipo de Asedio” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*) han sido posicionadas tras algunas de las saeteras, colocadas para poder disparar virotes contra cualquier criatura voladora en el exterior. Un gigante puede apuntar y disparar una balista con una única ácción.

Puertas. Cada una de las puertas de Lyn Armaal tiene 27 pies de altura y está hecha con madera de 6 pulgadas de espesor, profusamente adornada y con detalles de bronce pulido. Las manijas están a 12 pies sobre la puerta. Una criatura Enorme no tiene problemas para abrir una puerta. Una criatura más pequeña puede intentar abrir una puerta, siempre que esa criatura u otra pueda alcanzar la manija de la puerta y abrirla. Mientras la manija está bajada, una criatura puede usar una acción para empujar o estirar de la pesada puerta, abriéndola con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 14. Si se falla el control, la puerta no se abre.

Iluminación. Todas las áreas interiores están brillantemente ilumidas, ya por luz natural filtrada a través de ventanas o saeteras, o por llamas mágicas (creatdas por conjuros de *llama continua*) que arden en antorcheros dorados en los muros. Cada antorchero tiene un valor de 250 po y pesa 25 libras. Las áreas exteriores tienen iluminación natural.

Muebles y Objetos Enormes. La mayor parte de los muebles y objetos en Lyn Armaal han sido hechos para gigantes de las nubes. Las excepciones aparecen anotadas en el texto. Mesas, camas y otros muebles son normalmente tres veces más altos, largos y anchos que sus equivalentes humanos, y pesan aproximadamente 27 veces su peso. Las criaturas Pequeñas y Medianas puedeagacharse y trepar bajos muebles de tamaño gigante, tratando los espacios que ocupan como terreno difícil.

Escaleras. Las escaleras dentro del castillo han sido construidas para gigantes de las nubes. Cada escalón tiene 4 pies de altura y otros 4 de fondo. Las criaturas grandes y más pequeñas tratan las escaleras como terreno difícil.

Telescopios. Fijados a las almenas hay varios telescopios que los gigantes de las nubes usan para espiar las tierras de abajo. Cada telescopio pesa 750 libras y consiste en un cuerpo de bronce de 20 pies de longitud equipado con lentes de aumento de cristal. Los telescopios están montados sobre soportes de acero y pueden ser movidos e inclinados para mirar en direcciones diferentes, incluyendo variar si inclinación hacia arriba o hacia abajo en un ángulo de 60 grados. El ocular de un telescopio en posición horizontal está a 20 pies sobre el suelo. Los personajes que vuelen o se hallen sobre los hombros de otros personajes pueden usar los telescopios para ver rasgos prominentes del terreno u otros objetos a cientos de millas de distancia.

Alcanzando Lyn Armaal

Lyn Armaal (mostrado en los mapas 9.1 y 9.2) flota en el cielo, rara vez acercándose a menos de una milla del suelo. Para alcanzarlo, los personajes necesitarán un dirigible, monturas voladoras o conjuros u obetos mágicos que otorgan la capacidad de volar. También le pueden pedir a uno o más dragones metálicos amistosos que les lleven volando, aunque rara vez habrá dragones metálicos por la zona cuando necesiten uno (ver "Dragones Metálicos ").

Si los personajes intentan ocultar su aproximación volando, ya sea ocultándose entre las nubes vecinas o viajando durante la noche, podrán llegar al castillo sin se detectados sin tener que realizar ningún control. Si no toman esas simples precauciones, los gigantes y los aarakocra los avistarán y harán sonar la alarma.

Dirigible

Los personajes pueden aproximarse al castillo en el dirigible de los cultistas del dragón (ver la sección “Dirigible de un Culto” en el Capítulo 4), pero dado el tamaño del dirigible, solo hay unos pocos lugares en Lyn Armaal que pueden acomodar la nave y soportar su peso:

- El patio de la batería trasera (área 6)
- La nube al lado de las escaleras que llevan a la casa del portón (área 9)
- La plataforma de llegada de la casa del pertón (área 10)
- Cualquiera de los jardines con césped de las torres (áreas 26, 27, o 29)

Monturas Voladoras

Los personajes pueden hacerse con monturas grifo en Fisura Ígnea o con hipogrifos en Nido del Halcón. Aquellos montados sobre hipogrifos pueden viajar 54 millas al dia (tres vuelos de 3 horas cada uno con descansos de 1 hora entre ellos), mientras que aquellos montados sobre grifos pueden viajar 72 millas en el mismo tiempo. Los grifos e hipogrifos pueden aterrizar en cualquier zona en el exterior. También son capaces de volar a través de las aberturas en la pajarera de los grifos (área 7).

Cualquier PNJ que acompañe a los personajes durante este viaje se quedará con las monturas, protegiéndolas mientras espera a que los personajes vuelvan.

Dragones Metálicos

Los personjes que hayan entablado amistado antes con un dragón metálico podrían ser capaces de sobornarlo o persuadirlo para que los transporte hasta el castilo de Sansuri. A los dragones en el Norte no les gusta ser usados como monturas, por lo que los personajes que no sean extremadamente persuasivos o aduladores necesitarán ofrecer tesoros a un dragón antes de que este se digne a ayudarlos. Un dragón joven puede transportar a un personaje Mediano, mientras que un dragón adulto puede transportar cuatro personajes Medianos. Dos personajes Pequeños cuentan como un personaje Mediano. El dragón puede ser sobornado más aún para que acepte unirse al asalto de Lyn Armaal, aunque esperará recibir como recompensa el propio castillo y todos los tesoros en su interior (sin contar la *caracola de teletransporte* que los personajes necesitan para continuar su misión).

Habitantes

A pesar de su grandeza e inmensas proporciones, el castillo está bastante comunicado y los sonidos fuertes en una zona pueden ser fácilmente escuchados en otros lugares. Cualquier gigante adulto que grite realmente fuerte será escuchado en todo el castillo.

Habitantes de Lyn Armaal		
Área	**Creature(s)**	**Notes**
1	4 simulacros de aarakocra	Los simulacros permanecen aquí
5	5 **gigantes de las nubes**	Los gigantes se reúnen en el área 6. Uno de ellos permanece allú mientras que los otros cuatro suben las escaleras para manejas las balistas (Dos en el área 16, dos en la 18).
7	5 **grifos**	Si son liberados por Sansuri, los grifos volarán hacia fuera y rodearán el castillo, atancando a los intrusos que puedan ver en klos tejados o en los parapetos.
8	La Condesa Sansuri, Felgolos **(dragón de bronce adulto)**	Si suena una alarma, Sansuri liberará a los grifos en el área 7 y buscará a Cressaro, encontrándose con éll en el área 6 no nada los retrada. El dragón permanece aqu aprisionado.
10	2 **elementales de aire**	Estos elementales permanecen aquí en todo momento.
11	2 simulacros de aarakocra	Estos simulacros ayudan a los elementales en el área 10.
13	3 **ogres**	Los ogros permanecen aquí en todo momento.
14	Cressaro **(**castellano **gigante de las nubes**)	Si suena una alarma, Cressaro irá a buscar a Sansuri, encontrándose con ella en el área 6 ni nada los detiene.
16	1 **gigante de las nubes**	Los gigantes permanecen en este lugar, junto con refuerzos del área 5.
17	2 **gigantes de las nubes**	Los gigantes permanecen en este lugar.
18	1 **gigante de las nubes**	Como en área 16
22/23	2 niños gigantes de las nubes	Los niños permanecen en el área 22 de noche, o en la 23 de día.
24	1 **gigante de las nubes**	El gigante se queda aquí
26	6 simulacros de aarakocra , 1 **elemental de agua**	Si estos simulacros se ven atraidso al área 29 por sonidos de lucha, no se los encontrará aquí. El elemental de aua se esconde en su poza.
27	2 **Horrores con Yelmo**	Los constructos permanecen aquí a no ser que Sansuri o Thullen les orden moverse a otro lugar.
30	Trajes de **armadura animada**	
28	Conde Thullen, 7 **arbustos con conciencia**	IfSi suena una alarma, Thullen se dirigirá hacia el área 23 para proteger a los niños. Los matorrales protegen el invernador solo si Thullen se lo ordena.
29	6 simulacros de aarakocra	Los simulacros permanecen aquí para proteger las áreas 30-33. Si la batalla se desata aqu, los simulacros de aaracokra en el área 26 llegarán 2 turnos más tarde.
32	2 **acechadores invisibles**	Los acechadores invisibles permanecen aquí.

La tabla de Ocupantes de Lyn Armaal Roster resume las localizaciones de los ocupantes cuando los personajes se acerquen e indica como reaccionarán esas criaturas cuando se detecten intrusos.

Cualquier gigante de las nubes o aarakocra pueden colocar el castillo en alerta. Un gigante de las nubes puede hacer esto gritando “A las Armas!” al final de su primer asalto de combate. Un simulacro de aarakocra puede hacerlo graznando con fuerza al final de su primer asalto. Las demás criaturas en el castillo carecen de medios para hacer sonar una alarma o no se molestarán en hacer.

Cuando suene la alarma, los gritos del dragón de bronce cesarán al verse obligada la Condesa Sansuri a abandonar la interrogación de Felgolos. Sansuri se moverá a un lugar donde pueda usar un telescopia para poder echar mejor una mirada a aquellos que puedan amenazarla. “Las gentes enclenques” harán que le pique la curiosidad. Sansuri les permitirá que aterricen sin problemas y ordenará a Cressaro que escolte a sus huéspedes hasta la sala de audiencias (área 1), donde podrá recibirlos formalmente y determinar sus verdaderas intenciones. Si los personajes se vuelven hostiles antes de que se pueda producir esta reunión. Sansuri pasará del recibimiento formal y ayudará a defender el castillo hasta que llegue el momento en el que eso ya no sea su mejor opción (ver la sección "La Dama de las Máscaras” cerca del principio de este capítulo para más información acerca de las tácticas de Sansuri).

1. Sala de Audiencias

Esta opulento salón tiene un suelo de losteas de lapislázuli y murales que muestran castillos en las nubes así como gigantes de las nubes que persiguen a dragnes plateados mientras cabalgan a lomos de rocs o se mueven en carros tirados por grifos. Unos bancos de mármol abrazan los muros cerca de la entrada, mientras que al otro lado se levanta un adornado trono de alabastro tachonado de gemas (ver "Tesoro"). "Protegiendo" el trono a ambos lados de este hay dos estatuas a tamaño natural de gigantes de las nubes, una de un hombre, la otra de una mujer, es posición de guardia, portando altos yelmos con plumaje y aferrando lanzas con punta de mithral.

Las eatatuas son esculturas inofensivas.

Abierto en el suelo delante del trono hay un agujero circulas de 10 pies de diámetro rodeado por losetas decorativas de mármol dorado, alabastro blanco y lápiz lázuli azul.

Montando guardia con sus espaldas hacia el agujero hay cuatro simulacros de **aarakocra** ver la sección “Siluacros de Arrakocra” antes en este mismo capítulo). Los aarakocra están alerta pero permanecen completamente inmóviles; no harán otra cosa que defenderse a si mismos y obedecer las órdenes de Sansuri.

Cualquier criatura que salte o caiga dentro del agujero se desplomará hacia el suelo a no ser que pueda volar.

Tesoro

Setenta y dos gemas decoran el trono de Sansuri.

Hay treinta gemas de 50 po, veinte piezas de 100 po, quince gemas de 500 po, y seis gemas de 1.000 po, además de un zafiro negro (con un valor de 5.000 po) colocado en mitad del trono, en mitad de un soporte de mármol en forma de sol grabado con runas.

Un personaje puede usar una acción para sacar una gema por la fuerza. Retirar el zafiro negro activa un conjuro de *glifo custodio* (runas explosivas) colocado sobre el trono. El efecto produce 36 (8d8) puntos de daño por frio a todas las criaturas dentro del área del conjuro.

2. Taller y Sala de Reuniones

Sansuri usa esta sala como un taller mágico y sala de reuniones privada. Una mesa de piedra domina la habitación, y unos altos armarios de madera se apoyan contra los muros del otro lado.

Otras decoraciones incluyen plantas en tiestos (una en el suelo y las otras colgando del techo encima de la mesa) y un gran barril lleno de desperdicios (en estos momentos vacío). Al lado de la puerta, colgando en un gancho de piedra montado en el muro a 20 pies de altura sobre el suelo, hay una llave de hierro de 2 pies de longitud que pesa 25 libras. Esta llave abre las jaulas en el área 8.

Los armarios contienen todo tipo de componentes de conjuros y baratijas acumulados por Sansuri a lo largo de los años.

Los personajes pueden encontrar los componentes materiales para cualquier conjuro de mago de 6º nivel o inferior que no tenga coste en piezas de oro asociado. Para determinar qué baratijas hay presentes, tira doce veces en la tabla de Baratijas en el Capítulo 5 del *Manual del Jugador*, o simplemente elije doce baratijas diferentes de la tabla.

Desarrollo

Si los personajes son capturados, su equipo será colocado encima de la mesa en esta sala, lugar donde permanecerá hasta que Sansuri tenga tiempo de examinarlo con un conjuro de *detectar magia*. Cualquier objeto mágico encontrado entre el equipo del grupo será guardado en uno de los armarios, el cual será entonces asegurado por Sansuri con un conjuro de *cerradura arcana*.

3. Sala de Huéspedes

Los muebles en esta sala han sido construidos a tamaño gigante e incluyen dos lechos, una mesa de madera espléndidamente tallada y un cofre de madera vacío. Un espacioso vestido al fondo de la habitación contiene unas cuantas capas a tamaño gigante así como pijamas colgando de perchas de bronce en la pared así como un gigantesco barril de vino.

Tesoro

Encima de la mesa de madera hay un decantador de latón de 5 pies de altura (con un valor de 250 po y un peso de 75 libros) y dos cálices a juego, de 3 pies de altura, con gemas tachonadas y filigrana de platino (cada uno de ellos con un valor de 750 po y un peso de 50 libras).

4. Armería

Almacenadas en soportes de madera a lo largo de los muros hay docenas de lanzas y jabalinas, cada una de ellas exquisitamente construida y bien equilibrada, así como herramientas para reparar armas y armaduras. Dos juegos completos de cotas de placas de tamaño gigante cuelgan do unos maniquís gigantes hechos de bronce que montan guardia con la espalda colocada contra el muro. Una mesa de madera se levanta entre las dos puertas, y una alfombra tejida con la imagen de un cielo nocturno cubre el suelo.

5. Barracones

Esta habitación ha sido destinada para los guardias gigantes de las nubes de Sansuri.

Cinco camas se hallan colocadas separadas a lo largo del muro exterior, junto con un barril de vino y un cajón de suministros lleno de comida colocado en una esquina. Tres capas cuelgan de ganchos de bronce en uno de los muros, y descansando en el suelo a lado de la puerta hay un gran cofre (ver “Tesoro”).

Cinco gigantes de las nubes viven aquí, sus luceros del alba descansando en el suelo al lado de sus camas. En un día normal, estos guardias y los que están de servicio operan en turnos alternantes. Cuando el castellano decide que un turno de guardia ha terminado, levanta a estos guardias de sus camas y les ordena que reemplacen a los guardias en las áreas 16, 17, 18, y 24. Los guardias relevados acuden aquí para descansar. Cuando una alarma suene, los gigantes durmientes se despertarán aferrarán sus luceros del alba y se moverán hasta el área 6. Si no hay enemigos con los que luchar en esa área, cuatro de ellos subirán por las escaleras para manejar las balistas; dos se dirigirán hacia el área 16 y dos hacia el área 18. El quinto permanecerá de guardia en el área 6.

Tesoro

El gran cofre cerca de la puerta no está cerrado y contiene diez grandes sacos, ninguno de ellos con el mismo aspecto, pero cada uno de ellos con las pertenencias de un gigante de las nubes en particular. Cada saco contiene 3d6 x 100 pp, 2d6 x 100 po, y ld4 objetos normales, determinados tirando en la tabla de Objetos en la Bolsa de un Gigante de la introducción. Si los personajes se hacen con todo este tesoro, no te molestes en tirar los contenidos exactos de cada saco, asume que el botín al completo consiste en 10,000 pp, 7,000 po, y veinte objetos seleccionados de la tabla.

6. Batería Trasera

Un muro de 30 pies de altura con unas defensas que sobresalen de muro (área 17) rodéa este patio de losas de piedra, en cuyo suelo hay varios charcos de agua de lluevia acumulados por aquí y por allí. Los gigantes de las nubes que montan guardia encima del muro pueden ver y escuchar a cualquiera que entre en el patio que no esté intentando permanecer oculto.

Tres balistas miran hacia tres saeteras en el muro exterior, y dos rejas de hierro cubren agujeros de 10 pies cuadrados en el suelo. Las rejas están mantenidas en su lugar con piedra y cemento. Un personaje Pequeño puede pasar sin problemas a través del espacio entre las barras de hierro, mientras que uno Mediano puede escurrirse a través de los barrotes con ciertos problemas. Cualquier criatura que pase a través de los barrotes o caiga entre ellos se desplomará hasta el suelo a no ser que pueda volar.

7. Pajarera de los Grifos

Colocadas de forma desordenada en esta sucia habitación hay cinco jaulas de madera. Cinco grifos son mantenidos aquí, cada uno de ellos encerrado en una caja. Los grifos picotéan y rascan sus jaulas, y el suelo a su alrededor está cubierto de trocitos de madera. Los grifos no pueden atacar a ninguna criatura que se halle fuera de sus jaulas, pero montarán un escándalo cuando los personajes entren en la habitación, uno tan ruidoso que la Condesa Sansuri lo escuchará en el área 8. Investigará para ver que ha causado el estrépito. Los grifos han sido entrenados para obedecer soo a Sansuri. Si la alarma suena, Sansuri emergerá del área 8, usará una acción para abrir cada una de las jaulas, y ordenará a los grifos que alcen el vuelo y rodéen el castillo, atacando a cualquier intruso nada más verlo y volviendo aquí cuando ella los llame. Un simple mecanismo de pasador, a 10 pies del suelo, cierra cada

puerta. Los grifos vienen y van a través de unas amplias ventanas en el muro exterior. Unos cuantos barriles y cajones de suministros contienen carne seca de caballo y mula (regalitos para los grifos).

8. Mazmorra

Felgolos, un dragón broncíneo adulto, se halla encadenado al muro trasero y al suelo de esta espaciosa celda sin ventanas.

Dos grilletes cerrados con llave aprisionan las patas traseras del dragón, impidiéndole moverse más de unos pocos pies en cualquier dirección. Tiene un collar cerrado alrededor de su cuello y un bozal de hierro cerrado con llave cubriéndole el morro. El bozal, el collas y los grilletes han sido diseñados para aprisionar a un dragón de su tamaño y no son útiles con criaturas de otras formas y tamaños. Los grilletes han sido reforzados con magia, y por lo tanto no pueden ser rotos con la fuerza física. La magia en el collar de Felgolos le impide usar su rasgo de Cambio de Forma y no puede usar su Presencia Aterradora mientras está encadenado. Mientras tiene el bozal puesto, Felgolos puede hablar con ciertas dificultades, pero el alcance su de arma de aliento se ve reducido a 5 pies. El dragón está sangrando por múltiples heridas y le quedarán 160 puntos de golpe cuando los personajes lo encuentren.

Un conjuro de *apertura* puede abrir los grilletes alrededor de una de las patas del dragón o abrir el bozal o el collar del dragón.

Cualquiera de estas cerraduras puede ser forzada usando herramientas de ladrón, aunque se requiere de una acción y de un control exitoso de Destreza CD 20 para poder hacerlo.

Al otro lado de la habitación desde donde se halla el dragón hay tres jaulas de hierro vacías, preparadas para prisioneros de tamaño humano. Las jaulas tienen barrotes de 1 pulgada de espesor con espacios de cuatro pulgadas entre ellos. Cualquier miembro del grupo que sea capturado por los gigantes de las nubes será despojado de su equipo y encerrado en las jaulas. Los candados en cada jaula son tan grandes que no pueden ser forzados con herramientas de ladrón, pero un personaje que esté fuera de la jaula puede usar una acción para introducir una mano y forzar manualmente la cerradura, consiguiéndolo con un control exitoso de Destreza CD 20. Sansuri mantiene la llave de los candados en su taller (área 2).ç

La Condesa

Sansuri porta un gran anillo de llaves que abre los grilletes del dragón. Usa una lanza con punta de mithral durante su interrogatorio, clavando la punta de lanza entre las escamas del dragón en varias “zonas blandas” para causar el máximo de dolor. Si suena la alarma en cualquier otra zona del castillo, Sansuri dejará el interrogatorio, liberará a los grifos de sus jaulas en el ñárea 7, y se dirigirá hacia el área 6. A no ser que se vea retrasado por alguna razón, Cressaro (ver área 14) se encontrará aquí con ella. Ver la sección “La Dama de las Máscaras” para más información acerca de como interactuará Sansuri con huéspedes inesperados.

La condesa Sansuri porta una máscara (ver "Tesoro") y es una gigante de las nubes, con los siguientes cambios:

- El alineamiento de Sansuri es neutral malvado.
- Habla Aurano, Común y Gigante.
- Empuña una lanza en lugar de un lucero del alba. En combate cuerpo a cuerpo, usa el arma con las dos manos, produciendo el mismo daño que un lucero del alba.
- Tiene una puntuación de Inteligencia de 16 (+3) y gana el rasgo de Lanzamiento de Conjuros descrito más adelante..
- Tiene un Vaklor de Desafío de 11 (7,200 XP).

Lanzamiento de Conjuros. Sansuri es una lanzadora de conjuros de 13º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 15; +7 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, mensage, prestidigitación, rayo de escarcha, remendar,*
lº nivel (4 espacios): *escudo, identificar, proyectil mágico, sirviente invisible*
2º nivel (3 espacios): *cerradura arcana, soplo de viento, invisibilidad*
3º nivel (3 espacios): *acelerar, esquema hipnótico, ray relampagueante*
4º nivel (3 espacios): *tormental de hielo, piel de piedra*
5º nivel (2 espacios): mano de *Bigby, muro de fuerza*
6º nivel (1 espacio): *globo de invulnerabilidad*
7º nivel (1 espacio): *espada de Mordenkainen*

Tesoro

La máscara de Sansurio porta una expresión feliz y tiene un valor de 250 po como objeto artístico.

Desarrollo

Si los personajes liberan a Felgolos, se ganarán a un amigo de por vida. Conocidos por sus amigos como “El Infortunio Volador”, Felgolos tiene una inimaginable y aparentemente inagotable capacidad de meterse en problemas a él mismo y a los que tiene cerca debido a su imprudencia. Es también bastante torpe y carente de habilidades sociales. Cuando usa su rasgo de Cambio de Forma, prefiere asumir la forma de un mediano de tez rubicunda con cabellos rizados de color bronce, o la de un joven humano de cabellos rubios y tex bronceada por el sol.

Felgolos no es amigo de la Red Negra. Cualquier personaje afiliado con los Zhentarim puede, con un control exitoso de Inteligencia (Historia) CD 10, recordar historias acerca de un dragón, que concuerda con la descripción de Felgolos, que se dedica a atacar caravanas de los Zhentarim y a llearse sus carromatos, con los animales de tiro y todo. De hecho, Felgolos tiene una gran colección de carromatos Zhentarim y no tendrá reparos en admitirlo. No se deshará de ninguno de ellos, sin embargo, ya que considera los carromatos y su contenido como parte de su tesoro.

Ataca las caravanas de loz Zhentarim en particular por que conoce la siniestra reputación de la Red Negra y le encanta frustrar los planes de los Zhentarim.

Una vez haya sido liberado Felgolos ofrecerá permanecer con el grupo durante el resto de esta parte de la aventura, pero rechazará acompañarlos hasta Maelstrom (ver el Capítulo 10, “l Dominio de los Gigantes de las Tormentas"), diciendo que no quiere hacer enfadar a más gigantes durante un tiempo. Por el contrario, regresará a una de sus muchas guaridas, en este caso una cueva que mira a un río que atraviesa las estribaciones occidentales de las Colinas del Metal Estelar. Si los personajes requieren la asistencia del dragón más adelante, pueden buscarlo allí. Pero, considerando su personalidad, Felgolos podría hallarse lejos cuando los personajes vayan a por él, arrastrado una vez más en una de sus desafortunadas aventuras.

9. Escalera de Nubes

Esta escalera ha sido esculpida en la propia nube, con escalones de 3 pies de altura y 6 pies de fondo. En la parte de arriba de la escalera hay una puerta en el muro de la casa del portón (área 10).

Esta puerta es similar a otras encontradas por todo Lyn Armaal (ver la barra lateral "Lyn Armaal: Rasgos Generales").

10. Casa del Portón

Construida sobre una nube separada y conectada con el alcazar principal por un puente de piedra, la Casa del Portón es donde el castellano de Sansuri recibe normalmente a los visitantes antes de llevarlos hasta la sala de audiencias de la condesa (área 1).

Unas almenas rodéan la plataforma de llegada de la Casa del Portón y el puente. A ambos lados de la puerta, unas cortas escaleras suben hasta un compartimento de piedra que contiene una balista sin nadie que la maneje.

Dos **elementales de aire** protegen la casa del portón en todo momento, atacando a todas las criaturas que intenten moverse sin ser escoltadas a través del puente. Los elementales son visibles como unas masas de aire arremolinado con zonas oscuras que parecen ojos.

Intentarán lanzar a sus enemigos fuera del puente usando su acción de remolino. Una criatura lanzada desde arriba del puente debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para detener su caída agarrándose a las almenas.

Desarrollo

Los simulacros de aarakocra que montan guardia en el área 11 acudirán en ayud de los elementales si se inicia aquí un combate.

11. Puerta Principal

La puerta al final del puente es la entrada principal al alcazar, a través de la cual se espera que pasen todos los huéspedes.

La puerta está decorada con imágenes de nubes y protegida por dos simulacros de **aarakocra** de magnífico aspecto (revisa la sección “Simulacros de Aarakocra" antes, en este mismo capítulo) los cuales se apartarán cuando los visitantes se aproximen. Solo atacarán si la Condesa Sansuri se lo ordena o si estalla un combate en el área 10.

Abrir la puerta activa un conjuro permanente de *alarma* que alertará al castellano en el ñárea 14 y al guardiaa gigante de las nubes en el área 24. Si todavía no es consciente de la llegada de visitantes, el castellano los interpelará en el salón más allá de las puertas, pedirá saber cuales son intenciones y los escoltará hasta el área 1 si los considera dignos de reunirse con la Condesa Sansuri. Si los visitantes se comportan de forma amenazadora o nsultante, el castellano los atacará y hará sonar la alarma. Unos agujeros en el techo encima de la puerta permiten al gigante en el área 24 lanzar una lluvia de ácido sobnre los intrusos que intenten penetrar en el castillo a través de esta ruta.

La puerta puede ser atrancada desde el interior, aunque los gigantes solo hacen esto cuando esperan un ataque importante. Una barra de madera cuelga en el muro al lado de la puerta. La barra pesa 800 libras y los soportes que la mantienen en su sitio están montados a 15 pies por encima del suelo. Mientras la puerta está atrancada, esta no puede ser derribada sin ayuda de un ariete u otra maquinaria de asedio. Una criatura Enorme o más grande como actúe como tal puede derribar la puerta con un control éxitos de Fuerza CD 30.

12. Aposentos de los Sirvientes

La puerta delantera de esta área contiene una escalera en esperal hecha con hierro forjado decorado que sube hasta el área 19.

Tres grandes camas estçan apelotonadas en una habitación lateral escasamente adornada. Un nicho contiene un cajón de suministros vacío y unas cuantas capas devoradas por polillas apropiadas para un ogro.

13. Cocina

La cocina huele a calabaza. Tres **ogros** llamados Drat, Drek, y Krob trabajan aquí, y un *sirviente invisible* permanente limpia el lugar de forma regular. Los ogros son dóciles y evitan el combate, luchando solo en legítima defensa.

Cada uno de ellos ha sido entrenado para preparar un tipo de comida: uno se encarga de los aperitivos, otro de las entradas y el tercero de los postres. Signos de la presencia del *sirviente invisible* son obvios de vez en cuando: una escoba que parece barrer el suelo pro si misma, platos y jarras moviéndose por el aire y utensilios que se cuelgan en los ganchos situados por encima de la mesa de trabajo.

Unos armarios y estantes albergan la vajilla y ls utensilios de cocina. Un ghogar construido en el muro al otro lado de la puerta suele tener un gran caldero de cocio burbujeando encima de un fuego. Una alacena contiene los ingredientes que los ogros necesitan para preparar la comida para los gigantes de las nubes. En la mesa en mitad de la cocina hay media docena de tartas de calabaza recién ordenadas que la condesa se come como un humano podría comerse unas magdalenas.

14. Aposentos del Castellano

Sansuri emplea a un castellano gigante de las nubes llamado Cressaro para que dirija a los guardias y se encargue de la defensa del castillo.

Estará descansando aquí cuando los personajes lleguen por primera vez a Lyn Armaal, haciendo lo que puede para ignorar los cansinos rugidos del dragón broncíneo. Cressaro es ciegamente leal a Sansuri y sigue sus órdenes al pie de la letra. Responderá a una alarma buscandoa la condesa para asegurarse de que está a salvo. Se dirigirá escaleras abajo hasta el área 6 y se encontrará allí con Sansuri, asumiendo que ninguno de ellos se vea detenido por la presencia de intrusos. Cressaro es un gigante de las nubes, con los siguientes cambios:

- El alineamiento de Cressaro es Neutral Malvado.
- Cressaro porta *brazaletes de defensa* que le dan CA 16.

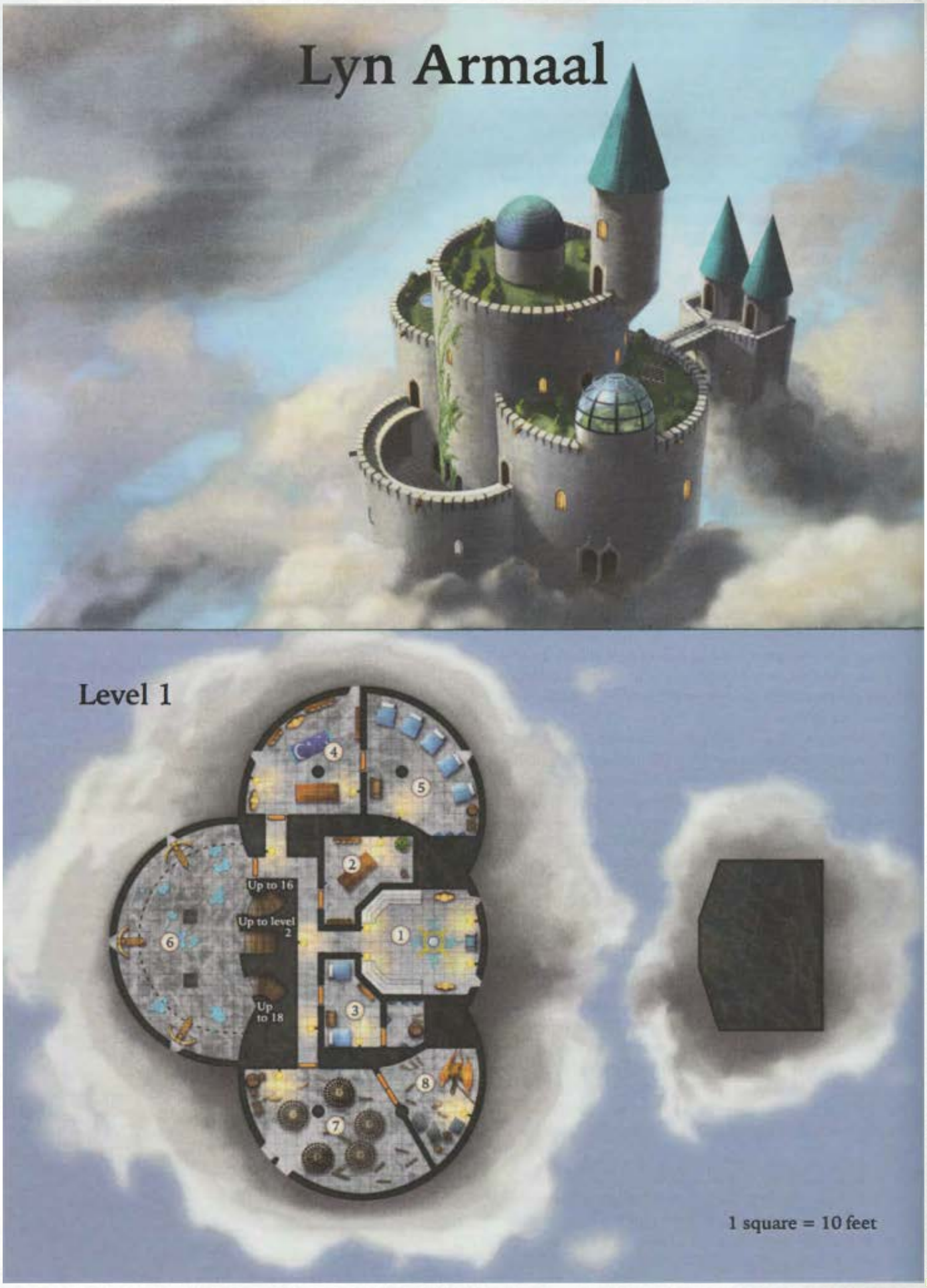
Cressaro es un joven gigante de las nubes en apogeo de su vigor y, sin que sea una sorpresa, también sirve a la condesa como consorte y guardaespaldas persona. Sus brazaletes mágicos fueron un regalo de la condesa y sus aposentos personales están exisitamente decorados. Una fina capa cuelga de un gancho de bronce en lo alto de uno de los muros, cerca de una estantería que alberga una docena de libros acerca de dragones, la guerra y la historia del conflicto entre gigantes y dragones que llevó a la caída del imperio de Ostoria. Otras decoraciones incluyen una hermosa alfombra y una pequeña palmera que crece en una maceta de alabastro en una esquina de la ahbitación. La maceta tiene 7 pies de altura, pesa 750 libras y tiene imágenes de giganttes de las nubes ataviados con armaduras talladas en ella.

Tesoro

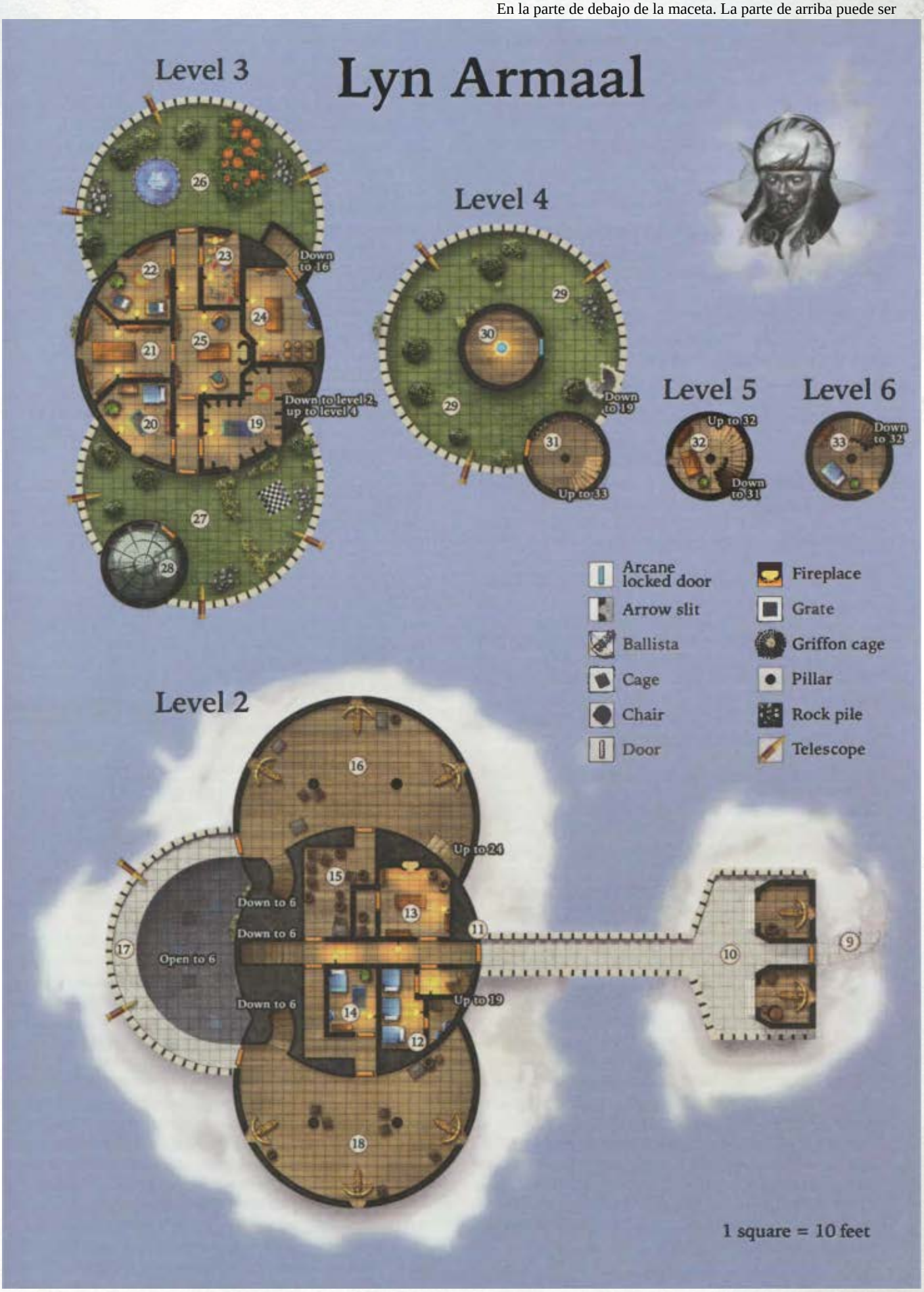
Los *brazaletes de defensa* de Cressaro cambian mágicamente de tamaño para adecuarse a cualquiera que se sintonice con ellos.

Cada libro en la colección de Cressaro tiene un valor de 500 po para un comprador interesado y pesa 100 libras. Muchos historiadores y sabiso en Aguas Profundas pagarían por ellos.

Una detenida inspección de la maceta, acompañada por un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 10 revelará una junta, lo que sugerirá que que la parte de arriba de la maceta puede separarse de la de abajo. La parte de arriba contiene la palmera y la tierra a su alrededor. Cressaro oculta sus tesoros


Lyn Armaal
Level 1
4
5
2
Up to 16
Up to level 2
6
1
3
Up to 18
8
7
1 square = 10 feet

En la parte de debajo de la maceta. La parte de arriba puede ser



levantada o tirada hacia uno de los lados con un control exitoso de Fuerza CD 18, o los personajes puede abrir a golpes un agujero en la parte de debajo de la maceta. Cualquiera de las dos opciones expone un compartimnto hueco que contiene 1,200 pe, 3,500 po, siete gemas de 500 po y una *figurita de maravilloso poder* (serpentine owl).

15. Almacenes

Esta habitación está atestada con cajones de suministros gigantes llenos de pan, carne y pescado secos, frutas y vegetales, así como unos enormes barriles de agua y vino.

16. Batería de Babor

Tres balistas miran hacia saeteras en el muro exterior, con unas cuantas cajas llenas de munición por aquí y por allí. Dos columnas de piedra soportan el techo. Una escalera sube hasta un rellano en el exterior del área 24, y otra caracoléa hacia abajo hasta el área 6.

Un **gigante de las nubes** armado con un lucero del alba monta guardia en esta sala. Cinco asaltos después de que haya sonado la alarma, otros dos gigantes de las tormentas mas provenientes del área 5 llegarán hasta aquí, asumiendo que nada los retrase. Los tres gigantes cargarán y dispararán las balistas según sea necesario. Los personajes que entren en esta área y que no estén siendo escoltados por un gigante de las nubes serán atacados nada más ser vistos.

17. Almenas

Dos gigantes de las nubes montan guardia encima de estas almenas, las cuales están equipadas con dos grandes telescopios. Cada gigante mantiene cerca un saco que contiene una docena de rocas, las cuales los gigantes arrojarán a los enemigos que se hallen fuera de su alcance. Los personajes que entren en esta área y que no estén siendo escoltados por un gigante de las nubes serán atacados nada más ser vistos.

18. Batería de Estribor

Tres balistas miran hacia saeteras en el muro exterior, con unas cuantas cajas llenas de munición por aquí y por allí. Dos columnas de piedra soportan el techo. Una escalera caracoléa hacia abajo hasta el área 6.

Un **gigante de las nubes** armado con un lucero del alba monta guardia en esta sala. Seis asaltos después de que haya sonado la alarma, otros dos gigantes de las tormentas mas provenientes del área 5 llegarán hasta aquí, asumiendo que nada los retrase. Los tres gigantes cargarán y dispararán las balistas según sea necesario. Los personajes que entren en esta área y que no estén siendo escoltados por un gigante de las nubes serán atacados nada más ser vistos.

19. Galería

Una escalera decorativa de hierro forjado en una esquina de esta sala se dirige hacia abajo hasta los aposentos de los sirvientes (área 12) y hacia arriba hasta el tejado del castillo (área 29).

Unas coloridas alfombras decoran el suelo, mientras que los muros están cubiertos con particiones que forman nichos en los que se muestran todos los objetos de arte que la condesa ha ido acumulando a lo largo de los años. La pieza central de su colección es un joven dragón plateado disecado, suspendido del techo con cadenas. Carece de valor, pero muchos otros objetos expuestos si son valiosos.

Tesoro

La colección de objetos de arte de la condesa incluye pinturas, estatuas, armas y trajes ceremoniales, sarcófagos de tamaño humano, vasos y alfarería de la antigua Ostoria, y bien conservados pergaminos (no mágicos) con decretos imperiales y edictos divinos escritos en Dethek , el alfabeto enano. Diez de los objetos de arte arte valiosos tesoros no mágicos, con un valor de 750 po cada uno. Usa la tabla de Objetos de Arte en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar en qué consiste cada tesoro. Se presentan aquí además dos objetos mágicos.

Arpa de Anstruth. Un arpa de exquisita manufactura de tamaño humano descansa sobre una estantería. Este *instrumento de los bardos* fue adquirido de un bardo humano que aconsejó a Sansuri durante unos cuantos meses. Esta hizo que lo arrojaran de las lamenas por haber bromeado sobre su voluble temperamento, y se quedó con su arpa como recuerdo.

Estandarte de la Runa Krig. Este estandarte de guerra mágico (ver apéndice B) cuelga de un asta barnizada de madera enganchada a la puerta. El asta estça montada a 20 pies de altura sobre la puerta y el estandarte tiene 9 pies de longitud.

20. Dormitorio de Thullen

El hermano menor de Sansuri, el Conde Thullen, duermen en este dormitorio a hora intempesitvas y pasa la mayor parte del tiempo que permanece despierto en el invernadero (área 28).

Cuando no está cuidando sus plantas, a veces se encarga de cuidar a los dos hijos de Sansuri en esta habitación. Algunos de sus juguetes yacen tirados por el suelo, incluyendo un carro lo suficientemente grande como para que un mediano monte sobre él, y una muñeca de trapo del tamaño de un humano. Aparte de estas cosas, Thullen mantiene su cuarto ordenado. Los muebles incluyen una cama, una alfombra, una estantería, y un gran cofre con compartimientos que contiene ropa doblada y ofectos perosnales ordinarios.

21. Biblioteca

Al igual que la mayor parte de los magos, Sansuri ha adquirido libros que cubren una amplia gama de temas. Seis de los tomos en su biblioteca tienen un valor considerable (ver "Tesoro"). Estos valiosos tomos son mantenidos en los estantes más altos, a 25 piesde altura sobre el nivel del suelo, y son enormes, con tapas de metal de 5 pies de altura, 4 pies de nanchura y una pulgada de espesor. Cada libro pesa 150 libras.

Una gran mesa de madera, sus patas talladas para parecer pegasos encabritados, domina la habitación. Una adornada linterna de bronce que cuelga sobre la mesa tiene un conjuro de *llama continua* lanzado sobre ella.

Tesoro

Entre la colección de libros de Sansuri hay cuatro textos históricos que relatan las crónicas del auge y la caída de Ostoria (con un valor de 500 po y un peso de 50 libras cada uno) y un libro único de obras teatrales originales escrito en Dethek, la escritura enana, con traducciones en común, por un poeta gigante de las nubes legendario (y muerto hace ya mucho tiempo) llamado Delevarius (con un valor de 750 po y un peso de 50 libras).

Una concienzuda búsqueda en la biblioteca dará como fruto el enorme libro de conjuros de Sansuri, el cual tiene 5 pies de altura, 4 de anchura y 2 pies de grosor. Tiene tapas de bronce tachanadas con sesenta gemas, con un valor de 10 po cada una, y pesa 250 libras.

El libro contiene los siguientes conjuros:

1º nivel: *alarma, escudo, identificar, onda atronadora, proyectil mágico, sirviente invisible*
2 º nivel: *cerradura aracana, llama continua, soplo de viento, invisibilidad, apertura, imagen en un espejo*
3 º nivel: *disipar magia, glifo custodio, acelerar, esqueme hipnótico, rayo relampagueante, envio*
4 º nivel: *fabricar, tormenta de hielo, cofre secreto de Leomundo, sabueso fiel de Mordenkainen, piel pétrea*
5 º nivel: *Mano de Bigby, nube asesina, geas, muro de fuerza*
6 º nivel: *globo de invulnerabilidad, guardas y custodias, visión verdadera*
7 º nivel: *Espada de Mordenkainen, invertir gravedad, Simulacro de Sansuri* (ver más abajo)

La versión de Sansuri del conjuro *simulacro* permite crear múltiples duplicados de la misma criatura, pero requiere de polvo de diamante por valor de 5,000 po como componente material adicional. El polvo de diamante, al igual de el polvo de rubí necesario también para el lanzamiento del conjuro, debe ser rociado sobre el duplicado y resulta consumido por el conjuro.

22. Guardería

Esta habitación contiene dos cunas y un puñado de estanterías en el muro con grandes juguetes de trapo apilados de forma precaria sobre ellas. Por la noche, los niños de Sansuri (ver área 23) duermen aquí.

23. Sala de Juegos

Sansuri tiene dos hijos mellizos que juegan aquí solos durante el día. Los personajes que escuchen en la puerta podrían escuchar la risa de los niños al otro lado. El niño se llama Kaaltar, la niña Alastrah. Con una altura de 6 pies y medio y un peso de 250 libras, cada uno de ellos es tan grande como un humano muy robusto. Tienen las estadísticas de un plebeyo con los siguientes cambios:

- Los niños son gigantes Medianos con alineamiento Neutral.
- Cada niño tiene una puntuación de Fuerza de 14 (+2).
- Hablan en Gigante, aunque su vocabulario es limitado.
- Empuñan juguetes de madera como garrotes, ganando un bono de +4 en sus ataques cuerpo a cuerpo y producen 4 (ld4 + 2) puntos de daño contundente con un impacto.

Su tío, Thullen (ver área 28), los controla ocasionalmente, pero reciben escasa atención por parte de su madre, dado que aún son demasiado pequeños para recibir enseñanzas.

Emocionalmente, cada niño es el equivalente gigante de un niño humano de cuatro años de edad.

El suelo de esta sala está cubierto con juguetes, pelotas, bloques de madera, muñecas y animales de peluche. Un yeti disecado montado sobre una base de madera se levanta en una esquina de la habitación al lado de la puerta, es parte de la decoración de la sala, no un juguete.

Desarrollo

Si los personajes capturan a uno o a ambos niños y los usan como rehenes para obtener la *caracola de teletransporte* de Sansuri, esta les dará lo que quieran incluso aunque el plegarse a sus demandas la enfurezca. Debe recuperar la caracola del *cofre secreto de Leomundo* en su dormitorio (área 33). Si los personajes se vuelven codiciosos y piden algo más que la caracola, Sansuri estará dispuesta a renuncia r casi cualquier cosa excepto su liro de conjuros (ver área 21), su castillo, y el *orbe de navegación* (ver área 30).

Aceptaría incluso liberar a Felgolos de su cautiverio.

No tiene honor, sin embargo, y romperá su palabras o intentará reclamar lo que es suyo tan pronto como sus niños le hayan sido devueltos a su lado sanos y salvos.

Si le ocurre cualquier daño a cualquiera de los niños, Sansuri no descansará hasta que los responsables queden reducidos a pulpa. Lo mismo es válido para Thullen (ver área 28), el cual quiere a los niños incluso más de lo que los quiere su hermana.

24. Puesto de Guardia

Un **gigante de las nubes** monta guardia aquí en todo momento, mirando por la saetera hacia la casa del portón (área 10), atento ante la aparición de problemas. El gigante no tiene rocas que lanzar, pero puede usar cinco frascos de ácido de cinco galones de capacidad (rango 30/120 pies), lanzando un frasco como una acción y produciendo 22 (4d10) puntos de daño por ácido con un impacto. Cada frasco pesa 50 libras, y hay donce de esos frascos en estantes de madera en la habitación.

Abiertos en el suelo en una esquina de la habitación hay seis troneras, cada una de ellas lo suficientemente grande como para que un personaje Pequeño se escurra a través de ellas. Al lado de las troneras hay un barreño de cristal que contiene 30 galones de ácido. El barreño pesa 400 libras cuando está lleno. Si unos enemigos entran en el castillo a través de la puerta principal (área 11), el gigante puede usar una acción para volcar el contenido del barreño sobre las troneras, permitiendo que el ácido caiga como una lluvia sobre los intrusos en el piso de abajo. Cualquier criatura atrapada en la lluvia de ácido debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 44 (8d10) puntos de daño por ácido si falla la tirada o la mitad de daño si la supera. Una vez el barreño haya sido usado, no puede volver a ser utilizado hasta que haya sido rellenerado. Se requiere seis frascos de ácido para volver a rellenar el barreño, y un acción para volver dentro en contenido de cada frasco.

25. Salón

Sansuri se retira a esta opulenta sala cuando necesita relajarse y aclarar su mente. Una mesa de 5 pies de altura de madera barnizada se levanta en mitad de la habitación. Colocados encima de ella hay varios objetos: una pipa de agua, un decantador de cristal azul lleno de buen vino, y una bandea de madera cubierta con una montaña de higos. Unos vasos de flauta de cristal azul se hayan guardados en estanterías a ambos lados de la puerta que lleva a la biblioteca (área 21). Dos sillas tapizadas con piel de yeticon cojines teñidos de color azul están colocadas mirando hacia la mesa. Las sillas flanquéan una chimenea de mármol tallado con imágenes de pájaros. Encima de la rejilla hay un aarakocra disecado con plumaje azulado. Esta pobre criatura son los restos mortales de Jakka (ver la sección "Simulacros de Aarakocra " antes en este mismo capítulo).

Un conjuro de *detectar magia* revelara una débil aura de magia que rodea la chimenea. Cualquier criatura que apunte a la chimenea y diga la palabra “ild” hará que estalle en la chimenea un ardiente fuego mágico. El fuego dura 1 hora antes de que se apague. La propiedad puede ser usada a voluntad. Lanzar un conjuro de *identificar* sobre la chimenea revela tanto sus propiedades como la palabra de mando necesaria para activarla.

26. Prado de Babor

Un frondoso césped cubre este tejado, el cual está cercado por almenas de 10 pies de altura. El suelo bajo el césped tiene 2 pies de profundidad. A no ser que se hayan visto atraídos a otro lugar, seis simulacros de **aarakocra** (ver la sección "Simulacros de Aarakocra " antes en este mismo capítulo) se hayan posados sobre estas almenas, la mitad de ellos mirando hacia afuera y la mitad hacia dentro.

Los aarakocra tienen instrucciones de atacar a cualquier intruso que perturbe el agua del pozo (ver más abajo).

Tambiñen acudirán en ayuda de los guardias en el área 29. En cualquier otro caso, solo atacarán en legítima defensa o si Sansuri se lo ordena.

Mirando por encima de las almenas hay tres telescopios. Unas pilas de rocas, las cuales los gigantes usan como munición arrojadiza, se hallan colocadas al lado de dos de los telescopios.

Una fuente con un surtidor con la forma de un dragón plateado atacado con cadenas lanza agua a un poco de 40 pies de diámetro y 5 de profundidad cerca del muro oeste. El agua del surtidor es recogida en el pozo y reciclada a través de la fuente. Un **elemental de agua** vive en el poo y emergerá para atacar a cualquiera que perturbe el agua. Si el elemental es atacado, los simulacros de aarakocra se unirán a la refriega, acudiendo en su defensa.

Unos árboles frutales crecen en unos cuantos lugares, y un huerto de calabazas domina una zona bastante grande. Las calabrazas que crecen aquí pesan 300 libras cada una. Un gigante de las nubes puede lanzar una de estas grandes calabazas como si fuera una roca, produciendo el mismo daño.

27. Prado de Estribor

Este jardín en el tejado tiene un frondoso césped salpicado con árboles y pilas de rocas que los gigantes de las nubes usan para realizar ataques a distancia. El suelo bajo el césped tiene 2 pies de profundidad. Un seto devide el jardín, y dentro de la zona más pequeña hay un tablero de ajedrez con losas blancas y negras de mármol. Las piezas de ajedrez son todas de tamaño humano, y parecen como juegos de armaduras decorativos, sus yelmos portando todos ellos diseños que los diferencian; por ejemplo, los reyes y reinas portan coronas en los yelmos, y los yelmos de los caballs parecen cabezas de grifo. Los peones, torres, alfiles y caballos son todos **armaduras animadas**, treinta en total. Las reinas son **horrores con yelmo**. Dando que no hay ningún juego en progreso, todas las piezas están en sus posiciones iniciales.

Los constructos no atacarán a no ser que uno de ellos sea atacado primero o a no ser que se les ordene atacar por parte de Sansuri o Thullen. Una pieza de ajedrez permanecerá quieta a no ser que Sansuri o Thullen le ordene moverse a una nueva posición en el tablero.

28. Invernadero

La puerta al invernadero con forma de domo de Lyn Armaal, tiene un delicado marco de mithral con paneles de cristal que no tolera bien el daño. Una maraña de plantas y flores crece centro del invernadero.

Las plantas son cuidadas por el hermano menor de Sansuri, el Conde Thullen. Si no está aquí, Thullen estará o bien en sus aposentos (área 20) o vigilando a sus sobrinos en el área 23.Acechando entre la flora hay siete **arbustos con consciencia** que guardan el invernadero y protegen a las demás plantas. Si suena una alarma, Thullen se dirigirá hacia el área 23 para asegurarse de que los niños están bien, y los arbustos se quedarán aquí.

Thullen es el opuesto de su hermana en muchos aspectos; educado, gentil y no demasiado proclive a la violencia.

Solo aquellos que dañen a sus plantas o a los hijos de su hermana prenderán la llama de la furia que arde en su interior. Al contrario que otros gigantes de las nubes nobles, Thullen no porta ninguna máscara para mostrar su estado de ánimo.

Es un **gigante de las nubes** con los siguientes cambios:

- El alineamiento de Thullen es neutral bueno.
- Cuando Thullen lanza *piel de corteza* sobre si mismo, su CA mejora hasta pasar a ser de 16.
- Tiene una puntuación de Inteligencia de 18 (+4) ay gana el rasgo de Lanzamiento de Conjuros descrito más adelante.
- Habla Común, Dracónico, Druídico y Gigante.
- Tiene un Valor de Desafio de 10 (5,900 XP).

Lanzamiento de Conjuros. Thullen es un lanzador de conjuros de 9º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 15; +7 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de druida:

Trucos (a voluntad): *druidismo, remendar, producir llama*
1º nivel (4 espacios): *curar heridas, enmarañar, onda atronadora*
2º nivel (3 espacios): *mensajero animal, piel de corteza, solplo de viento*
3º nivel (3 espacios): *llamar al relámpago, conjurar animales, hablar con las plantas*
4º nivel (3 espacios): *libertad de movimiento, hiedra aferradora*
5º nivel (1 espacio): *conjurar elemental*

Desarrollo

Thullen no está motivado como su hermana por ganar y mostrar riqueza y poder, y por lo tanto, está bajo ella en el ordning de los gigantes de las nubes y debe obedecer sus órdenes.

No obstante, hizo un juramento ante sus padres de aconsejar y proteger a su hermana. No le gusta hacerse enemigos, por lo que tratará de razonar con los aventureros que se crucen en su camino. Sio todo lo que quieren esa la *caracola de teletransporte* hde su hermana, divulgará que Sansuri mantiene la cocnha en su dormitorio de la torre (área 33), aunque no sabe exacatamente donde.

Si los personajes parecen dispuestos a crear problemas, Thullen intentará derrotarlos rápidamente por el bien de su familia, llamando a los constructos del área 27 para que le ayuden. Si uno o más personajes se rinden tras haberle causado daño a él o a su familia, les perdonará la vida, pero les ordenará que abandonen Lyn Armaal inmediatamente. Si rehúsan o si se van solo para volver más tarde, Thullen se volverá hostil y les atacará.

29. Prado Alto

El tejado del alcazar principal tiene un frondoso césped rodeando un achaparrado edificio de piedra (área 30). El suelo bajo el césped tiene 2 pies de profundidad. Una torre de tres pisos de altura con un tejado cínico (áreas 31 a 33) sube hacia arriba y hacia afuera de la parte sudeste del muro, levantándose otros 120 pies en el aire. Árboles y matorrales salen del suelo por aquí y por allí, y tres telescopios han sido montados en las almenas. Una escalera en espiral de hierro forjado desciende a través de un agujero en el suelo, llevando al área 19. Cerca de la escalera hay una pila de rocas que los gigantes de las nubes pueden usar para realizar ataques a distancia.

Posados sobre estas almenahay seis simulacros de **aarakocra** (ver la sección "Simulacros de Aarakocra " antes en este mismo capítulo), la mitad de ellos mirando hacia afuera y la mitad hacia dentro. Atacarán a cualquier otro que no sea Sansuri o Thullen que intente entrar en el domo de navegación o en la torre de Sansuri. Tambié´n lucharán para protegerse entre si. Dos asaltos después de que comience el combate, se unirán a la batalla los simulacros de aarakocra del área 26.



30. Domo de Navegación

Sansuri ha lanzado un conjuro de *cerradura arcana* sobre la puerta que conduce a este edificio de piedra, el cual no tiene ninguna otra entrada o ventana. Flotando a 10 pies sobre el suel en mitad de esta habitación circular se halla el *orbe de navegación* del castillo (ver apéndice B), el cual usa Sansuri para controlar los movimientos de Lyn Armaal. El muro interior de la habitación ha sido pintado con un fresco que representa una ciudad de los gigantes de las nubes cimpuesta por docenas de castillos en las nubes unidos entre si. El techo abovedado está compuesto por placas imbricadas de delgado metal negro con brillantes astillas de cristal colocadas en oquedades en forma de estrellas.

Los cristales representan las estrellas en el cielo nocturno, y las places de metal se nueven mágicamentemente de tal forma que el cielo artificial dentro del domo refleja de forma exacta el cielo ncturno donde se encuentre el castillo.

31. Sala de las Máscaras

Las máscaras son objetos populares entre los gigantes de las nubes nobles, los cuales se las ponen para relfejar su estado de ánimo. Un gigante de las nubes noble puede tener varias, siendo cada una de ellas un valioso objeto de arte y capturando cada una de ellas una emoción en particular, ya sea felicidad, melancolía, pena, furia o alguna otra más sutil. La colección de máscaras de Sansuri se haya mostada aquí.

Esta sala forma el piso inferior de la torre de Sansuri, con una puerta proporcionando acceso al prado alto. Si Sansuri se ve forzada a retirarse a su torre, lanzará un conjuro de *cerradura arcana* sobre la puerta después de haberla atravesado. Una columna central soporta el techo, y una adornada escalera de madera caracoléa hasta el área 32.

Tesoro

Los muros de esta sala están cubiertos por máscaras, cincuenta en todal, cada una de ellas con un valor de 250 po. Estas máscaras no mágicas han sido hechas para el tamaño y forma del rostro de Sansuri, y cada una de ellas captura un estado de ánimo o emoción el particular. Ningún artista ha fabricado más de una máscara para la condesa, por lo que cada máscara tiene un estilo único. Las máscaras descansan encima de unas delgadas estanterías colocadas en los muros a 10, 15 y 20 pies por encima del suelo. Unas cuantas estanterías están vacías, lo que indica que la condesa tiene espacio para ampliar su colección.

32. Estudio

Sansuri investiga nuevos conjuros y afina sus habilidades mágicas en este lugar. Los muebles incluyen una mesa y un armario de 25 pies de altura con un conjuro de *cerradura arcana* lanzado sobre él. Una escalera desciende hasta el área 31 y asciende hasta el área 33.

Dos **acechadores invisibles** acechan aquí silenciosos, y atacarán a cualquiera criatura que no sea un gigante de las nubes que cruce la habitación.

Tesoro

El armario mágicamente cerrado está devidido en estantes y cmpartimentos que contienen la colección de pociones y pergaminos de Sansuri, así como varios objetos mágicos obtenidos de manos de aventureros cuyos caminos se cruzaron con el de ella y que acabaron pagando el más alto precio. Un examen del interior del armario da como fruto los siguientes objetos.

- Seis pociones de tamaño gigante *(clarividencia, disminución, resistencia al fuego, fuerza de gigante de las tormentasy curación suprema).* Cada poción está contenida en un frasco de cristal de 1 pie de altura que pesa 15 libras mientras está lleno o 5 libras cuando está vacío. Una poción gigante debe

ser consumida en su totalidad para obtener sus efectos, y le toma a un personaje Mediano o Pequeño 1 minuto el ingerir una.

- Cinco *pergaminos de conjuros (animar objetos, relámpago encadenado, dominar monstruo, erudición en leyendas y asesinao fantasmal).* Cada pergamino está escrito en un rollo de pergamino de 12 pies de longitud y 5 de ancho. Los personajes de tamaño normal pueden usar los pergaminso a pesar de su gran tamaño.
- Tres objetos mágicos de tamaño normal. Tira en la Tabla F de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para los dos primeros objetos y en la Tabla G para el tercero.

33. Dormitorio del Señor

Sansuri ha adornado su dormitorio con decoraciones dignas de su noble estatus. Su colchón están relleno con suave algodón y la estructura de su cama está adornada con tracería de oro y gemas. (Estos y otros objetos preciosos aparecen descritos más adelante en la sección “tesoro”.)

El techo cónico de la sala alcanza su cúspide a 60 pies de altura. Colgando de las vigas se halla también el extraño “tiovivo” de Sansuri, el cual está compuesto por siete pegasos disecados que cuelgan en círculo de un rail circular de acero. El rail gira mágicamente de tal forma que los caballos alados “vuelan” continuamente en dirección contraria a las agujas del reloj.

Escondido en el cabecero de la cama hay un compartimiento secreto que puede ser encontrado con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15. Contiene un pequeño cofre enjoyado de oro con filigrana de platino. Este cofre es una éplica en miniatura de un cofre mucho más grande que Sansuri usa como componente principal de un conjuro de *Cofre Secreto de Leomundo*. Tocando la réplica, Sansuri puede recuperar el cofre más grande (ver "Tesoro"), haciendo que este aparezca a menos de 5 pies de ella. Ninguna otra criatura puede invocar de esta manera el cofre grande, lo que significa que los personajes deberán persuadir a Sansuri para que lo invocque si deséan obtener sus contenidos (ver "Desarrollo").

Tesoro

La tracería de oro que adorna la cama de Sansuri, si es arranada, valdrá solo 100 po, pero las cincuenta gemas insertadas en la estructura tienen un valor de 100 po cada una.

Arrancar una única gema requiere de una acción. Seis tapices con hilo de oro (cada uno de los cuales con un valor de 2,500 po y un peso de 750 libras) adornan los muros. Sansuri tiene también un espejo de cuerpo entero con marco de elector (con un valor de 1.500 po y un peso de 500 libras) y un biombo plegable de tres piezas trallado para parecerse a árboles cuyas hojas son finas láminas de oro y platino (con un valor de 2,500 po y un peso de 500 libras).

El verdadero *Cofre Secreto de Leomundo* tiene un valor de 5,000 po. Su réplica más pequeña tiene un valor de 50 po. Dentro del cofre grande se encuentra la *caracola de teletransporte* (ver apéndice B) de Sansuri, 500 pp y seis piezas de joyería: cuatro brazaletes de platino (con un valor de 750 po cada uno), un colgante de oro con una amatista del tamaño de un puño (con un valor de 7,500 po), y una diadema tachonada de diamantes (con un valor también de 7,500 gp).

Desarrollo

Los personajes necesitan algún tipo de influencia para hacer que Snasuri use el cofre de réplica para invocar el verdadero *Cofre Secreto de Leomundo.* Pueden usar un conjuro de *sugestión* o magias similares para obligar a Sansuri a que invoque el cofre. Tabién pueden mantener como rehenes a uno o a ambos de sus hijos y usarlos como medio de cambio para obtener lo que quieren.

Si los personajes derrotan a Sansuri en combate pero la mantienen con vida, aceptará invocar el cofre y entregarles sus contenidos a cambio de su vida.

Si los personajes acaban con Sansuri antes de darse cuenta de que la necesitan para obtener su *caracola de teletransporte*, deberán o bien restaurarla a la vida, buscar otra *caracola de teletransporte*, o encontrar alguna otra forma de alcanzar Malestrom.

Conquistando el Castillo

Si la Condesa Sansurio muere, los derechos de posesión de Lyn Armaal recaerán en manos de sus hijos, pero ninguno de ellos el lo suficientemente grande como para gobernar en sus posesiones. Su tío, Thullen asumnirá el mando del castillo si todavía siguencon vida. Si los personaje sse le enfrentan, Thullen intentará convencerlos de que se vayan permitiendo que se queden con los tesoros que hayan amasado. Si todavía rehúsan entregarle el control del castillo, les atacará, a no ser que tengan bajo custodia a los hijos de Sansuri, en cuyo caso, Thullen les cederá el control del castillo a cambio de que sean retornados sanos y salvos.

Thullen puede usar los constructos en el área 27 para que le ayuden a limpiar el castillo de “gente enclenque” si llegara el caso.

Si los personajes derrotan a todos los gigantes de las nubes y a los simulacros de aarakocra, no hay nada que les impida el reclamar el castillo una vez lo hayan limpiado de las restantes criaturas hostiles, como los grifos en el área 7 y los elementales en las áreas 10, 26, y 31. Los estúpidos ogros en el área 13 servirána los personajes de igual forma a como lo hacían bajo las órdenes de los gigantes de las nubes, y los constructos del área 27 no suponen ninguna amenaza mientras permanezcan desactivados.

Cuanto tiempo mantengan los personajes el control del castillo es algo que queda entre ellos y tu. Los personajes podrían perder el interés cuando se den cuanto de lo inconvenientemente grandes que son las puertas y las escaleras. Ciertamente hay otras criaturas en el Norte que podrían intentar arrebatárselo, incluyendo a gigantes de las nubes rivales y dragones ancianos. Klauzh, en particular, podría intentar hacerse con el castillo como “pago” por haber ayudado a los personajes antes en esta misma aventura; revisa la sección “Valle de Klauzh” en el capítulo 3 para más información acerca de esta astuta vieja sierpe.

Avance de Personajes

Una vez los personajes obtengan la *caracola de teletransporte* de Sansuri, un personaje puede sintonizarse con ella y usarla para transportar al grupo hasta Maelstrom. Los personajes podrían decidir no usar la caracola de forma inmediata, quizás porque deseen liberar a Felgolos pero todavía no lo hayan hecho, o porque quieran limpiar el castillo y reclamarlo para ellos mismos. Asegurate de que los personajes avanzan hasta el 9º nivel antes de continuar con el Capítulo 10, “El Dominio de los Gigantes de las Tormentas”.



Capítulo 10: Con los Gigantes de las Tormentas

@NTES DE LA DISOLUCIÓN DEL ORDNING, la influencia de los gigantes de las tormentas era tan grande que los gigantes de castas inferiores se veían obligados a cumplir sus decretos. Los gigantes de las tormentas, retraidos por naturaleza, hacían lo que podían para desalentar a los gigantes inferiores de acabar con las civilizaciones de la gente menuda. La muerte de la Reina Neri y la desaparición del Rey Hekaton han sumido Maelstrom en el caos, permitiendo que los gigantes malvados campen por sus respetos.

El Rey Hekaton vio señales de que sus hijas mayores no eran dignas de reclamar el Trono de Cráneos de Wyrm, por lo que hizo de su madura y responsable hija menor, Serissa, su heredera al trono. Ha tomado su lugar en el Trono de Craneos de Wyrm, pero con el Ordning hecho pedazos, no tiene el poder para mantener a raya a los malvados Señores de los Gigantes. Confía en todos gigantes de las tormentas para recibir consejo: su tío, Uthor (el hermano menor de Hekaton), y la sabia y maternal Iymrith.

Desafortunadamente, ninguno de los dos siente mucho respeto por la gente menuda. A ese respecto, Serissa está sola. Al igual que su querida madre fallecida, Serissa cree que las gentes pequeñas son más listas y poderosas de lo que la mayor parte de los gigantes están dispuestos a creer, y cuando era niña, visitó sus orillas en compañía de su madre y siente un gran afecto por ellos.

En este parte de su misión, los personajes usan su caracola de teleportación (obtenida en un capítulo anterior) para teleportarse hasta Maelstrom. Una vez allí, deben llegar hasta la Princesa Serissa y ganarse su confianza. Esta quiere creer que su padre está vivo, También quiere creer que los personajes son suficientemente resolutivos y fuertes como para encontrar y rescatar al Rey Hekaton, a pesar de lo que le susurren Uthor e Iymrith. Si los personajes pueden convencer a Serissa de que pueden ser de ayuda, esta les enseñará una pista encontrada cerca del cuerpo de su madre, una ficha de madera que llevará a los personajes a entrar en conflicto con la Sociedad del Kraken (tal y como se discute en el Capítulo 11: “Atrapados en los Tentáculos”). En el camino de los personajes están las hermanas de Serissa, Mirran y Nym, las cuales harán todo lo que puedan para volver a Serissa contra los aventureros y probarle que las gentes menudas no son de fiar y deben ser eliminadas. Los personajes también se encontrarán de nuevo con Iymrith. Para probar su valía ante los gigantes, los personajes deben exponer al dragón que se encuentra entre ellos. La dragona huirá cuando su naturaleza sea revelada, y los personajes no volverán a encontrarse de nuevo con Iymrith hasta que no enfrenten contra ella en su guarida en el desierto (ver capítulo 12).

Los personajes que no tengan interés en la intriga podrían intentar saquear la fortaleza o acabar con miembros de la familia real. Cualquiera de esos dos actos enemistaría a Serissa contra los personajes y haría que esta se pusiera en manos de Iymrith.

Gigantes de las Tormentas

Antes de jugar esta parte de la aventura, repasa la información acerca de los gigantes de las tormentas en el *Manual de Monstruos*. Te ayudará a interpretar a los gigantes de las tormentas en este capítulo. Además, echa otra mirada a las secciones “El Rey Hekaton y sus Hijas” e “Iymrith" en la introducción para obtener información acerca de como interpretar de forma fiel a las hermanas, a Uthor y a Iymrith.

Maelstrom: Rasgos Generales

Incluso aunque Maelstrom, lafortaleza de los gigantes de las tormentas yace en las profundidades bajo el Mar Insondable, no está completamente llena de agua. Los rasgos generales de la fortaleza submarina aparecen resumidos aquí.

Áreas Sumergidas y Áreas Llenas de Aire. Muchas cámaras y pasillos están llenas con aire que es mágica y continuamente repuesto. En el mapa, las áreas llenas de aire aparecen tntadas de púrpu. Algunas áreas llenas de aire contienen pozos de agua; un pozo llena una depresión y aparece tintado de azul en el mapa. Las áreas sumergidas aparecen tintadas de pared a pared.

Los personajes que no puedan respirar baj el agua deberán contener el aliento mientras estén en un área sumergida. Mientras estén sumergidos, también serán susceptibles a los efectos de la presión del agua ("ver más adelante la sección "Presión del Agua"). Las reglas para el combate bajo el agua aparecen en la sección"Combate Subacuático" en el Capítulo 9 del *Manual del Jugador*.

Cofres Anémonas. Los gigantes de las tormentas cultivas anémonas de 10 pies de altura y 10 de anchrura que pueden sobreivir fuera del agua y tienen cavidades huecas en su interior. Los gigantes usan a las anémonas como cofres del tesoro y para deshacerse de desperdiciso. La materia orgánica depositada en el interior de una anémona es digerida en cuestión de días, la materia inorgánica no.

Cuando un gigante de las tormentas toca a una de estas anémonas,e esta se abre en la parte superior. Cualquier otra criatura que entre en contacto con una anémona debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si falla la tirada, la criatura sufre 11 (2dl0) puntos de daño de veneno por los tentáculos venenosos de la ançemona. Un personaje puede hacer que una ançémona se abra tocándola y teniendo éxito en un control de Intleigencia (Naturaleza) CD 15. Si el control falla, la anémona no se abre y el personaje debe realizar la tirada de salvación. Un cofre permanece abierto durante 1 minuto, luego se cierra. Un cofre anémona tiene CA 5 y 20 puntos de golpe.

Techos. A no ser que se diga lo contrario, los techos por toda la fortaleza están a 50 pies de altura en las áreas llenas de aire y a 30 pies de altura en las áreas sumergidas. El sumidero en mitad de la fortaleza está abierto al mar por encima.

Trepar. La fortaleza tiene resbaladizos muros toscamente tallados, los cuales no ofrecen muchos asideros, por lo que trepar por ellos sin equipo requiere de un control exitoso de Fuerza(Atletismo) CD 20.

Ventanas de Cristal. Algunas habitaciones tienen unas ventanas ovaladas de un grueso cristal transparente. Estas ventanas fueron diseñadas para resistir una cantidad tremenda de presión y fuerza, y no se pueden romper fácilmente. Cada ventana tiene CA 15, 60 puntos de golpe, un Umbral de Daño de 20 e inmunidad al daño psíquico y por veneno. Romper una ventana hace que entre el agua dentro de la fortaleza, inundando rápidamente todas las áreas llenas de aire y los niveles inferiores. Esto no tiene efecto alguno sobre los gigantes de las tormentas, ya que estos pueden respirar en el agua igual de bien que en el aire, pero las criaturas que no puedan respirar en el agua no es probable que sobrevivan mucho tiempo sin la ayuda de conjuros de *respiración acuática* o magias similares.

Puertas y Puertas Secretas. Las puertas a tamaño gigante por toda Maelstrom tienen 30 pies de altura y están hechas de roca cubierta de percebes con unos oxidados goznes de hierro. Sus pomos están situados a 13 pies del suelo. Las puertas secretas son similares pero carecen de cualquier gozne o pomo visibles. Un gigante de tamaño Enorme no tiene problemas en abrir ninguno de los dos tipos de puertas. Una criatura más pequeña puede intentar abrir una puerta si esa criatura o otra criatura que la ayude puede alcanzar el pomo de la puerta y abrir esta. Mientras el pomo está bajado, una criatura debe usar su acción para empujar o estirar la pesada puerta, abriéndola si tiene éxito en un control de Fuerza (Atletismo) CD 15. Si falla el control, la puerta no se abre.

Las puertas no son estancas y no pueden contener el agua.

Los personajes que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más avistarán una puerta secreta mientras se muevan cerca de su localizaciñon. Un personaje también puede encontrar una de las puertas secretas buscándola y superando un control de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Almejas Gigantes. Varias lemajes gigantes están presentes en varias de las cámaras de la fortaleza. Como una acción, un personaje puede abrir a la fuerza una almeja con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 16. Usar una palanca, una espada o una herramienta similar proporciona ventaja en el control. Cuando se abra una almeja gigante, tira en la tabla de Almeja Gigante para determinar sus contenidos.

Almeja Gigante

d100	Tesoro
01-25	Nada
26-75	Una perla rosa del tamaño de una uva por valor de 500 po
76-90	Una perla negra del tamaño de una uva por valor de 500 0 po
91-98	Una *perlade poder* violeta del tamaño de una uva
99-00	Una *bola de cristal* translúcida del tamaño de una uva

Iluminación. Todos los espacios interiores están tenuemente iluminados. Las cámaras llenas de aire tienen antorcheros en los muros conjuros de llama continua lanzados sobre ellos o ventanas ovaladas que permiten que entre la luz de los corales bioluminiscentes cercanos.Unos peces bioluminiscentes oluminan de forma ténue las áreas sumergidas.

Muebles y Objetos de Tamaño Gigante. La mayor parte de los muebles y otros objetos en Maelstrom están construidos al tamaño de un gigante de las Tormentas. Las excepciones aparecen señaladas en el texto. Las mensas, sillas y otros muebles son normalmente tres veces más altos, anchos y largos que sus equivalentes humanos y pesan aproximadamente veintisiete veces mas. Las criaturas pequeñas y medianas pueden agacharse y trepar por los muebles de tamaño gigante, tratando los espacios quen ocupan como terreno difícil.

Rastrillos. Por toda la fortaleza hay rastrillos de hierro cubiertos de percebes. Un rastrillo puede ser elevado o bajado con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 26. Una criatura de tamaño Pequeño puede escurrirse fçacilmente entre los barrotes, mientras que una de tamaño Mediano puede hacerlo si supera un control de Destreza (Acrobacia) CD 10.

Escaleras. Las escaleras en la fortaleza están construidas a un tamaño adecuado par aun gigante de las tormentas. Cada escalón tiene 4 pies de altura y 4 de profundad. Las criaturas Grandes y más pequeñas tratan las ecaleras como terreno difícil.

Maelstrom

Maelstrom yace en el fondo del Mar Insondable, a casi 3.000 pies de profundidad bajo la superficie. Durante siglos, ha sido la fortaleza de los reyes más poderosos de los gigantes de las tormentas. La fortaleza submarian del Rey Hekaton ha sido excavada en un arrecife. Cuatro torres rocosas cubiertas de percebes y coral suben hacia arriba, y entre ellas hay un gran sumidero que desciende hasta el corazón de la fortaleza. Un fenómeno natural hace que a veces las corrientes submarinas formen un gran remolino con suficiente fuerza como para atraer barcos a su interior. Es tos barcos son destruidos mientras son arrastrados hacia abajo, y los pecios son depositados en la parte de abajo del sumidero, donde unos gigantescos cangrejos rebuscan en su interior para llevar cualquier hallazgo a sus amos los gigantes de las tormentas.

Llegando a Maelstrom

La forma más fácil y segura de llegar a Maelstrom (mostrada en los mapas 10.1 y 10.2) es ediante la magia de teleportación, y los personajes deberían tener una caracola de teleportación cuando llege el momento de visitar a los gigantes de las tormentas.

Listado de Habitantes de Maelstrom

Área	Criatura(s)	Notas
5	2 **cangrejos titán**	Los cangrejos salen a investigar ruidos en el área 1 a no ser que el rastrillo que lleva a su cueva esté cerrado.
6	l **orca**	La orca espera aquí a Nym.
7	l morfolito	El morfolito no abandona esta área bajo ninguna circunstancia
8	l **orca**	La orca espera aquí a Mirran.
10	1 **gigante de las tormentas**	El gigante investigará cualquier alboroto en el área 8 y obedecerá las órdenes de Mirran o Uthor.
11	l **orca**	La orca espera aquí a Serissa.
12	2 **gigantes de las tormentas**	El gigante investigará cualquier alboroto en el área 11 y obedecerá las órdenes de Mirran o Uthor.
14	Mirran, Nym, l **cangrejo titán** (órgano de tubo), 2 **gigante de las tormentas**, l **gigante de las nubes**, l **gigante de fuego**, l **gigante de escarcha**, l **gigante de piedra**	Los gigantes de las tormentas protegerán a Nym yMirran, las cuales se retirarán a las áreas 6 y 30 respectivamente, si se ven seriamente amenazadas. El cangrejo y los demás gigantes permanecerán aquí.
15	Serissa, Uthor, lymrith, 2 **gigantes de las colinas**	Uthor protege a Serissa, la cual se retirará al 11 si se ve seriamente amenazada. Iymrith escapará a través de la poza si su verdadera naturaleza es revelada. Los gigantes de las colinas montarán guardia fuera de la puerta en todo momento.
19	10 **tiburones**	Los tiburones permanecerán aquí hasta ser liberados, momento en el cual se moverán hacia el sumidero (área 1) para cazar a cualquier presa
21,29	2 **gigantes de las tormentas**	Los gigantes permanecen aquí a no ser que Uthor le ordene que vaya a otro lado
31	5 **mefits de vapor**	Los Mefits permanecerán cerca del baño
32	1 **gigante de las tormentas**	El gigante permanece aquí a no ser que Uthor le ordene que vaya a otro lado
34	2 **gigantes de las tormentas**, 9 **cangrejos titán**	Los gigantes y cangrejos permanecen aquí a no ser que sean perturbados

Los personajes que se teleporten hasta Maelstrom usando la caracola aparecerán encima del glifo mágico en el área 2.

Los personajes también pueden llegar a Maelstrom por barco. Maelstrom está situada en el lecho marino entre Ruathym, las islas Hueso de Ballena y el archipiélago de las Korinn. Cualquier barco que navegue sobre Maelstrom se encontrará con un gigantesco remolino que atraerá inexorablemente al barco hacia las profundidades. El casco del barco quedará hecho pedazos, sus retos siendo atraídos hasta el fondo del sumidero en el corazón de la fortaleza (área 1).

Las criaturas a bordo dekl navio deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 20, sufriendo 55 (l0dl0) puntos de daño contundente si fallan la tirada, o la mitad del daño si la superan. No hay aire en el sumidero, por lo que los personajes que sobrevivan al naufragio deberán contener el aliento, localizar un bolsillo de aire o usar magia para respirar. Los personajes que se vean atraídos a la superficie también tendrán que lidiar con los efectos de la presión del agua.

Presión del Agua

Las criaturas y vehículos en las profundidades en las que se halla Maelstrom sufren 7 (2d6) puntos de daño permanente a su no ser que estén adaptadas o hayan sido construidos para resistir estas condiciones. Los gigantes de las tormentas, ballenas, tiburones, crustáceos e invertebrados acuáticos son inmunes a la presión del agua en estas profundidades, así como los vehículos con un Umbral de Daño de 10 o mas. Otras criaturas, a tu discreción, podrían ser inmunes a los efectos de la presión del agua.

Un conjuro que permita respirar agua no proporciona protección contra los aplastantes efectos de la presión del agua a no ser que la descripción del conjuro diga lo contrario. Incluso un aparato de Kwalish no está diseñado para resistir los efectos de la presión del agua a esta profundidad. Las criaturas en su interior están protegidas de los efectos de la presión siempre que el aparato tenga, al menos 1 punto de golpe.

Habitantes

La Tabla Habitantes de Maelstrom resume las localizaciones donde se encuentran los ocupantes de la fortaleza cuando los personajes entran en ella e indica como reaccionarán esos ocupantes cuando se detecten intrusos. Los sonidos fuertes en un área de la fortaleza pueden ser escuchadas en áreas adyacentes, incluso aún cuando haya agua o una puerta entre ambos lugares.

La Princesa Serissa es la autoridad suprema en Maelstrom en ausencia de su padre. Confía en su tío, Uthor, para que dirija la guarnición. Si la fortaleza es atacada, la principal responsabilidad de Uthor es la de proteger a las princesas, sobre todo y ante todo a Serissa. Todos los demás gigantes de las tormentas, incluyendo a las princesas, obedecen aUthor respecto a asuntos militares.

Una vez Iymrith se de cuenta de que gentes menudas han invadido la fortaleza, hará todo lo que pueda para fomentar una pelea. Tratarçá de convencer a Serissa que los aventureros son asesinos enviados para acabar con ella ("contratados nada más y nada menos que por la traicionera Alianza de los Señores" supondrá Iymrith), y de que cada palabra que salga de sus bocas no es nada más que una mentira. Como último recurso, Iymrith empujará a Mirran y a Nym para que ataquen a los aventureros, ya que sabe que Uthor y sus guardias rápidamente se volverán cuantra cualquiera que dañe a sus sobrinas. Iymrith no atacará a los aventureros. Si su verdadera naturaleza es revelada, intentará hacerse con el *Cetro de Korolnor* (ver apéndice B) de manos de Serissa, antes de huir de la fortaleza y volver a su guarida en el Anaurokh (ver Capítulo 12, "La Perdición del Desierto").

1. Vórtice y Sumidero

Un poderoso vórtice gira formando un sumidero de 100 pies de profundidad y 180 pies de anchura en el fondo del oacéano. (En la superficie del agua, el vórtice se manifiesta como un remolino de media milla de diámtro lo suficientemente fuerte como para atraer barcos hasta su destrucción). El sumidero tiene un drenaje en su parte inferior. Tapar el drenaje haría que el vórtice se disipara, pero el drenaje tiene 50 pies de diámetro. Una reja cubierta de percebes cubre el drenaje, y los agujeros entre sus barrotes tiene 10 pies de anchura. El sumidero tiene tres niveles.

Nivel 1

La parte inferior del sumidero está salpicada de escombros, los restos de barcos hundidos despojados de todo lo aprovechable por los cangrejos titán del área 5- Los muros están cubiertos de coral y

otras formas de vida marinas. Cinco pasadizos inundados llevan a las áreas 2,5, 6, 8 y 11.

Nivel 2

Este nivel está 50 pies por encima del suelo del sumidero. Una repisa rocosa irregular se aferra al muro exterior del agujero y está cubierta de coral, otras formas de vida marinas y un pecio sobre ella. Cinco túneles inundados llevan a las áreas 15, 19, 20, 21, y 29.

Nivel 3

Esta es la parte superior del sumidero. Desde aquí, un observador en el fondo del coéano puede apenas atisbar una respisa circular a 50 pies por debajo, con la parte de abajo del sumidero sumida en las tinieblas a 100 pies de distancia. Desperdigados alrededor de la boca del sumidero hay cuatro torres rocosas cubiertas de coral que son el hogar de la familia real. Los pecios han sido despojados de todo lo aprovechable, y cualquiera que permanezca en el área puede ver tiburones, ballenas, cangrejos y otrs criaturas. Estas criaturas acuáticas se ocupan de sus propios asuntos y prestan poca atención a cualquier habitante de la superficie.

El coral en el exterior de las torres de la familia real puede ser recogido y vendido. Cualquiera que pueda resistir la presión del agua a estas profundidades (ver la sección “Presión del Agua” anteriormente en este capítulo) puede recoger 2d4 libras de coral por hora. Cada libra puede venderse a 50 po. Los gigantes de las tormentas en el área 34 intentarán ahuyentar a cualquiera que saquee el coral.

2. Cámara del Portal

Cualquiera que se teleporte a Maelstrom aparecerá sobre un brillante glifo tallado en el suelo de un nicho en la esquina noreste de esta cçámara toscamente tallada en la roca. Esto sucede así incluso aunque el destino de la teleportación se hallara en otra parte de la fortaleza. Los húmedos muros están cubiertos de líquenes bioluminiscentes, caracoles, estrellas de mar y percebes. Unos diminutos e inofensivos cangrejos reptan por el suelo, evitando el glifo. La primera vez que los personajes lleguen a esta cámara, escucharán música: una potente voz femenina acompañada por los profundos y lastimeros sonidos de un órgano de tubo soberbiamente tocado. La música proviene de una escalera en espiral que lleva al área 14. Los dos gigantes de las tormentas que normalmente montan guardia al pie de la escalera se hallan actualmente en el área 14, manteniendo un ojo atento sobre otros visitantes.

Poza y Pasadizo Sumergido

Al lado de la escalera hay una poza circular de 40 pies de profundidad con un pasadizo de 30 pies de altura en el fondo. El pasadizo inundado lleva al área 1. Un rastrillo cubierto de percebes ha sido bajado para cerrar el paso por el pasadizo.

Pasadizos Norte y Este

Un pasadizo en el este termina en una estatua a tamaño natural de una mujer gigante de las tormentas sosteniendo un arpa y vistiendo un vestido hecho con coral de color púrpura. Unas puertas en el muro sur del pasillo llevan al área 3. Cada puerta está hecha de roble reforzado con hierro, tiene 15 pies de altura por 7 de anchur, y CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y por veneno. Ninguna de ellas tiene cerradura. Un salón similar se extiende hacia el Norte. La estatua al final del salón del lado norte muestra a un hombre gigante de las tormentas que está soplando una caracola de colores rosa y azul. Unas puertas de tamaño gigante llevan a más aposentos de huéspedes (área 4).

Geiser de Vapor

Un estrecho salón en el lado sur lleva hasta una cámara circular con un pequeño pozo del que emana vapor en el centro. Cada hora, un geyser de vapor entra en erupción desde una chimenea en el fondo de la poco profunda poza, emitiendo un fuerte sonido siseante mientras entra en erupción. Cualquier criatura en la pequeña sala circUlar cuando entre en erupción el geiser se verá rodeada de ardiente vapor y agua hirviendo y deberá realizar una tirada de salvación de destreza CD 15, sufriendo 22 (4d10) puntos de daño por fuego si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

3. Aposentos de Huéspedes Pequeños

Los aventureros que se ganen la confianza de los gigantes serán alojadops aquí durante su estacia. Cada una de estas habitaciones contiene muebles apropiados apra criaturas medianas y Pequeñas: cinco confortables camas, una alfombra ciruclar, un barril lleno de agua potable, un armario vacio y un mueble de cajones vacio.

4. Aposentos de Huéspedes Gigantes

Los huéspedes de tamaño gigante son alojados aquí. La sala más al este tiene una única cama, y la habitación más hacia el oeste alberga tres camas. Una puerta en el muro oeste se abre a una sala de almacenaje que contiene algunos cajones de suministros y barriles llenos de comida y vino. Nadie está usando estos aposentos en este momento.

5. Corral de los Cangrejos

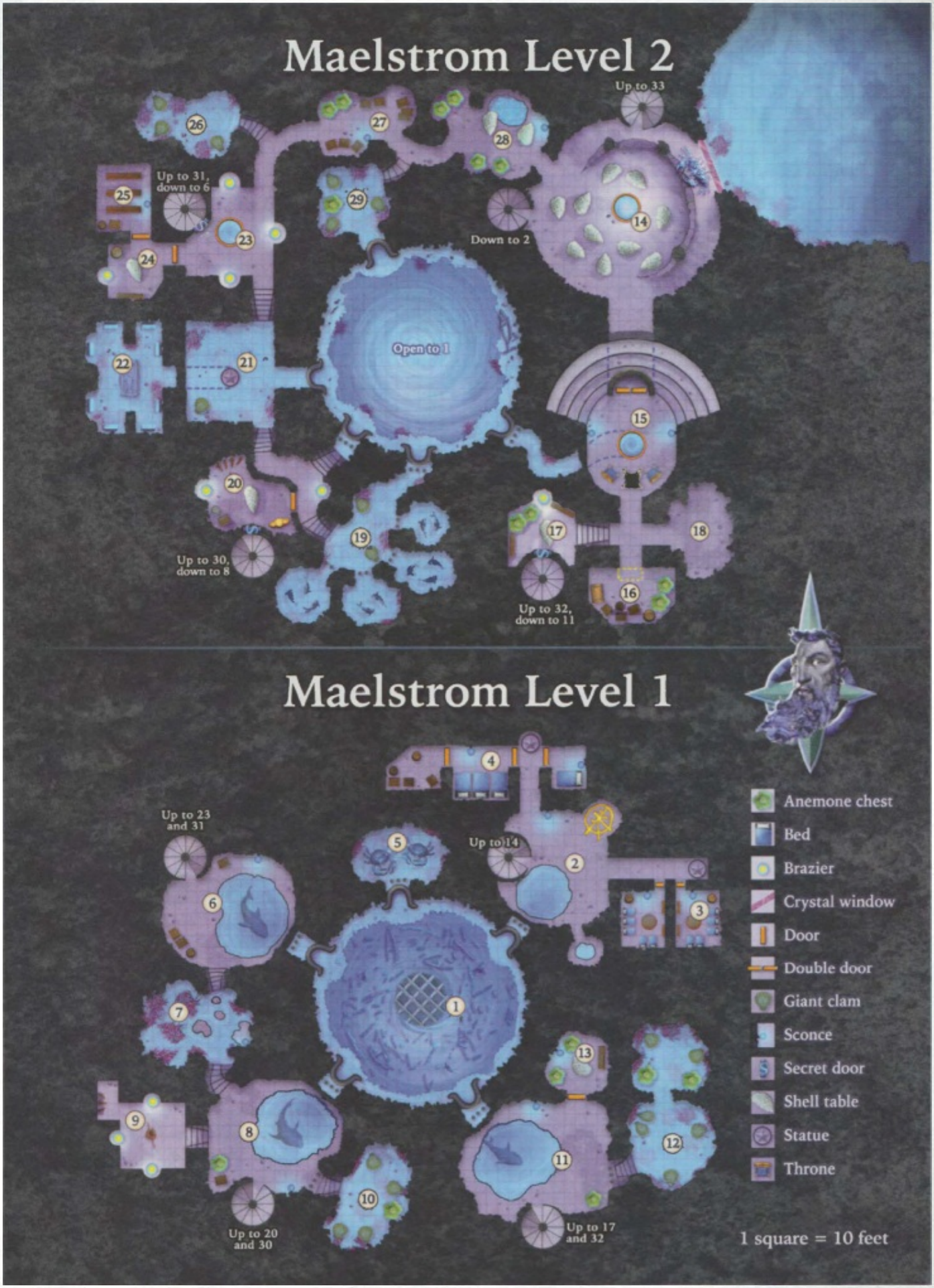
Un rastrillo cubierto de percebes que ha sido levantado cuelga por encima de la entrada de esta cueva sumergida. La cueva es el hogar de dos **cangrejos titán** (ver apéndice C). Ha cubierto sus conchas con restos de naufragios y atacarán a cualqueira entre entre en su cueva a no ser que parezca ser un gigante de las tormentas. Desde una distancia de 30 pies o mas, los cangrejos son fácilmente confundidos con pilas de deshechos. Cualquier personaje que supere un control de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 reconocerá a las criaturas por lo que son.

Tesoro

Unos cuantos tesoros yacen esparcidos por el suelo de la cueva entre oxidadas espadas y otros restos. Una búsqueda concienczuda dará como resultado 67 po, una brillante copa de electro (75 po), y 1d4 objetos mágicos. Tira en la Tabla G de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master para determinar el primer objeto, y en la Tabla F para cualquier otro objeto.

6. La Orca de Nym

Una poza de 50 pies de profundidad ocupa casi la mitad de esta cámara llena de aire. Una enorme **orca** (144 puntos de golpe) nada en círculos en la poza, atacando a cualquier criatura que no sea Nym que entre en ella. La orca es la montura de Nym.


Maelstrom Level 2
Up to 33
Up to 31, down to 6
Down to 2
Open to 1
Up to 30, down to 8
Up to 32, down to 11
Maelstrom Level 1
Up to 23 and 31
Up to 14
Up to 20 and 30
Up to 17 and 32
Anemone chest
Bed
Brazier
Crystal window
Door
Double door
Giant clam
Sconce
Secret door
Shell table
Statue
Throne
1 square = 10 feet

Un pasadizo sumergido bloqueado por un rastrillo bajado conecta la poza de la orca con el sumidero (área 1). Unos cajones llenos de pescado descansan apoyados contra las paredes, y una escalera en espiral asciende 120 pies hasta el área 31. A mitad de la escalera en espiral hay una puerta secreta que lleva al área 23. Unas escaleras toscamente talladas en el muro sur descienden hasta el área 7.

Desarrollo

Si Nym se retira hasta esta cámara, levantará el rastrillo y ella y la orca abandonarán la fortaleza.

7. Jardín de Coral

El suelo de esta cueva llena de aire se halla cubierto por 5 pies de agua. Unas escaleras en los lados norte y sur suben hasta las áreas 6 y 8. Nym ha convertido esta cueva en sus jardines de coral personales. Unos crecimientos de coral surgen de los muros y formaciones rocosas. Una de las rocas cubiertas de coral es en realidad un **morfolito**, el cual Nym usa como guardián. El morfolito atacará a cualquier otra criatura que no sea Nym que entre en la habitación. Un personaje puede recoger 2d4 libras de coral por hora. El coral en este lugar tiene un valor de 100 po por libra. El jardín contiene coral por un valor total de 50,000 po.

8. La Orca de Mirran

Una enorme **orca** (156 puntos de golpe) nada en círculos en la poza, atacando a cualquier criatura que no sea Mirran que entre en ella. La orca es la montura de Nym. Un pasadizo sumergido bloqueado por un rastrillo bajado conecta la poza de la orca con el sumidero (área 1). Unas escaleras talladas en los muros noroeste y sureste llevan a las áreas 7 y 10. Un rastrillo abierto lleva hacia arriba hasta el área 9, y una ancha escalera en espiral asciende 120 pies hasta el área 30. Un cajón de pescado se halla cerca de la escalera en espiral. A mitad de camino por la escalera hay una puerta secreta que se abre al área 20.

Tesoro

Un cofre anémona cerca de la escalera en espiral contiene un saco hecho con la vegija de un tiburón que contiene 400 ppt.

Desarrollo

Los gigantes de las tormentas que están durmiendo en el área 10 se despertarán y responderán ante cualquier estrépito fuerte que se produzca aquí.

9. Sala de Entrenamiento

Mirran usa esta sala llena de aire para practicar sus técnicas de lucha. Un muñeco a tamaño gigante hecho con los mástiles, velas y cordajes de un barco hundido se levanta en mitad de la sala. Un nicho en la esquina noroeste contiene un soporte de piedra que alberga tres bastones de madera a tamaño gigante.

10. Guardia Durmiente

Una escalera desciende hasta una cámara sumergida. Una mujer **gigante de las tormentas** flota en mitad de la sala, sus brazos y piernas envueltos en kelp para evitar los movimientos.

Tesoro

Esta sala contiene cuatro almejas gigantes y un cofre anémona. Los contenidos de las almejas son determinados tirando en la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales). El cofre anémona contiene cuatro sacos hechos con vegijas de tiburón. Cada saco contiene ld4 x 100 ppt.

6. La Orca de Serissa

La **orca** mascota de Serissa (128 puntos de golpe) nada y juega en una gran poz de 50 pies de profundidad. Cuando la ballena vea a alguna criatura saltará fuera del agua y cantarçá pidiendo comida. Si los personajes le lanzan un pescado o cualquier otra cosa que pueda comer, la orca recordará el regalo y no atacará a ese individuo a no ser que el personaje la ataque primero. La poza está conectada con el sumidero (área 1) por un pasadizo inundado con un rastrillo bajado. Un cofre anémona permanece de pie en la esquina sudeste. Contiene un saco negro hecho con la vegija de un merrow. El saco está lleno de pescado muerto. Cerca del saco, un rastrillo levantado mira desde arriba a la entrada de una escalera que desciende hasta el área 12. Una escalera en espiral sube 120 pies hasta el área 32. A mitad de camino subiendo por la escalera hay una puerta secreta que se abre al área 17. Una puerta en el muro Norte se abre al área 13.

Desarrollo

Los gigantes de las tormentas que duermen en el área 12 se despertarán y responderán ante cualquier alboroto fuerte en este lugar. Si Serissa se retira aquí, levantará el rastrillo y ella y la orca abandonarán la fortaleza.

12. Guardias Durmientes

Una escalera rematada por un rastrillo levantado desciende hasta un par de cámaras sumergidas llenas de kelp. Dos gigantes de las tormentas duermen aquí, uno en la cámara más al sur y el otro en la situada más al norte. Sus brazos y pierns están envueltos en kelp para evitar moverse durante el sueño. Los gigantes son sensibles ante las corrientes de agua, por lo que cualquier criatura que nade a través de la cueva de uno de los gigantes deberá superar un control de Destreza (Sigilo) CD 19 para evitar despertarlo.

Tesoro

Esta área contiene seis almejas gigantes y dos cofres anémona. Los contenidos de las almejas son determinados tirando en la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales). Cada cofre anémona contiene 1d4-1 objetos mágicos y 1d4 sacos hechos con vegijas de tiburón. Cada saco contiene ld4 x 100 ppt. Tira en la tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar los objetos mágicos.

13. Estudio

Serissa solía venir a este lugar con frecuencia para estudiar en soledad, pero sus responsabildiades actuales no le permiten la oportunidad de continuar sus estudios. Una fea estantería hecha con madera recuperada de naufragios se levanta apoyada contra una de las paredes, llena de tomos que Serissa ha recuperado de barcos hundidos. Los libros fueron escrutos por “gente menuda”, y son del tamaño correspondiente. Las tapas y páginas están arrugadas y manchadas por el agua de mar, y las letras están borradas e ilegibles, pero Serissa ha obtenido de ellos mucha información acerca de los humanos, medianos y otras gentes

pequeñas. Dado que los libros son pequeños para el tamaño de Serissa, esta usa una lupa para leerlos. La lupa descansa en lo alto de la estantería de 20 pies de altura. Otros muebles incluyen dos cofres anémina y una mesa con una parte superior cóncava hecha con la concha de un gigantesco mejillón.

Tesoro

Uno de los cofres anémona contiene unas cuantas docenas debaratijas sin valor recuperadas de naufragios. El otro contiene una bandera con el emblema de Aguas Profundas (con un valor de 25 po) y un ptapiz enrollado, bordado con la imagen de un valeroso caballero humano montado sobre un corcel blanco con armadura (con un valor de 750 po).

14. El Gran Salón

Una música suena en este salón cuando los personajes llegan por primera vez. La habitación está dividida en dos niveles, una tarima elevada a 15 pies de altura abraza los muros al norte y al este, y unas suaves rampas cuben hasta ella. La acústica de esta sala es excelente. Unas columnas de roca tallada cubiertas de percebes se levantan para alcanzar el techo abovedado, y unas enormes ventanas de cristal dejan pasar la luz, arroajdno bellos diseños de color sobre los muros. Bajo la ventana de cristal hay un **cangrejo titán** (ver apéndice C) con nódulos de color y tubos huecos de bello coral sobresaliendo de su caparazón. Cuando uno de los nódulos es tocado, el movimiento le hace coscuillas al cangrejo y este exhala un chorro de burbujas por uno de sus tubos de coral, produciendo unos profundos tonos parecidos a los de un órgano. Cualquier criatura que tenga pericia en la habilidad de Interpretación puede, tras unas horas de experimentación, aprender a tocar el cangrejo organo. En escena al lado de la tarima están las dos hijas mayores del rey Hekaton, Mirran y Nym. Mirran está cantando, mientras que Nym proporciona acompañamiento musical tocando en la concha del cangrejo con un par de batutas hechas con hueso de ballena. Mirran y Nym tienen las estádisticas de un **gigante de las tormentas** con los siguientes cambios:

- Mirran y Nym son Neutrales Malvadas.
- No están armadas ni portan armadura (CA 12).
- Tienen las siguientes habilidades adicionales: Engañar +9, Interpretar +9.

Las hermanas están entreteniento a varios visitantes de alto rango: un conde de los **gigantes de las nubes** llamado Vaal (neutral malvado), una duquesa de los **gigantes del fuego** llamada Tartha (legal malvada), un Jarl de los **gigantes de la escarcha** llamado Hellenhild (neutral malvado), y un thane de los **gigantes de piedra** llamado Braxow (neutral). Estos gigantes nobles han venido a Maelstrom, usando sus propias caracolas de telportación, para descubrir qué es lo que planéa hacer la princesa Serissa acerca de la disolución del ordning, así como para valorar su poder e influencia. Cada uno de ellos espera ansioso una audiencia con la regente. Los huéspedes gigantes se reúnen alrededor de las mesas hechas con conchas de mejillón y una gigantesca fuente de coral situada en la parte de debajo de la habitación. La fuente de coral expele agua dulce (ver "Tesoro"), de la cual beben los gigantes con sus cuencos hechos con conchas. Los gigantes son prudentes como para no querer iniciar aquí una pelea. No tienen interés alguno en lo que las “gentes menudas”· tengan que decir. Vigilando a los visitantes hay dos **gigantes de las tormentas** portando yelmos completos. Si Mirran o Nym son atacadas, estos guardias reales se apresurarán a defender a las princesas y a cubrir su retirada hasta la sala del trono (área 15). Los gigantes visitantes se unirán a la pelea del lado de los gigantes de las tormentas para intentar evitar la ira de la familia real. Un salón de 40 pies de altura que lleva hacia el sur termina en unas puertas vigilandas que se abren al salón del trono.

Tratando con Mirran y Nym

Las hermanas terminarán con su interpretación cuando los personajes aparezcan. Los guardias se interpondrán rápidamente entre las princesas y los recién llegados., pero Mirran ordenará a los guardas que bajen las armas de tal forma que ella y Nym puedan descubrir “qué es lo que trae a la corte a estas patéticas criaturas”. Si los personajes expresan sus demandas, Mirran se enfurecerá por su insolencia, mientras que Nym les dedicará una fría y condescendientes sonrisa. Ninguna de las dos hermanas tiene la menor intención de facilitar una audiencia entre Serissa y un desharrapado grupo de “gente menuda”. Si los personajes son educados y diplomáticos, Mirran y Nym les dirán que su joven e inexperta hermana está “demasiado ocupada con asuntos importantes” como para otorgar a los personajes una audiencia en este momento. Mirran ordenará a los dos guardias gigantes de las tormentas que escolten a los aventureros hasta los aposentos de huéspedes (área 3), en donde deberán permanecer hasta que sean llamados. Si los personajes pèrmiten ser llevados hasta el área 3, los guardias gigantes de las tormentas motnarán guardia en el área 2 para asegurarse de que no se ponen a curiosear.

Mientras tanto, tras una discusión en privado, Mirran y Nym decidirán que los aventureros deben ser eliminados.

Nym irá a informar a Serissa que unos asesinos han atravesados las defensas de Maelstrom. Al mismo tiempo, Mirran se presentará ante los aventureros en el área 3, diciéndoles que se les ha otorgado una adueicnai con Serissa, y les llevará hasta el área 2, donde Vaal, Tartha, Hellenhild, y Braxow esperan para atacarlso (ver "Tratando con los Señores Gigantes "). Los guardias gigantes de las tormentas cubrirán la huída de Mirran hasta el área 15. Mirran y Nym harán lo posible para evitar verse envuentas en la lucha y no dudarán en traicionarse la una a la otra para salvarse. Ninguna de ella sabe que Iymrith es un dragón azul disfrazado. Si la verdadera naturaleza de Iymrith es revelada, cada herman le echará la culpa a la otra por consipirar con un dragón. Cada una fingirá inocencia mientras le echa las culpas a la otra de conspirar con Iymrith para asesinar a su madre y deshacerse de su padre. Si las cosas van mal y las hermanas no tienen a donde ir, Mirran se retirará a sus aposentos, rehusando abandonar la fortaleza que cree legítimamente suya mientras Nym se retirará al área 6 y sabiamente huirá de Maelstrom a lomos de su orca.

Tratando con los Señores Gigantes

Ordning o no, el Conde Vaal, la Duquesa Tartha, el Jarl Hellenhild, y el Thane Braxow saben que no conviene desafiar a los gigantes de las tormentas en su propio bastión. Sin embargo, un personaje puede intentar cambiar la actitud hacia el grupo de cada Señor de los Gigantes desde Hostil a Indiferente su se supera un control de Carisma(Persuasión) CD 20. Un personaje puede usar una acción para convencer a un señor de los gigantes. Un control fallido no puede ser repetido hasta que no hayan pasado 24 horas. El personaje gana ventaja en las siguientes condiciones.

Vaal. El conde de los gigantes de las tormentas es fácilmente convencido por un soborno. Si el personaje que realiza el control le ofrece entregarle un objeto mágico raro, un libro de conjuros o tesoros no mágicos por valor de 10.000 po o mas, otorga ventaja en el control. (Vaal esperará el pago ya, o se volverá hostil)



Tartha. La duquesa de los gigantes del fuego odia a los dragones por encima de todo. Si el personaje que hace el control manifiesta que un dragón ha infiltrado y comprometido la corte de los gigantes de las tormentas, otorga ventaja en el control.

Hellenhild. El Jarla de los gigantes de la escarcha respeta la pericia en la lucha. Si el personaje que realiza el control hiere a Hellenhild en el cuerpo a cuerpo, otorga ventaja en el control.

Braxow. El thane de los gigantes de piedra tema a los dioses de los gigantes. Si el personaje que realiza el control dice haber hablado con el oráculo divino en el Santuario del Padre dde Todo, otorga ventaja en el control.

Tesoro

Embebido en la fuente hay un *decantador de agua interminable*. Cualquiera que la inspeccione puede, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 20, ver el decantador escondido entre las ramas de coral, las cuales deben ser rotas para poder extraerlo. La escultura tiene 20 pies de altura y tiene CA 11, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquicom y de veneno. El coral en si mismo no es valioso. Varios gigantes también portan tesoros:

Mirran, la hermana mayor de las gigantes de las tormentas, porta una tiara de oro incrustada con conchas (valor de 750 po).

Nym, la herman mediana de las gigantes de las tormentas, lleva una corona de coral chapada en oro con un diseño de anclas (valor de 750 po).

Vaal, el gigante de las nubes, lleva un pendiente de platino con diamantes (valor de 7,500 po) y un chaleco con filigrana de platino (valor de 2,500 po). Al cinto lleva una *caracola de teleportación* (ver apéndice B) y una *poción de respiración acuática*.

Tartha, la gigante de fuego, viste un collar de dientes de dragón chapados en oro (valor de 750 po) y tiene una *caracola de teleportación* en una caja de hierro encadanada al cinto.

Hellenhild, el gigante de escarcha, viste una capa con escamas de dragón blanco (valor de 2,500 po y un peso de 250 libras) y tiene una *caracola de teleportación* al cinto.

Braxow, el gigante de piedra, tiene quince gemas de 100 po cada una de ellas insertada en su carne. Porta dentro de un saco una *caracola de teleportación.*

Desarrollo

Si los personajes matan a una o a sus dos hermanas, Serissa quedará convencida de que son asesinos que han sido enviados para acabar con la familia real.

Ordenará a Uthor que reuna todas las defensas de Maelstrom y que destruya a los aventureros.

Serissa también se dará cuenta de que su fe en las gentes menusdas ha sido infundada. En realidad, el matar a Mirran o a Nym supone para Iymrith una importante victoria, en el sentido de que tal acto abre una brecha entre los gigantes y las gentes pequeñas. Para ganarse la confianza de Serissa, os personajes podrían intentar convencerla de que Mirran y Nym son cómplices en el asesinato de su madre y el secuestro de su padre.

Sin evidencia alguna o confesión por parte de una o ambas hermanas malvadas, un personaje deben superar un control de Carisma (Persuasión) CD 15 para convencer a Serissa de que una o ambas hermanas deberían ser puestas bajo arresto domiciliario mientras se realiza una investigación completa.

Otorga ventaja en el control su los personajes hacen saber que descubrieron la traición de Mirran y Nym de boca del Ojo de Annam, una fuente en la que tanto Serissa y Uthor confían. Si el control tiene éxito, Serissa verá el arresto de sus hermanas como una precaución razonable. Bajo órdenes de Serissa, Uthor hará que Mirran y Nym sean confinadas en sus torres (áreas 30 y 31, respectivamente), con un guardia gigante de las tormentas en la parte superior de cada escalera para asegurarse de que ninguna de las hermanas se marcha. Cada hermana malvada profesará su inocencia mientras proclama la traición de la otra. Si el control de Carisma (Persuasión) del personaje falla, Serissa no tomará acción

alguna contra sus hermanas. El control puede ser repetido, pero solo si surge información nueva y relevante y es presentada ante Serissa.

15. Sala del Trono

Si los personajes se aproximan desde el Norte, se enfrentarán a los guardias que hay delante de las puertas que llevan a la sala del trono.

Tug y Cog

Montando guardia fuera de la sala del trono hay dos **gigantes de las colinas** que visten cota de escamas (CA 15) y unos yelmos que no les encajan bien.

Sus nombres son Tug y Cog, y son extraordinariamente estúpidos. Si los personajes se aproximan desde el norte sin una escolta de gigantes de las tormentas, Tug y Cog levantarán sus grandes clavas de forma amenazadora. Tug dirá, "Protegemos la Sala del Trono!" Cog continuará con, "Donde está vuestra escolta?" Los personajes pueden engañar a los gigantes de las colinas elaboromo "somos espías de la Princesa Serissa, y venimos para entregar una importante información acerca de su padre" o "La Princesa Serissa os dijo que íbamos a venir, u os habéis olvidado?". Haz que el que habla realice un control de Carisma (Engañar) en oposición al control de Sabiduría(Intuición) de los gigantes (tira una vez para los dos gigantes.) Si el personaje gana el control, Tug y Cog intermbiarán una mirada esúpida y permitirán a los personajes entrar en la sala del trono. Si los gigantes ganan el control, atacarán. También atacarán a los personajes que traten de pasar entre ellos sin una escolta apropiada. Tug y Cog no tienen permitido el entrar en la sala del trono, ni tampoco dejarán su puesto para unirse al combate en otras áreas, por miedo a ganarse la ira del Imperator Uthor.

El Salón del Trono de Cráneos de Wyrm

El salón del trono de Maelstrom parece un anfiteatro. Unas gradas de piedra miran hacia una sala oblonga con una poza de 50 pies de profundidad cerca de su centro. En mitad de las gradas hay un arco con dos puertas en é. Un pasadizo sumergido que lleva desde la parte de debajo de la poza hasta el sumidero (área 1) ha sido diseñado para servir de ruta de escape. En el otro extremo del pasadizo hay un rastrollo bajado que impide el acesso al sumidero.

Enfrentándose a la poza y a las puertas hay tres enormes tronso. El de en medio está tallado en un único bloque de obsidiana, tiene cuatro cráneos de dragón azul fijados a su base y flota a 1 pie del suelo. Los personajes que superen un control de Inteligencia (Arcanos) o Inteligencia (Historia) CD 18 reconocerán el objeto como el *Trono de Cráneos de Wyrm* (ver apéndice B). Los dos tronos más pequeños que lo flanquéan están hechos con coral y conchas gigantes. Serissa está sentada en el trono de Cráneos de Wyrm, flanqueado por sus dos consejeros, el lmperator Uthor e **Iymrith** (ver apéndice C). Serissa porta el *cetro de Korolnor* (ver "Tesoro") como un pendiente, colgado de un collar de fibras de kelp. Serissa es una **gigante de las tormentas**, con los siguientes cambios:

- Tiene 200 puntos de golpe y viste una cota de pieles (CA 14).
- Empuña una atárraga de madera hecha con un mástil, en vez de un mandoble. Tiene un bono de +14 a impactar con el arma, la cual tiene un alcance de 10 pies y produce 30 (6d6 + 9) puntos de daño contundente con un impacto.
- Mientras porte el *Cetro de Korolnor*, puede activar los poderes del *Trono de Cráneos de Wyrm*.

Uthor es un **gigante de las tormentas**, con los siguientes cambios:

- Tiene 272 puntos de golpe.
- Empuña un *tridente de controlar a los peces* de tamaño gigante en vez de un mandoble. Uthor tiene un bono de +14 a impactar con el arma, la cual tiene un alcance de 10 pies y produce 19 (3d6 + 9) puntos de daño perforante con un impacto, o 22 (3d8 + 9) puntos de daño perforante si se usa con las dos manos.

Tratando con Serissa

Dado que no ha visto evidencia de lo contrario, Serissa creee que su podrá todavía está vivo. Cuando era niña, su madre se la llevaba con ella en viajes hasta la Costa de la Espada y las Islas Lunshaes, donde se encontraban con gentes menudas que eran generosas y amables. Serissa cree que los gigantes y las gentes menudas pueden aprender a coexistir de forma pacífica, aunque Iymrith y Uthor querrían hacer que ella creyera otra cosa.

Serissa está de duelo por la muerte de su madre. El cadáver de la Reina Neri fue recuperado en un puñado de islas a las que los humanos llaman las Rocas Rojas. Uno de los gigantes de las tormentas que encontró a la reina también encontró una ficha de madera pintada con una insignia en forma de ganso dorado y se la dio a Serissa, pensando que pertenecía a su madre. Serissa no le ha dicho a nadie nada acerca de la ficha. No sabe lo que representa y espera encontrar a alguien que lo sepa. Si los personajes obtienen una audiencia con Serissa, esta será paciente y escuchará atentamente a lo que estos tengan que decirle. Si los personajes expresan interés en acabar con el desasosiego que ha invadido la sociedad de los gigantes, esta les entregará la dicha de madera y les pedirá que descubran de donde viene esta dicha. Ella cree que la gente que asesió a su madre podría haber también secuestrado a su padre, y que la ficha de madera es la única pista sobre su paradero. Si los personajes aceptan la misión de Serissa, esta les llevará a la cueva de la meditación (área 18) y usará su poder de teleportación para transportarlos de vuelta a tierra firme (o a cualquier otro lugar a donde quieran ir). También les permitirá quedarse con la ficha de madera. La importancia de la ficha es revelada en el Capítulo 11, "Atrapado en los tentáculos". Si los personajes aceptan ir en busca de Hekaton, Serissa les sugerirá que se lleven consigo su caracola de teleportación de tal forma que puedan usarla para volver con seguridad a Maelstrom. Si por alguna razón los personajes ya no tienen consigo su caracola, Serissa les dará una nueva (obtenida de uno de sus huéspedes).

Si los personajes atacan a Serissa, esta usará los poderes del Trono de Cráneos de Wyrm contra ellos. Si hacen una acusación en contra de sus hermanas, Serissa reaccionará de la forma descrita en la seccíon "Desarrollo" del área área 14.

Tratando con Uthor

Uthor se preocupa profundamente por Serissa y harñá lo que pueda para no enfadarla, asustarla o desacreditarla. Le recomendará que no confíe en la gente menuda, pero en general no interferirá en sus negociaciones con los personajes. Si la dañan a ella o a cualquier otro miembnro de la familia real, Uthor entrará en furia y los atacará hasta que Serissa le orden que pare.

Tratando con IymrithH

En poco tiempo, Iymrith se ha establecido como una figura maternal sustitutiva para las tres hijas de Hekaton. Iymrith tratará de aplastar cualquier alianza entre los gigantes de las tormentas y

las gentes menudas diciéndole a Serissa que no se puede confiar en los aventureros, añadiendo rápidamente "Por lo que sabemos, podrían ser lo que asesinaron a tu madre y han secuestrado a tu padre!" Iymrith se dará cuenta inmdiatamente de que ha escogido mal sus palabras, porque, como podría saber ella que Hekaton ha sido secuestrado? Si los personajes fallan a la hora de pillar sus palabras auto incriminatorias, haz que Serissa y todos los personajes presentes realicen un control de Sabiduría (Intuición) CD 15. Aquellos que tengan éxito en el control se darán cuenta de que Iymrith sabe más de que está diciendo. Si los personajes acusan a Iymrith de ser una dragona disfrazada, se mostrará ultrajada por la acusación e intentará convencer a Serissa de que esta acusación es un plan para sembrar la discordia dentro de la corte de los gigantes de las tormentas. Sin importar las palabras de Iymrith, Serissa se inclina por otorgar a los personajes el beneficio de la duda. Cuando quede claro para Iymrith que el aprecio de Serissa por las gentes menudas no puede ser deshecho tan fácilmente, la dragona comenzará a planear su estrategia de huñida. Lanzar *disipar magia* sobre Iymrith no revelará su verdadera forma, pero el contacto con un *globo antimagia* si lo harña, Es bastante poco probable que los personajes tengan acceso a una magia tan poderosa, pero si todo lo demás falla, pueden simplemente atacarla. Iymrith no revertirá a su forma dracónica en este encuentro. Durante su primer asalto de combate, maldecirá a los personajes en Dracónico, declarará que todos los gigantes y las gentes menudas están condenados, y arrancará el *cetro de Korolnor* del cuello de Serissa. En su siguiente turno, se leportará. Si por alguna razón no es capaz de lanzar su conjuro de *teleportar*,r, huirá a través de la poza ciruclar en el suelo y nadará desde la fortaleza hacia la superficie. (Mientras permanezca en forma de gigante de las tormentas, Iymrith puede respirar bajo el agua.) Si Serissa está sentada en el *Trono de Cráneos de Wyrm* cuando le roben el cetro, quedará paralizada (ver la descripción del trono en el Apéndice B para más detalles).

Si los personajes no hacen nada para forzar la jugada de Iymrith, esta les permitirá marcharse y afrontar la misión de Serissa, convencida de que nunca encontrará al Rey Hekaton. Al mismo tiempo la confianza de Serissa en los personajes sembrará la duda en la mente de Iymrith (ver "Desarrollo").

Tesoro

Serissa porta al cuello el *Cetro de Korolnor*, lo que le permite sentarse en el *Trono de Cráneos de Wyrm* y dominar sus poderes El único otro tesoro que puede encontrarse aquí es el *tridente de comandar a los peces* de Uthor, el cual crece o se hace más pequeño dependiendo del tamaño de quíen se sintonice con él.

Desarrollo

Si los personajes forja un alianza con Serissa o exponen a Iymrith como una engañosa traidara, la dragona azul volverá a su guarida en el desierto del Anauroch y no volverá a ser encontrada hasta el Capítulo 12, "La Perdición del Desierto." El posible que los personajes puedan entrar en posesión de un *pergamino de conjuros* de *Resurrección* durante la aventura, en cuyo caso podría ofrecerse a lanzar el conjuro sobre la Reina Neri y raerla de vuelta de entre los muertos. Si hacen tal oferta, Serissa les llevará a la tumba hundida de su madre (área 24) o hará que el cadáver de la reina sea traído ante ellos. Si Neri es devuelta a la vida, reemplazará a Iymrith como consejera de Serissa, y Serissa recompensará a los personajes entregándoles los objetos mágicos en el cofre marino de la tesoreróa real (área 16). La Reina Neri, al igual que Serissa, siente debilidad por las gentes menudas, y está igual de ansiosa que su hija por descubrir qué es lo que le ha ocurrido al Rey Hekaton.

16. Tesorería Real

Treinta y cuatro anchas cuelgan de cadenas de hierro enganchadas adel techo a 50 pies de altura de esta sala, cada una de ellas sobre un cuadrado de 10 pies de lado. Los gigantes de las tormentas recuperaron las anclas de barcos hundidos y las transportaron hasta aquí. Cada ancla pesa aproximadamente 3000 libras y está suspendida a 40 pies de altura sobre el suelo. Dos de estas anclas son parte de una trampa (ver "Trampa").

La habitación alberga tres cajones de suministros, dos barriles, un gigantesco cofre y dos cofres anémona.

Trampa

Justo dentro de la habitación, construida en el suelo, hay una placa de presión que los gigantes de las tormentas tienen cuidado en no pisar. La placa de presión ocupa dos cuadrados de 10 pies cada uno (cada uno de ellos marcado en el mapa con una T). Cualquier que explore el suelo en busca de trampas avistará las trampas con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 17. Aplicar 250 libras o mas a la placa hace que el ancla colocada justo encima de la placa caiga, con la cadena incluida. Cualquier criatura en un espacio con trampa debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o ser golpeado por el ancla y la cadena recibiendo 44 (8d10) puntos de daño contundente. Un minuto después de que la trampa se active, un mecanismo oculto en los muros y el techo hará que las cadenas de hierro se retraigan, subiendo las anclas, momento en el que la trampa se reactivará. Como una acción, un personaje puede inutilizar la placa de presión (introduciendo una cuña o pua de hierro por el borde, impidiendo así que la plca pueda moverse) lo que requier e de un control exitoso de Destreza CD 15.

Tesoro

El primer cajón de suministros contiene seis alfombras enrolladas a tamaño gigante realizadas con tiras de kelp. Cada alfombra tiene 20 pies cuadrados, pesa 250 libras y tiene un valor de 250 po. El segúndo cajón de suminsitro scontiene un *aparato de Kwalish* que fue recuperado del casco de un submarino gnómico hundido. El tercer cajón contiene cientros de baratijas recuperadas del fondo del mar, tributos de varias tribus de elfos marinos que han jurado lealtad al rey de los gigantes de las tormentas. Las barqatijas incluyen de todo, desde bisutería sin valor hasta finas estatuas y joyas recuperadas de pecios. El peso total de estos tributos es de 100 libras y su valor es de 10,000 po.

Los dos barriles están llenos de un exquisito vino (con un valor de 2500 po cada uno) y cèsan 2500 libras cada uno.

El cofre tiene 12 pies de longitud, 9 de altura y 9 de profunidad, con una tapa con la forma de medio barril. El gran candado que cuelga de su tapa es demasiado grande como para ser forzado usando herramientas de ladrón. Un personaje Pequeño puede mtener la mano y forzar la cerradira desde dentro con un control exitoso de Destreza CD 16. Levantar la pesada tamapa requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 20. El cofre cotneien una docena de cofres más pequeños (hechos por humanos) que no están cerrados y contienen botín recuperado del fondo del mar. Cada cofre pequeño contiene 3d6 x 100 po en monedas varias. Entre los cofres hay además ld4 + 1 objetos mágicos.

Tira en la Tabla H de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la Guñia del Dungeon Master para determinar los dos primeros objetos, y en la Tabla F para cualquier otro objeto.

El primer cofre anémona contiene ses perlas rosas del tamaño de una uva (con un alor de 500 po cada una). El segundo cofre anémona contiene seis *Pociones de Tamaño de gigante* (ver apéndice B) en viales de coral de colores verde y púrpura de ntamaño adecuado para criaturas Pequeñas y Medianas. Cada vial de coral tiene un valor de 25 po.

17. Sala del Consejo

El Rey Hekaton mantenía aquí reuniones privadas. Una mesa hecha con una concha ocupa el centro de la habitación. Curbiendo las paredes ha dos estanterías de tamaño gigante cubiertas con cartas naúticas saqueadas de barcos hundiso así como dos cofres anémona (cada uno contiene 3d6 x 100 ppt). Un muro cóncavo hacia el sur contiene una puerta secreta de tamaño gigante. Esta lleva a una escalera de caracol que sube hasta el área 32 y desciende hasta el área 11.

18. Cueva de la Meditación

Esta caverna natural tiene líquenes luminiscentes, coral, caracolas y estrellas de mar en sus húmedos muros. El área iiradia auras de conjuración, adivinación y evocación bajo los efectos de un conjuro de *detectar magia*. A lo largo de los años, los gigantes de las tormentas han descubierto como sintonizarse con la magia de esta cueva y dominar sus poderes mágicos. Sintonizarse con la cueva requiere de un descanso corto meditando en su interior. Mientras una criatura medita no puede realizar ninguna actividad extenuante. Si el descanso es interrumpido, la sintonización fala. En otro caso, al final del descanso corto, la criatura pasa a ser consciente de las propiedades de la cueva y puede usarlas como se describe a cotninuación. Solo una criatura puede estar sintonizada con la cueva. La sintonización de una criatura termina nada mas abandonar la cueva. Una criatura sintonizada con la cueva puede usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros, sin componentes materiales: *clarividencia*, *identificar*, *enviar* o *teleportar*.

Desarrollo

El Rey Hekaton usaba con frecuencia el conjuro de *enviar* de la cueva para organizar reuniones con gigantes menores y usaba la propiedad de *Teleportar* para enviar a huéspedes a destinos lejanos. Si Serissa se haya en buenas relaciones con el grupo, puede usar la propiedad de Teleportar de la cueva para enviar a los personajes a donde quieran, una vez sus negocios en Maelstrom hayan concluido.

19. Corral de los Tiburones

Estas cuevas están sumergidas. Un rastrillo bloquea el paso desde el sumidero (área I), y otros rastrillos confinan a diez tiburones a las cuatro cavernas laterales. Los tiburones aprovecharán cualquier oportunidad para escapar, atacando a cualquier criatura con la que se encuentren que no sea un gigante de las tormentas. TLos gigantes mantienen a los tiburones como defensa, liberándolos en el caso de un ataque contra la fortaleza. También usan piel de tiburón para construir ropas y dientes de tiburón para su armas (ver área 20).

Tesoro

La cueva principal contiene dos almejas gigantes. Los contenidos de las almejas son determinados por la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales").

20. Armería

Una puert conecta esta habitación llena de airea con un pasadizo al este. Tres escaleras descienden hasta áreas sumergidas en el sudeste, norte y noreste. Las del sudeste descienden 30 pies hasta el área 19, las del norte descienden 30 pies hasta el área 21 y las del nordeste descienden 30 pies hasta un túnel bloqueado por un rastrillo bajado. Tras el rastrillo se halla el sumidero (área 1).

Esta sala es una armería que contiene armas y armaduras a tamaño adecuado para un gigante de las tormentas. Un registro de la habitación dará como resultado cuatro bastones tallados a partir de mástiles de barcos hundidos, un gran barril que contiene seis tridentes, um cajón de suministros abierto con diez rocas incrustadas de coral, y un maniquí del tamaño de un gigante de las tormentas que viste una cota de escamas dorada (ver "Tesoro"). Colgando en los muros hay tres enormes escudos hechos con los caparazones de dragones tortuga y seis enormes mandobles con empuñaduras con incrustaciones de ciran y filos hechos con huesos de ballena cubiertos con dientes de tiburón. Los escudos y armas no son particularmente valiosas, sobre todo debido a su peso. Un muro cóncavo en el sur tiene una puerta secreta de tamaño gigante. Lleva a una escalera de caracol que sube hasta el área 30 y baja hasta el área 8.

Tesoro

La cota de escamas dorada tiene un valor de 10,000 po y pesa 1,000 libras.

21. Templo de Stronmaus

Esta cámara sumergida tiene un techo piramidal de 50 pies de altura que comienza a cerrarse a una altura de 30 pies. Unas inofensivas medusas luminiscentes iluminan una estatua de 40 pies de altura de Stronmaus, dios de los gigantes de las tormentas, situada en el centro de la sala. Stronmaus tiene en aspecto de un orgulloso gigante de las tormentas con el pecho descubierto, una gran barba, empuñando en afilado tridente y con la parte inferior del cuerpo transformada en una gran ola, toda ella tallada en piedra. Los muros del templo muestran grabados de gigantes de las tormentas cabalgando ballenas, luchando contra tortugas dragón, soplando en caracloas para invocar cangrejos gigantes, pulpos gigantes, mantarrayas y bancos de peces. Unas estrelas de mar y erizos se aferan a los muros y se reúnen a los pies de la estatua. Los personajes que examinen esta y superen un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 podrán ver marcas en el suelo, lo que sugiere que la estatua haya podido ser movida recientemente. Se requiere de una criatura tan grande y fuerte como un gigante de las tormentas para poder mover la estatua, pero los personajes pueden derribarla usando cuerdas si superan un control de Fuerza (Atletismo) CD 22. Hacer esto rompe la estatua y revela una chimenea de 15 pies de diámetro que desciende 30 pies, luego gira al oeste y lleva a la tumba sumergida de la Reina Neri (área 22).

Tesoro

Una almeja gigante descansa en la esquina sudoeste de la sala. El contenido de la almeja es determinado por la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales").

Desarrollo

Si los personajes profanan la estatua de Stronmaus al romperla, una nube de sangre comenzará a emanar de la estatua psado 1 minuto, invadiendo las aguas cercanas y atrayendo dos **tiburones gigantes**, los cuales llegarán 1 minuto después. Los tiburones entrarán en el templo a través del pasadizo abierto que lo conecta con el sumidero (área 1).

22. Tumba Real

Unos peces bioluminiscentes nadan por esta cámara inundada, iluminado de forma tçenue un adornado sarcófago con incruiustaciones de coral azul, su tapa bellamente tallada con los rasgos de la mujer fallecida del Rey Hekaton, la Reina Neri. Su cadaver yace en el interior, cubierto de pies a cabeza por un sudario negro de fibras de kelp. Apartar la tapa del sarcófago requiere de un control de Fuerza (Atletismo) CD 22. En los muros hay diez sarcófagos puestos en vertical, sus tapas talladas con los rasgos de gigantes de las tormentas de noble aspecto. Estos sarcófagos estancos contienen los restos cubiertos de líquen y oxidados mandobles de reyes anteriores de los gigantes de las tormentas. Un personaje puede usar una acción para intentar abrir un sarcófago, lo que requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 20. Usar una palanca o herramienta similar otorga ventaja en el control.

Tesoro

La Reina Neri fue enterrada con un circulete de coral púrura con perlas negras incrustadas (valor de 7,500 po) y un collar de coral y perlas (valor de 2,500 po).

23. Poza de Escudriñamiento

El rasgo principal de esta cámara llena de aire es una poza semicircular de 20 pies de diámetro y 10 de profundidad situada en el centro. La poza está llena de agua desca. El borde de piedra que rodea la poza tiene 5 pies de altura y 5 pies de espesor. Un conjuro de detectar magia lanzad o sobre la poza revela un aura de magia de adivinación. La poza tiene 3 cargas. Mientras el agua de la poza siga siendo pura, una criatura puede tocar el agua y gastar una carga para lanzar un conjuro de *escudriñamiento* desde la poza. El objetivo del conjuro aparece en la superficie del agua. La poza recupera todas las cargas gastadas al amanecer. El muro noroeste tiene una puerta secreta de tamaño gigante. Lleva a una escalera de caracol que sube hasta el área 31 y baja hasta el área 6.

24. Estudio

Esta sala contiene una mesa hecha con una concha de mejillón y un barril que los gigantes usan como taburte. Unas altas estanterías hechas con el casco de un barco hundido están apoyadas contra uno de los muros. Están llenas de baratijas que recogidas de los barcos hundidos en el sumidero (área 1).

Tesoro

Un astrolabio de diseño gnómico (valor de 2,500 gp) descansa en un estante a 15 pies de altura, junto fragmentos y trozos de maquinaria de un gran dispositivo o vehículo metálico (un submarino de manufactura gnómica, aunque los personajes no tienen forma de descubrirlo). En un estante a 20 pies de altura hay un objeto mágico (tira en la Tabla G de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

25. Biblioteca

Esta sala contiene unas robustas estanterías que van desde el suelo hasta el techo construidas con madera petrificada. Sobre ellas hay montones de rocas de 4 pies de diámetro y 600 libras de peso grabadas con runas dethek (el alfabeto enano). Estas piedras relatan varios descubrimientos, incluyendo localizaciones de naufragios, fortalezas sahuagin, dominios de elfos marinos y guaridas de tortugas dragón. Estas rocas también recogen fabulas transmitidas de generación en generación, incluyendo cuentos acerca de la caída del antigua imperio de Ostoria y relatos de la antigua guerra de los gigantes contra los dragones. Otras contienen plegarias y antiguos rituales, la mayor parte de estos relacionados con la adoración a Stronmaus, deidad de los gigantes de las tormentas. Unas cuantas de las rocas tienen conjuros grabados.

Tesoro

Cinco rocas tiene grabados sobre ellas los siguientes conjuros de mago: *campo antimagia, conjurar elemental, fabricar, erudición en leyendas,* y *modelar piedra*. Las rocas funcionan como páginas de un libro de conjuros y cada una de ellas pesa 600 libras. Un personajes que tenga un libro de conjuros puede inscribir estos conjuro en él.

26. Aposentos de Uthor

Esta cueva sumergida pertenece al lmperator Uthor. Unos lechos de kelp crecen por varios lugares, y tres almejas gigantes descansan en el irregular suelo. Los contenidos de las almejas son determinados por la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales").

27. Almacenes

Si se está tocando música en el área 14, esta puede escucharse desde esta sala. Los gigantes de las tormentas mantienen sus suministros de comida en cajones de suministros, barriles y cofres anémona. Parte de la comida fue recogida de naufragios, otra parte de expediciones de pesca. Los cajones contienen sobre todo langiostas, cangrejos y pescado, los cuales los gigantes hierven o comen crudos. Los deshechos son colodados en los cofres anémona para ser lentamente digeridos. Cualquier sonido fuerte en este lugar despierta a los gigantes en el área 29 y alerta a cualquier gigante en el área 14.

29. Cocina

Si se está tocando música en el área 14, esta puede escucharse desde esta sala. Los gigantes de las tormentas perparan aquí su comida. La cueva contiene dos mesas hechas con conchas de mejillón y cuatro cofres anémona donde los deshechos son lentamente diferidos. Una nube de vapor sale de una poza de burbujeante agua hirviendo donde langostas y cangrejos son cocidos vivos. Cualquier sonido fuerte en este lugar despierta a los gigantes en el área 29 y alerta a cualquier gigante en el área 14.

29. Guardias Durmientes

A no ser que hayan sido despertados, dos **gigantes de las tormentas** duermen en mitad de esta sala sumergida, sus miembros enganchados el kelp para no derivar. Se despiertan si son atacados o molestados de alguna forma. Los gigantes son



sensibles a las corrientes de agua, por lo que cualquier criatura que nade a través de la cueva debe superar un control de Destreza (Sigilo) CD 19 para evitar despertar a los gigantes.

Tesoro

Esta habitación contiene tres almejas gigantes. Los contenidos de las almejas son determinados por la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales"). El cofre anémona contiene ld4 + 1 sacos hechos con vejigas de tiburón. Cada saco contiene ld4 x 100 ppt.

30. Torre de Mirran

30A. Sala de Estar

Los muros de la sala de estar tienen imágenes de medusas y anguilas gigantes talladassobre ellos, y líquenes luminiscentes que crecen en las medusas las hacen brillar. Una ventana de cristal que mira al interior de la fortaleza proprociona ina vista clara del vórtice, del sumidero y de las demás torres del nivel superior de Maelstrom. Las mesas hechas con mejillones en el centro e la habitación están cubiertas con platos de langosta cocida así como erizos de mar y pescado, mientras que las estanterías y armarios contienen varios cachivaches.

Colgado en el muro norte hay un mandoble con mango de hueso de ballena y un filo hecho con dientes de tiburón. Si se ve amenazada y se ve forzada a retirarse a su torre, Mirran se arma rá con el mandoble y considerará sus siguientes movimientos mientras mira por la ventana de cristal. Es demasiado orgullosa como para huir de Maelstrom y abandonar lo que considera es su derecho de nacimiento.

30B. Dormitorio

La cama de Mirran tiene una estructura de coral tallado y un colchón hecho de líquen cubierto con sábanas de kelp teñido. Un alto armario alberga su ropa, algunos objetos hechos de tela, otros con kelp. Montado en el interior de una de las puertas hay un espejo con marco de coral.

30C. Tesoros

Mirran mantiene aquí sus tesoros, obtenidos de naufragios en su mayor parte. La cámara tiene dos cofres anémona, cuatro grandes cajones de suministros y un barril de 500 libras con 50 galones de cerveza. U cofre anémona contiene siete piezas de joyería, de tamaño adecuado para un gigante, incluyendo una tiara de hueso de ballena incrustada con madreperla y varias gemas (valor de 2,500 po), tres collares de perlas (valor de 2.500 po cada uno), un par de pendientes de coral con perlas (valor de 1,500 po por la pareja), y un collar de platino adornado con dientes de tiburón (valor de 1.500 po). El otro cofre anémona contiene 600 ppt y ld4 objetos mágicos. Tira en la Tabla G de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para el primer objeto y en la Tabla D para cualquier otro objeto restante.

El primer Cajón de suministros contiene veinte rollos de fina seda (valor de 250 po cada uno). El segundo cajón contiene un carruaje de madera con detalles dorados en las ruedas (valor de 500 po). En el tercer cajón de suministros hay treinta sacos de 10 libras de azafrán (valor de 150 po cada uno). El cuarto cajón contiene un juego de muebles bien empaquetado que consiste en una gran mesa y ocho sillas talladas en una madera oscura y decoradas con pan de oro. El juego entero tiene un valor de 2.500 po pero es difícil de transportar.

31. Torre de Nym

31A. Baños Calientes

Los muros de esta sala han sido pintados para parecerse a ubn brillante bosque de coral. Cinco **mefits de vapor** nadan en una poza de agua salda en el suelo. Sus cuerpos generan calor como para calentar la poza. El vapor llena la habitación y llena de vaho la ventana de cristal que mira al sumidero hacia el sudeste. Los Mefits miran mal a cualquier extraño, pero son demasiado vagos como para luchar salvo si se les fuerza a defenderse. Unas estanterías contienen varias baratijas que Nym ha recogido, incluyendo varios cráneos humanos con percebes incrustados.

31B. Dormitorio

La estructura dela cama de Nym está hecha con madera recuperada de naufragios y cubierta con suave piel de pulpo. El colchón está hecho con piel de tiburón rellena de líquen, cubierto con sábanas de kelp tintado. Flanqueando la cama hay dos armarios. El que está al oeste contiene ondulantes vestidos hechos de tela y de kelp. El que está al este tiene un espejo colgando en el exterior y contiene varias sandalias de cuero (en estantes) y un gran cofre sin cerrar que contiene los tesoros personales de Nym.

Tesoro. Los personajes que busquen en el cofre encontrarán 500 ppt, cuatro brazaletes de coral (valor de 250 po cada uno), un torque de coral negro con dos perlas engarzadas (valor de 2,500 po), y 1d4objetos mágicos. Tira en la Tabla G de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para el primer objeto y en la Tabla B para cualquier otro objeto restante.

32. Torre de Serissa

32A. Sala de Estar

Una amplia cventana de cristal ofrece una impresionante vista del vçórtice, el sumidero, y las demás torres de la fortaleza. La ventana tiene cortinas de kelp que se mantienen atadas con cuerda. Colgando en los muros hay ápices hechos con kelp y conchas marinas, tejidos por elfos marinos. Una estantería de 10 pies de altura bjo uno de los tapices contiene varias baratijas recuperadas de naufragios. Otros muebles incluyen dos mesas hechas con conchas de mejillón y un par de cofres anémona. Uno de los cofres anemoma contiene restos de comida descartada a medio digerir. El otro está ocupado por una vejigad e tiburón que contiene una docena de erizos de mar comestibles.

Tesoro.Los personajes que inspecciones las baratijas encontrarán 1d3 objetos mágicos. Tira en la Tabla F de Objetos Mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para el primer objeto y en la Tabla B para cualquier otro objeto restante.

32B. Dormitorio

La cama de Serissa está hecha con madera cubierta de percebes recuperada de un naufragia, con sábanas hechas con velas y un colchón de retazos de tela relleno con plumas de roc. Otros muebles inclyen un armario de madera lleno de ropas dignas de una princesa de tamaño gigante, algunas hechas de tela y otras de kelp, un estante con quince cofres recuperados de naufragios y un espejo con marco de coral colgado en la puerta.

Tesoro. Serissa usa los cofres para guardar su joyería de tamaño gigante. Un cofre contiene dos collares de perlas (valor de 2500 po) regalo de su madre. Otro contiene una diadema púrpura de cora adornada con conchas nacaradas (valor de 750 po), tres brazaletes de coral a juego (valor de 750 po cada uno), un anillo de coral que cambia mágicamente de color a caprciho de su portador (valor de 250 po), y un collar de Kelp con conchas colgando (valor de 25 po).

33. Torre del Rey

Esta torre pertenece al rey y a la reina de los gigantes de las tormentas. En la parte de arriba de la escalera de caracol ha un magnífico salón con un techo abovedado, guardado por un gigante de las tormentas que permanece de pie en el centro del salón. El gigante lanzará relámpagos a los intrusos antes de cargar hacia ellos con su mandoble desenvainado. Permanecerá aquí a no ser que Uthor le ordene marcha a otro lugar. Dos puertas en el lado este se abren a almacenes (área 33A). Una puerta en el lado oeste lleva al dormitorio real (área 33B). En la esquina sudoeste hay una puerta que lleva al estudio personal del rey (área 33C).

33A. Almacenes

Unos barriles de buen vino, cajones llenos de comida y un armario lleno con platos y cubertería de coral se hallan aquí.

33B. Dormitorio

La estructura de la cama del Rey Hekaton ha sido construida con huesos de dragón con un gigantesco cabecero de coral tallado con una escena que muestra a un rey de los gigantes de las tormentas empalándole el cráneo con un tridente a un dragón azul anciano. El colchón está hecho con piel de kraken rellena con plumas de roca, con sábanas hechas con velas de barcos hundidos. Un gran barril de vino permanece de pie al lado de un enorme guardaropa de madera lleno de ropajes dignos de un rey y una reina.

Tesoro. El cabecero de la cama es una extraordinaria obra de arte con un valor de 50,000 po si permanece intacta. Tiene 20 pies de longitud, 20 de altura, 5 de espesor, y pesa 7,500 libras.

33C. Estudio Privado del Rey

Una amplia venta ofrece una majestuosa vista del vórtice, sumidero y demás torres de Maelstrom. Ballenas, tiburones y bancos de peces nadan impasibles por delante. Montadas en el muro norte están las cabezas disecadas de un dragón rojo adulto, un dragón blanco adulto y una tortuga dragón adulta. Los muros están cubiertos por lanzas tridentes y redes de tamaño adecuado para un gigante de las tormentas, como orgulloso trofeos. Otros muebles incluyen un par de mesas hechas con conchas de mejillón, un barril de sal de 500 libras y un cajón de suministros lleno hasta los topes de caparazones de ostras gigantes.

34. Puesto de Guardia

Nueve **cangrejos titán** habitan esta cueva submarina, la cual sirve de casamata para dos **gigantes de las tormentas**. Lo cangrejos no harán nada salvo que les ataques. Los gigantes salen periodicamente para patrullar las aguas cercanas a Maelstrom. La cueva contiene tres almejas gigantes. Los contenidos de las almejas son determinados por la tabla Almejas Gigantes (ver la barra lateral "Maelstrom: Rasgos Generales").

Avance de Personaje

Los personajes no ganan ningún nivel al final de este capítulo, y serán aún de 9º nivel cuando comiencen el Capítulo 11 “Atrapado en los Tentaculos”



Capítulo 11: Atrapados por los Tentáculos

@GENTES DE LA SOCIEDAD DEL KRAKEN tienen en sus garras al Rey Hekaton. Si los personajes forjan una alianza con la Princesa Serissa y aceptan encontrar a su padre, esta les dará una moneda de madera pintada con una imagen de un ganso dorado que fue encontrada cerca del cadáver su madre asesinada, la Reina Neri. Serissa supone (acertadamente) que la moneda se le cayó, por accidente a uno de los asesinos de su madre.

Los personajes comienzan esta parte de su misión rastreando la pieza de juego hasta su poseedor, Lord Khaspere Drylund de Yartar. El noble está maniobrando para convertirse en el nuevo Salón del Agua de la ciudad. Regenta una sala de apuestas a bordo de una barcaza fluvial llamada *La Gran Dama.* Los potentados clientes de Drylund son los que mueven las cosas en Yartar, y quiere impresionarlo y ponerlos en deuda con él. Vienen a su barcaza fluvial día y noche, cambiando monedas de oro por piezas de juego de madera llamadas "gansos de oro". Cenan las mejores comidas, bailan una maravillosa música, y apuestan con sus fichas en las mesas de Lord Drylund, todo ello bajo el vigilante ojo de su jefa de seguridad, la maga Pow Ming.

Rastrear la pieza de madera hasta su fuente requiere de algo de investigación y, quizás, un poco de ayuda de alguna de sus facciones. Una vez las monedas hayan sido rastreadas hasta una sala de apuestas a bordo de una resplandeciente barcaza fluvial en Yartar, el juego comienza!

Los personajes deben atacar o infiltrarse en la barcaza fluvial para llegar a Lord Drylund, ya que solo él sabe dónde se halla recluido el Rey Hekaton.

Drylund revelará bajo presión que el rey de los gigantes de las tormentas se halla secuestrado a bordo de un navío llamado el *Morkoth* que circunnavega las islas del mar insondable, lejos de cualquier ojo indiscreto. La traición de Drylund precede inmediatamente a su destrucción, ya que Slarkrethel saldrá de las profundidades del Mar Insondable y acabará con el corrupto noble con una descarga telepática.

El capítulo concluye con la caza de los personajes en pos del *Morkoth* y la liberación del Rey Hekaton, y quizás con un terrorífico encuentro con el mismísimo kraken.

El Ganso Dorado

La ficha de madera que la Princesa Serissa les entrega a los personajes es bastante normal y fácil de producir. Tiene la mitad del tamaño normal de una moneda de oro corriente y no hay nada mágico en ella. Un conjuro de *erudición en leyendas* no proporcionará pistas acerca de su origen, dado que la moneda no es legendaria.

Cualquier personaje que tenga un trasfondo, un vínculo o una tara relacionada con apuestas o salones de festejos sabrá que la pieza es con toda probabilidad una ficha de juego. Discernir de donde viene la moneda requiere de un periodo de tiempo de tiempo en inactividad, durante el cual un personaje puede mostrar la ficha de juego, realizar preguntas en salones de apuestas y salas de fiestas, y sobornar a las cofradías locales a cambio de información. Un personaje debe gastar una cierta cantidad de oro por día para cubrir los gastos. Tras ld4 + 1 días, el personaje puede realizar un control de Inteligencia (Investigación). Si tiene éxito, un personaje descubre de donde viene la ficha. Un control fallido significa que la investigación del personaje ha llegado a un callejón sin salida, pero puede volver a intentarlo otra vez gastando la cantidad especificada de tiempo y dinero.



La CD del control depende de donde se realice la investigación. Las ciudades tienen a más gente con la que hablar y más postas que seguir que las villas o aldeas, pero los gastos son también mayores. Esta información aparece resumida en la tabla "Encontrando el Ganso Dorado".

Puedes decidir de forma automática que la investigación falla automáticamente si es realizada en un lugar aislado, como las islas de Ruazhym o Tuern, donde es poco probable que los personajes puedan encontrar a alguien familiarizado con los garitos de apuestas de Yartar. De igual forma, los Arpistas, la Alianza de los Señores y los Zhentarim tienen todos una fuerte presencia en Yartar. Cualquier personaje que pertenezca a una de estas tres facciones puede ponerse en contacto con su organización para pedirle información a sus contactos y ganar ventaja en sus controles de Inteligencia(Investigación).

Encontrando el Ganso Dorado

Localización	Gastos por día	CD Control
Yartar	10 po	10
Otra ciudad que no sea Yartar	10 po	15
Villa	5 po	20
Aldea	2 po	25

La Gran Dama

La *Gran Dama* (mostrada en el mapa 11.1) es una adornada barcaza fluvial propiedad de Lord Khaspere Drylund de Yartar (NM hombre humano Tezhyrio). Lord Drylund tiene las estadísticas de un **noble**, con los siguientes cambios:

- Lord Drylund no porta armadura (CA 11) y habla común, Enano y Élfica.
- Empuña un estoque con una empuñadura enjoyada en forma de pulpo (con un valor de 2,500 po).
- Mientras Lord Drylund y Slarkrethel estén en el mismo plano de existencia, Lord Drylund se considera que está dentro de alcance de la telepatía del kraken. Mientras exista este vínculo telepático, Slarkrethel puede usar una acción durante su turno para producir 20 puntos de daño psíquico a Lord Drylund. Este daño es suficiente para matar de forma instantánea a Lord Drylund.

Desde el amanecer hasta el anochecer, la barcaza fluvial de fondo plano se halla amarrada en los muelles de la ciudad. Los estibadores vienen y se van con comida y otros suministros durante el día, vigilados de forma atenta por la tripulación en los puentes.

La tripulación de la barcaza consiste en un capitán llamado Nelvin Storn (LM hombre humano Tezhyrio **capitán de bandidos**) y ocho tripulantes (NM hombres y mujeres humanos Tezhyrios **bandidos**). Una hora antes del anochecer, un gran grupo de **plebeyos** (treinta y dos remeros, seis cocineros, seis camareros, una docena de crupieres, una docena de escoltas y tres músicos) llegará a los muelles por inspección por parte Dell capitán, el cual permanece de pie en los muelles al lado de la pasarela de embarque de la barcaza. Storn promete a cada trabajador 5 po a cambio de buenos servicios, con el pago realizado a día siguiente. Una vez los trabajadores se hallan a bordo, se espera que los remeros se presenten en el puente inferior (área 4), los camareros y cocineros en la cocina (área 8), los crupieres y escoltas en el casino (área 9), y los músicos en la sala de baile (área 14). Varios ricos huéspedes ataviados con ricos ropajes llegarán al mismo tiempo que los trabajadores.

Los huéspedes son libres de recorrer la barcaza, pero se les advierte que se mantengan lejos del puente y los camarotes de la trpulación en la cubierta superior (áreas 11-13). La *Gran Dama* no tiene camarotes para pasajeros, ya sean trabajadores o clientes.

Los personajes que se aproximen a la barcaza vistiendo armadura o portando armas a plena vista serán rechazados. Aquellos que amenacen el barco o intenten abordarlo serán atacados. Una batalla en los muelles asustará a los trabajadores y huéspedes que no estén a bordo. También alertará a una docena de **guardias** de la ciudad que patrullan los muelles, los cuales llegarán ld4 + 2 asaltos tras el comienzo de la batalla y lucharán del lado de la tripulación.

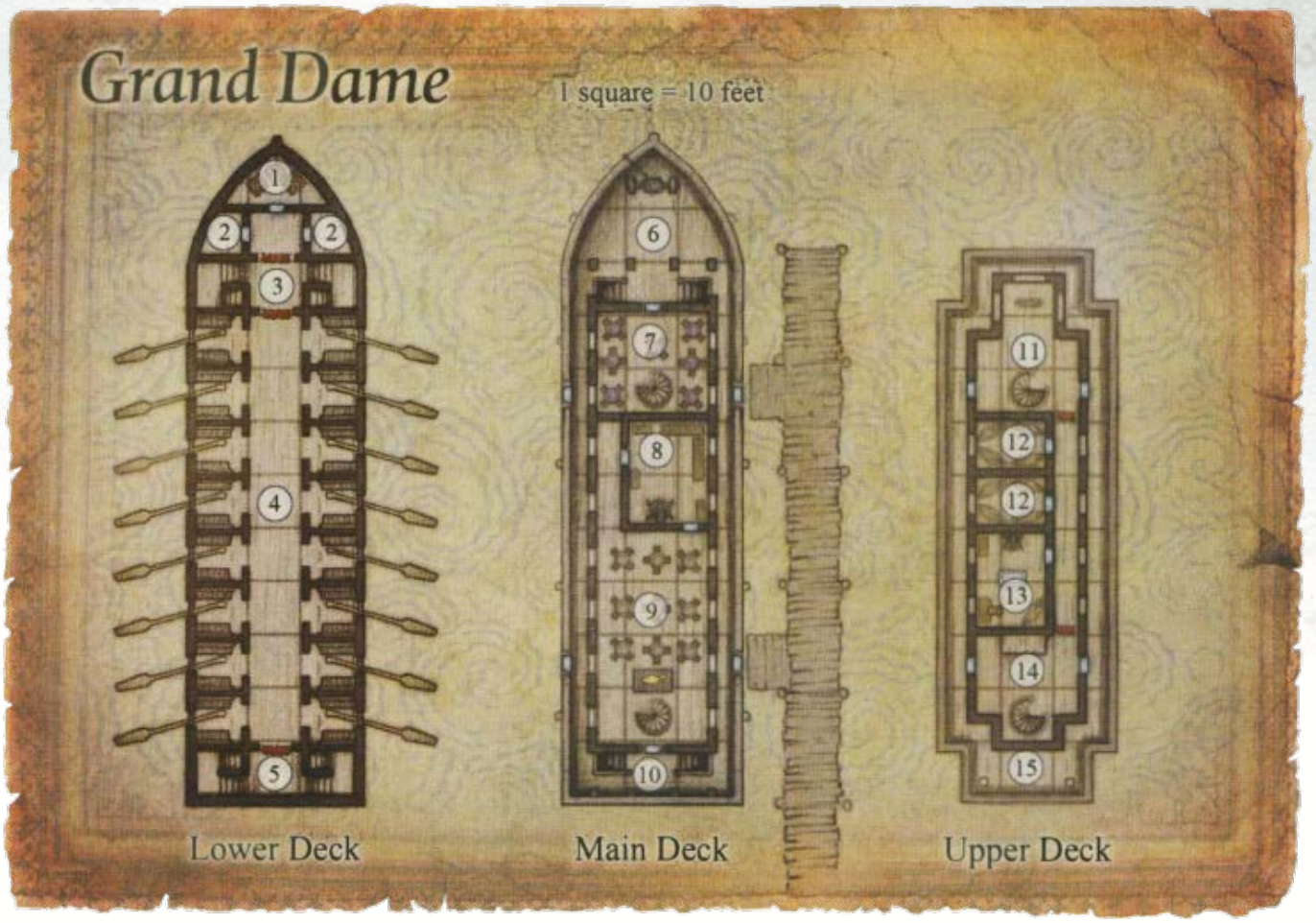
Los aventureros podrían intentar reemplazar a uno o más de los trabajadores o hacerse pasar por ricos clientes. Un personaje que quiera subir a bordo de esta manera debe superar un control de Carisma (Engañar) en oposición con el control de Sabiduría (Intuición) del Capitán Storn. Un personaje que supere este control puede subir a bordo de la barcaza sin levantar sospechas.

Si Storn supera el control en oposición, verá a personaje como sospechoso y pedirá explicaciones sobre la presencia de ese individuo a bordo. Un personaje que reacciones de una forma pacífica puede repetir el control. Si el personaje gana este segundo control en oposición, las sospechas de Storn se verán aplacadas, y al personaje se le permitirá subir a bordo. Si Storn supera el control, el personaje será expulsado. Un personaje que rehúse marcharse será atacado.

En una noche cualquiera, 2d6 x 5 aristócratas y miembros de las cofradías bien vestidos llegarán a bordo (trata a estos huéspedes como nobles sin armaduras y desarmados). Se espera que los huéspedes pasen el tiempo cenando, socializando y apostando, todos ellos bajo la atenta mirada de la contable y oficial de seguridad de Drylund, Pow Ming (N mujer humana Shou). Pow Ming tiene las estadísticas de un **mago** con los siguientes cambios:

- Pow Ming habla Común, Dracónico, Enano y Élfico.
- Tiene preparado el conjuro de *detectar pensamientos* en lugar de *paso brumoso.*
- Porta una *bolsa de contención* y viste una *túnica de serpientes* (ver apéndice B) con seis serpientes.

Pow Ming mantiene cientos de fichas de juego del ganso dorado en su *bolsa de contención.*



La bolsa es también donde mantiene el dinero que le dan a cambio. En cualquier momento, la bolsa contiene ldl0 x 100 po. Cuando la barcaza vuelve a puerto, Pow Ming paga a los ganadores, recoge todas las fichas de Ganso Dorado y le entrega las ganancias a Lord Drylund, las cuales las coloca en un cofre cerrado (en el área 13). Si Pow Ming sospecha que un huésped podría estar haciendo trampas, lanzará un conjuro de *detectar pensamientos* para confirmar o aplacar sus sospechas. Si queda convencida de que alguien está haciendo trampas, usará un conjuro de *sugestión* para convencer al individuo de saltar por la borda de la barcaza.

Asumiendo que no ocurra nada para impedir su lanzamiento, el barco comenzará un lento y pintoresco viaje rio arriba tras la llegada del crepúsculo.

Dos tripulantes controlan a los remeros en el área 4. El capitán Storn y sus seis tripulantes restantes hacen turnos en el puente (área 11**).** Pow Ming pasa la mayor parte de la noche en la sala de apuestas, manteniendo un ojo atento sobre los clientes (área 9).

A altas horas de la mañana, los remeros darán la vuelta a la barcaza y se dirigirán de vuelta al puerto, de tal forma que los clientes y los trabajadores puedan desembarcar al alba. Lord Drylund le dará dinero a Storn dinero para pagar a los trabajadores mientras desembarcan.

Lord Drylund permanecerá en su camarote (área 13) durante todo el día, luego emergerá una vez el barco abandone el puerto para dar la bienvenida a cada huésped con una sonrisa y un apretón de manos, ofreciendo a sus clientes favoritos un puñado de fichas de juego. Si no reconoce a uno o más visitantes, los interrogará para ver si vale la pena mantenerlos a bordo. Drylund se ocupa de dar buen servicio a aquellos que tienen influencia política dentro de la ciudad, pero está dispuesto a reunirse con cualquiera que tenga grandes cantidades de dinero. Espera que sus huéspedes estén suntuosamente vestidos, y que suban a bordo sin armas. Aquellos que sean atrapados portando armas ocultas se les ordenará que las lance por la borda. Aquellos que rehúsen serán arrojados por la borda sin ceremonia alguna por la tripulación.

1. Bodega

La comida y la bebida son almacenadas en este pequeño compartimiento.

2. Letrinas

Un acre olor invade todas estas pequeñas cabinas, donde los miembros de la tripulación y los pasajeros vienen a aliviarse a sí mismos.

3. Escaleras de Proa

Unas cortinas cuelgan sobre unas puertas abiertas que llevan hacia proa y popa. Unas escaleras de madera suben hasta la cubierta principal.

4. Puente Inferior

Al anochecer, los remeros extienden los remos de la barcaza hasta el agua y los usan para impulsar la barcaza lejos de los muelles y hacia el rio, mientras dos de los tripulantes del Capitán Storn caminan por la pasarela, gritando instrucciones.

Cuando el barco está amarrado, los remos son sacados del agua y metidos dentro de la barcaza.

5. Escaleras de Popa

Una cortina cuelga sobre un quicio abierto que lleva hacia delante. Unas escaleras de madera suben hasta la cubierta principal.



6. Cubierta Principal de Proa

Unas linternas decorativas cuelgan de postes que sostienen el balcón de la cubierta superior. Una oxidada polea atornillada a la cubierta es usada para levantar y bajar el ancla de la barcaza. La polea es usada normalmente por dos miembros de la tripulación, pero una única criatura puede manejarla con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 12. Requiere una acción el dejar caer el ancla y diez acciones el levantarla.

7. Comedor

Esta habitación está llena de mesas y sillas, con estrechos pasillos entre ellos. Unas cortinas blancas de gasa, manteles violetas, una preciosa cubertería de plata y unos adornados candelabros de cristal dan fe de los obscenamente suntuosos gustos en decoración de Lord Drylund. Una escalera en espiral de madera lleva hasta el puente (área 11).

La cena es servida a lo largo de la noche, y la habitación está llena de gente desde el anochecer hasta medianoche. Después de la medianoche, unas cuantas mesas ocupadas siguen por aquí y por allí, junto con un puñado de cansados camareros.

8. Cocina

Una multitud de platos chocando y de gritos pueden ser escuchados desde el otro lado de las puertas que llevan a este camarote, donde unos cocinero trabajan y gritan mientras preparan comida y aperitivos para los huéspedes de Lord Drylund. Un hornillo de hierro permanece apoyado contra una de las paredes, su chimenea atravesando el techo. Después de medianoche, la cocina se calma, y los cocineros pasan la mayor parte del tiempo limpiando el desastre que han organizado y comiendo en la propia cocina.

9. Casino, el Ganso Dorado

Esta gran cabina ha sido transformada en una sala de apuestas, en cuyo centro hay una escultura de madera de un ganso chapada en oro, la cual descansa en una mesa en el extremo de popa.

Unas copas de buen vino, libres para ser consumidas, están colocadas a su alrededor. Un retrato poco agraciado de un gordo y afectado hombre sonriente (Lord Drylund) cuelga en los muros al otro lado de una escalera de madera en espiral que lleva hasta la sala de baile (rea 14).

La mayor parte del espacio está ocupado con mesas de juegos de cartas. Desde el anochecer hasta el amanecer, unos atractivos crupieres se sientan desde detrás de las mesas, distribuyendo cartas a los jugadores mientras pequeños grupos de gente miran desde los lados. No pasan monedas de verdad por las manos de los crupieres. Por el contrario, las apuestas son realizadas con piezas de juego del tamaño de monedas llamados gansos dorados, así llamados porque cada una de ellas porta el emblema del Ganso Dorado de Lord Drylund. Lord Drylund se mezcla con los huéspedes en este lugar, a veces con su pulpo mascota subido a su hombro antes de retirarse a su camarote (área 13) para contar su dinero o pasar tiempo con algún huésped en particular, normalmente una “nueva presa” a quien intentará hechizar o sobornar para que apoye sus ambiciones políticas.

Pow Ming patrulla el salón de apuestas durante la noche, sonriendo a los huéspedes mientras busca tramposos. Se toma un interés particular en los clientes que se hallan a bordo por primera o segunda vez. Si los personajes amenazan al barco o a sus pasajeros, conjurará una o más serpientes gigantes con la ayuda de su *túnica de serpientes* y usará sus conjuros para intentar derrotarlos mientras tiene cuidado para no dañar a la tripulación o pasajeros.

Desarrollo

Pow Ming no sabe nada acerca de la Sociedad del Kraken o de las conexiones de su patrón con la malvada organización.

Descubrir la verdad no la sorprendería, sin embargo. Aunque no es malvada, Pow Ming tampoco es una santa. Su objetivo definitivo es el de unirse a la Hermandad de lo Arcano. Mientras tánto está usando a Lord Drylund para encontrarse con gente rica e influyente con los cuales establecer contactos con esa organización. Si los personajes eliminan a Lord Drylund pero dejan con vida a Pow Ming y a la barcaza intacta, Pow Ming se quedará con el control de la empresa entera.

10. Cubierta Principal de Popa

Una bonitas linternas cuelgan del balcón de la cubierta superior. Unas crujientes escaleras bajan hasta llegar al área 5. Los clientes a veces se congregan en la noche para charlar y realizar tratos y negocios ilícitos.

11. Puente

El Capitán Storn y seis de sus tripulantes están estacionados aquí desde el anochecer hasta el amanecer, turnándose al timón. Si surge algún problema en otra parte de la barcaza, el capitán tomará el timón y enviará a uno o más de los miembros de la tripulación para que se encarguen de resolver la situación.

12. Camarotes de la Tripulación

Cada una de estas cabinas contiene cuatro hamacas para dormir. Durante el día, mientras la barcaza está amarrada, ld4 tripulantes pueden ser encontrados durmiendo en cada uno de los camarotes. (Cualquiera tripulante que no esté presente estará en el puente, moviéndose por la barcaza o los muelles).

13. Camarote de Lord Drylund

Si no está dando apretones de manos y susurrando en las oídos de los clientes, Khaspere Drylund está aquí, soñando con el día en el que gobernará Yartar como su Barón del Agua. También recibe ocasionalmente estática telepática del kraken Slarkrethel, lo cual le deja con terribles dolores de cabeza que le duran horas.

El camarote de Lord Drylund es un monumento al mal gusto, con sus cortinas color púrpura y velas perfumadas en recargados candelabros. En mitad de la habitación hay una mesa con un gran acuario descansando encima de ella. El acuario contiene un arrecife de coral que sirve de hogar al **pulpo** mascota de Lord Drylund. El pulpo ha establecido un vínculo con su poseedor y puede sobrevivir fuera del agua durante 30 minutos.

Bajo el acuario, construido en la mesa, hay una plancha bajo la cual descansa un cofre cerrado con llave y equipado con una trampa de aguja envenenada (ver la sección "Trampas de muestra en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*)**.** Lord Drylund esconde la llave dentro de un "cofre del hombre muerto" en miniatura dentro del acuario, y el pulpo atacará a cualquier criatura que no sea Lord Drylund que intente cogerla.

Otros muebles en el camarote incluyen una hamaca de seda, un escritorio (cubierto con plumas y hojas sueltas de pergamino), una mesa pequeña que contiene un decantador de vino hecho en plata con un cáliz a juego, u un hornillo de hierro.

Tesoro

Lord Drylund porta un estoque con una empuñadura enjoyada en forma de pulpo (con un valor de 2,500 po). El decantado de plata con el cáliz a juego tienen un valor de 25 po cada uno. El cofre de madera contiene 450 po y una bolsa con nueve gemas de 50 po.

Desarrollo

Lord Drylund no es un desafío para un grupo de aventureros y lo sabe. Si los personajes lo acorralan y lo amenazan, se rendirá sin luchar. Admitirá si es interrogado, que es un miembro de la sociedad del Kraken y revelará donde está siendo mantenido el Rey Hekaton. Después de divulgar que Hekaton está siendo mantenido como prisionero a bordo del *Morkoth*, el cual se halla navegando alrededor de las islas más septentrionales del Mar Insondable, los ojos de Lord Drylund se llenará de terror mientras recibe un mensaje telepático del Kraken, una oleada de terror psíquico que le producirá 20 puntos de daño al noble. Un instante después, Lord Drylund caerá muerto, un chorro de sangre saliendo de su nariz.

14. Sala de Baile

En este camarote escasamente iluminado y lleno de humo destaca un escenario de madera donde músicos y otros artistas actúan para placer de los clientes de Lord Drylund. Unas pocas mesas han sido colocadas a lo largo de las paredes, con gran parte del espacio del suelo mantenido despejado para poder bailar. Una escalera de madera en espiral desciende hasta la sala de apuestas (área 9), y unas puertas llevan hacia fuera hasta el balcón de la cubierta superior. Detrás de una cortina al lado del escenario hay un pasillo que lleva hasta el puente (área 11) y los camarotes de la tripulación (área 12).

Una placa de bronce por encima de la puerta muestra el letrero "SOLO TRIPULACIÖN".



Khaspere Drylund

15. Balcón de Popa

Durante la tarde, los pasajeros se reúnen aquí para mirar las oscuras aguas del rio y seducirse entre sí, ya sea por razones políticas o por pura indulgencia.

A la Caza de Hekaton

Los personajes podrían matar a Lord Drylund antes de que pudiera ser interrogado. Si Lord Drylund muere antes de que los personajes puedan descubrir la localización del Rey Hekaton, todavía podrán descubrir donde se halla el rey de los gigantes de las tormentas lanzando un conjuro de ***hablar con los muertos*** sobre el cadáver de Lord Drylund. Si esa opción no está disponible, pueden levantarlo desde entre los muertos, llevando el cadáver de Lord Drylund hasta el templo cualquier ciudad importante y pagando para que lanzan sobre el conjuro de *alzar a los muertos*. El grupo debe proporcionar el componente material del conjuro (un diamante de al menos 500 po) y hacer una donación de 500 po al templo. Si uno o más personajes son miembros de la Alianza de los Señores, pueden juntar sus recursos para adquirir un pergamino de conjuros de alzar a los muertos, mientras estén en Yartar o en cualquier otro asentamiento que forme parte de la Alianza de los Señores (ver la sección de la "Alianza de los Señores" en el Capítulo 1)..

Slarkrethel ha lanzado un poderoso conjuro sobre el *Morkoth*, su tripulación, y su prisionero, escondiéndolos a todos de la magia de adivinación. Ni el barco no nadie a bordo puede ser afectado por ninguna forma de magia de adivinación o percibido a través de sensores mágicos de adivinación.

Encontrando el Morkoth

El *Morkoth* está navegando alrededor de un puñado de islas en el Mar Insondable conocidas como las Rocas Púrpuras. La localización precisa del barco cambia de una hora a la siguiente, y al final no es un dato importante, como tampoco es importante que el personaje encuentre rápidamente el barco.

El Capítulo 3 describe encuentros aleatorios que puedes usar para dar más sabor a un viaje por mar. Para calcular cuánto tiempo le toma a los personajes el encontrar el Morkoth, calcula la distancia aproximada desde la localización inicial del grupo hasta las Rocas Púrpura, luego calcula la cantidad de tiempo que le tomaría al vehículo de los personajes el cubrir esa distancia.

Una vez los personajes lleguen a menos de 100 millas de las Rocas Púrpura, tienen un 10 por ciento de base por día de probabilidades de localizar el *Morkoth.* Estas probabilidades asumen que los personajes están viajando en un grupo o a bordo de varios medios de transporte que viajan en una formación relativamente cerrada. Si varios medios de transporte están buscando al *Morkoth* y están separados al menos unas 30 millas entre sí, tira de forma separada para cada grupo.

Puedes pasar de la precisión y asumir que el grupo avista al *Morkoth* ld4 + 2 días después de llegar a menos de 100 millas de las Rocas Púrpuras.

Modos de Viaje

Salvo que los personajes tengan la capacidad de lanzar el conjuro de Teleportar u otra magia poderosa similar, deben usar métodos más convencionales para alcanzar al *Morkoth.* La tabla Métodos de Viaje muestra el número de millas que un medio de transporte en particular puede recorrer en un día, siempre que tenga suficientes tripulantes a bordo.

Métodos de Viaje

Medio de Transporte	Millas/Hora	Millas/Día
Dirigible	8	192
Castillo en las Nubes	1	24
Dragón	8	192
Navío	2	48

Para crear un viaje más realista, puedes usar la tabla de Clima en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar las condiciones imperantes del clima en un día determinado. Si los resultados indican un viento fuerte y una lluvia intensa, estas condiciones se combinan para crear una tormenta que dura 1d6 horas. Una vez la tormenta haya amainado, el navegante del grupo debe realizar un control de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 para volver a calcular su posición. En caso contrario, el grupo se pierde durante 1 día, tras lo cual el control puede volver a ser intentado.

Dirigible

Si los personajes tienen un dirigible (ver la sección “Dirigible de un Culto” en el Capítulo 4), pueden usarlo para explorar el Mar Insondable en busca del *Morkoth* pudiendo al mismo tiempo evitar los encuentros con criaturas marinas y otros barcos.

Una vez el *Morkoth* sea avistado, los personajes pueden atacarlo desde la distancia o volar más cerca. El dirigible no puede aterrizar sobre el *Morkoth,* pero puede flotar en el agua cerca o detenerse directamente encima, fuera de la línea de disparo de las balistas montadas en el *Morkoth.*

Castillo en las Nubes

Si los personajes obtuvieron el control de un castillo en las Nubes (como el del capítulo 9), pueden volar por encima del Mar Insondable y utilizar los telescopios gigantes del castillo para buscar al *Morkoth.*

Las condiciones climatológicas podrían retrasar su búsqueda, pero no hay posibilidad alguna de que el castillo vea alterado su curso por que se produzca una tormenta.

Monturas Voladoras

Dado que el Mar Insondable es vasto y sus islas se hayan tan lejos, los personajes no serán capaces de alcanzar el Morkoth a lomos de grifos, hipogrifos o criaturas similares, dado que las monturas no tendrán lugar alguno donde aterrizar y descansar cuando se cansen. Los dragones no se cansan tan fácilmente y pueden transportar a los personajes a través del mar si tienen una motivación suficiente.

Los dragones son también capaces de esquivar las tormentas. Un dragón metálico amistoso que el grupo haya conocido durante sus viajes puede ser persuadido para que haga el viaje a cambio de una cuantiosa donación a su tesoro. Un objeto mágico raro o 10.000 po por pasajero no sería una ofrenda descabellada.

Navíos

Los personajes puede recorrer el Mar Insondable a bordo de un navío. Dado que las islas del Mar Insondable son el hogar de aguerridos bárbaros curtidos en el mar, la mayoría de los capitanes no querrán arriesgar sus barcos y sus vidas en una búsqueda de locos como esta, sin importar cuando estén dispuestos los personajes a pagar.

Existe otra posibilidad para los personajes que estén asociados con los Arpistas, la Orden del Guantelete, el Enclave Esmeralda, la Alianza de los Señores y los Zhentarim.

Los miembros de estos grupos que se hallen en alta estima pueden contactar con sus organizaciones y convencerlas de que se debe montar una organización para encontrar el *Morkoth,* por el bien de toda la civilización. Tira 2dl0 por cada facción a la que los personajes contacten pidiendo ayuda; el resultado es el número de días que le toma a la facción el asegurar y aprovisionar un navío. Si es necesario el disponer de los planos del navío, usa el navío de muestra que aparece en el Apéndice C de la *Guía del Dungeon Master.* Donde embarquen los personajes en cada navío dependerá de la facción que proporcione la ayuda.

Los Arpistas contratarán a un melancólico capitán Aghundino llamado Zaldar Floshin (NB hombre semielfo **mago**). Su navío, el *Beso de la kelpie,* tiene un **duende** llamado Flecha como su primer oficial y quince tripulantes (N hombres y mujeres humanos Tezhyrios **bandidos**). Una agente arpista llamada Kara Levari (CB mujer semielfa **espía**) sirve como contramaestre del barco. El navío se halla anclado en Aguas profundas.

La Orden del Guantelete contratará a un navío mercante propiedad de una noble Agûndina llamada Arilosa Adarbrent, la cual proporciona apoyo financiero a la orden. Si navío se llama *Lanzar una Moneda,* y su capitán se llama Tazlan Rilzeer (NB hombre humano Tezhyrio **capitán de bandidos**), un impávido malandrín con una mente astuta. Su tripulación está compuesta por quince marineros s (N hombres y mujeres humanos de varias etnias **bandidos**) y un alegre y pasado de peso médico llamado Tharkil Morn (LB hombre humano Tezhyrio Sacerdote de Helm). El barco se halla anclado en Neverwinter.

El Enclave Esmeralda contratará al *Koalinth,* un barco bajo el mando de un **capitán hobgoblin** llamado Klarz y tripulado por veinte **hobgoblins** y cinco **osgos**. Klarz debe su vida a un explorador del Enclave Esmeralda que le ayudó después de que

los dos se quedaran varados juntos en una isla infestada de monstruos en el archipiélago de las Korinn Archipiélago.

Este servicio salda la deuda que Klarz tiene con el Enclave Esmeralda. El navío de Klarz esperará a los personajes en una ensenada a unas cuantas millas al Norte de Aguas Profundas.

La Alianza de los Señores capturó recientemente un navío pirata llamado *El Famélico*, junto con su malvada Capitana, Sharlasta Stormsword (LM mujer humana Illuskana **Capitán de bandidos)**. Después de que se le hayan enfriado un poco los ánimos en prisión, Stormsword es visitada por Lord Dagult Neverember, el cual llegará a un acuerdo con ella. Cuando sea liberada de la custodia de la alianza y sea devuelta a su barco Stormsword reunirá a una tripulación de veinte canallas a medio entrenar **(plebeyos** de varias razas y alineamientos) y los azotará y gritará hasta ponerlos en forma para el viaje, el cual le otorgará un perdón firmado por los líderes de la Alianza de los Señores. El *Famélico* se halla anclado en la bahía de Neverwinter.

Los Zhentarim asignarán al Capitán Drashk (N hombre tiflin **capitán de bandidos)** el mando de un barco llamado *Causa Perdida* y le asignará una tripulación de seis mercenarios Zhentarim (N hombres y mujeres humanos de varias etnias **matones**) y doce tripulantes **(plebeyos** de varias razas y alineamientos). El capitán, con un parche en el ojo, tiene un **imp** que permanece apostado en su hombro y que causa estragos en las tendencias morales de la tripulación. Drashk tiene también el permiso para negociar tratados comerciales con el Rey de los Gigantes de las Tormentas en nombre de la Red Negra, si surgiera la oportunidad. El *Causa Perdida* está anclado en la bahía de Aguas Profundas.

Otros navíos que podrían estar disponibles para los personajes aparecen presentados en la sección "Alcanzando Svardborg" en el capítulo 7.

El Morkoth

El *Morkoth* (mostrado en el mapa 11.2) es un navío de extraño aspecto aunque bastante marinero que se parece a un calamar gigante. Mientras recorre el Mar Insondable, la parte superior de la aleta estabilizadora delantera sobresale del agua mientras los tentáculos quedan sumergidos en la popa. El *Morkoth* tiene las estadísticas de un navío de vela (revisa la tabla de Vehículos Aéreos y Acuáticos en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master).* Su capitán, Tholtz Daggerdark (CM hombre Iluskano **archimago),** es uno de los enloquecidos y devotos lacayos de Slarkrethel. Dice hallarse en constante contacto telepático con el Kraken, aunque en realidad Tholtz solo puede recibir mensajes telepáticos del Kraken, y esos mensajes son algo raro y tienden a producirle sangrados en la nariz.

El Primer oficial de Tholtz es Rool (NM hombre semiorco **asesino),** un vicioso que desprecia al Capitán Daggerdark y que espera, algún día, poder destriparlo como a un pez. El odio de Rool hacia el mago está bien justificado, ya que con frecuencia Tholtz se dirige a él llamándolo “mestizo sin alma”, “error humano” e “hibrido”. Rool dirige a una tripulación compuesta por veinte **cultistas** de la Sociedad del Kraken (CM, hombres y mujeres humanos de varias etnias) mientras Tholtz pretende hablar con Slarkrethel o habla sin para de los conjuros que el Kraken ha prometido enseñarle.

La moral a bordo del navío es, comprensiblemente, baja.

En cualquier momento dado la mitad de los cultistas están de servicio, mientras que el resto duerme en sus hamacas (área 4).

Cuando los personajes lleguen por primera vez al *Morkoth*, el Capitán Daggerdark estará también descansando en su cabina (área 5).

Rool estará al timón a bordo del castillo de popa (área 2), y los diez cultistas que estén despiertos estarán manejando la balista o echando un ojo al gigante de las tormentas prisioneros. Para las reglas y estadísticas de la balista, revisa la sección de "Equipo de Asedio” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*.

Cualquier fuerte ruido en cubierta hará que el dormido capitán y el resto de los cultistas se despierten e investiguen. A no ser que los personajes se acerquen *invisibles* al *Morkoth*, es probable que la tripulación al completo del barco esté armada y lista para enfrentarse con los personajes en combate.

Escoltando al *Morkoth* hay además cuatro **merrow** leales a Slarkrethel. Estas criaturas nada al lado del navío, dos a cada banda, y usarán sus arpones para empalar a sus enemigos y estirar de ellos para que caigan al agua. Los arpones de los merrow tiene cuerdas hechas con fibras de kelp finamente trenzadas de tal forma que puedan ser recuperados. Si falla con su ataque de arpón, un merrow puede usar su siguiente acción para recoger el arpón. Si otra criatura está agarrando el arpón, el merrow puede recuperar el arma si supera un control en oposición de Fuerza. Si los personajes buscan cobertura para esquivar los ataques de arpón, o si los merrow no son capaces de lanzar sus armas, los merrow subirán a cubierta y atacarán con sus garras y dientes, persiguiendo a sus presas hasta la cubierta inferior del *Morkoth* si es necesario.

1. Castillo de Proa

Esta cubierta elevada tiene dos balistas cargadas montadas sobre torretas giratorias. Cuatro **cultistas** de la sociedad del Kraken están estacionados aquí, listos para apuntar y disparar las balistas cuando se les ordene. La munición está almacenada en compartimentos bajo las tablas de la cubierta.

2. Castillo de Popa

Rool, el **asesino** de la Sociedad del Kraken, se halla al timón, el cual se levanta en mitad del castillo de popa.

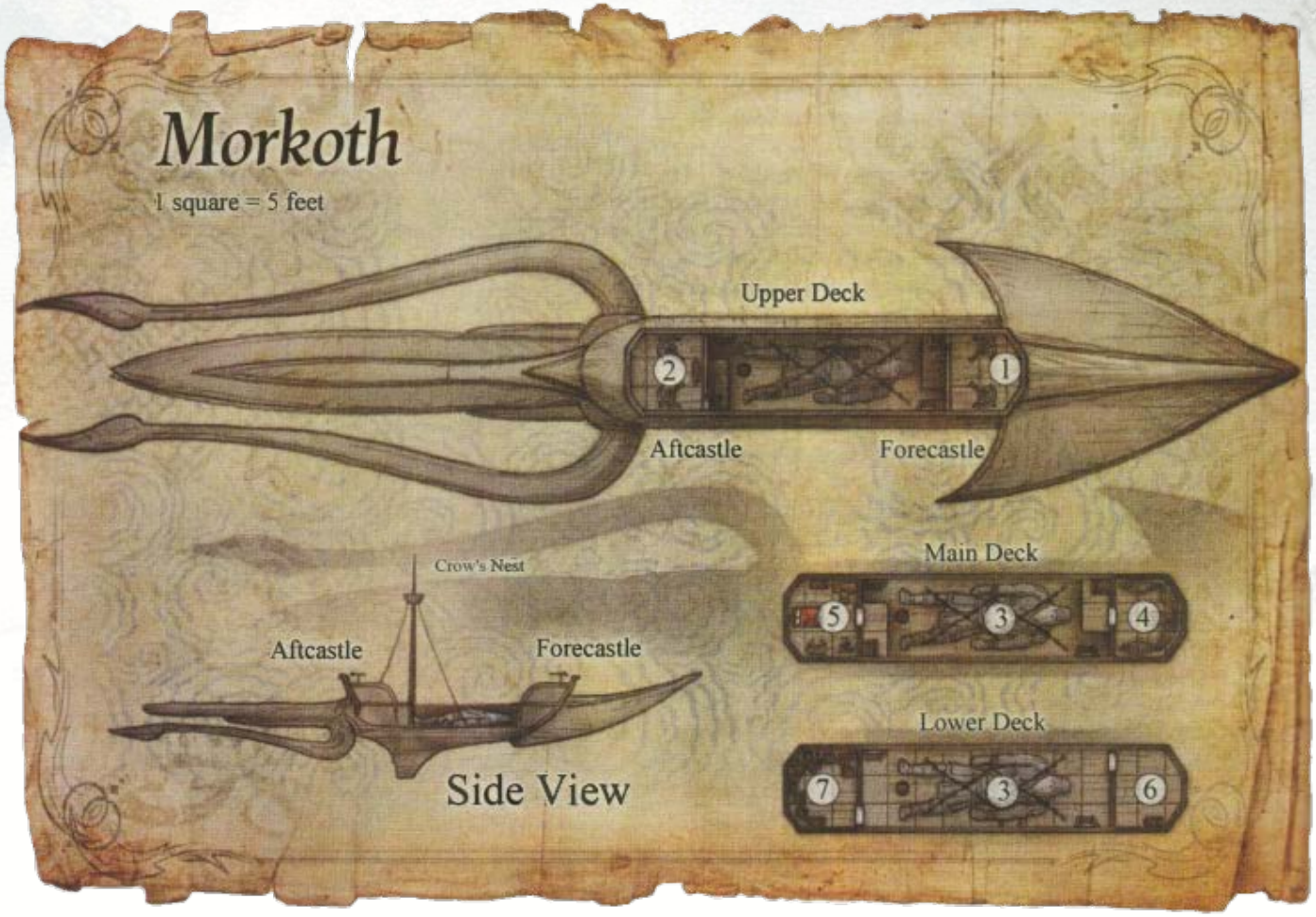
Esta cubierta dispone de dos balistas cargadas montadas sobre torretas giratorias. Otros cuatro **cultistas** de la sociedad del Kraken están estacionados aquí, listos para apuntar y disparar las balistas cuando se les ordene.

Desarrollo

Si Rool se encuentra en una situación en la que cree que puede acabar con el Capitán Daggerdark con unos riesgos mínimos de salir perjudicado, aprovechará la oportunidad, incluso aunque eso suponga una derrota seguro a manos de sus enemigos. La derrota de Rool no hará que pase a ser amistoso hacia los personajes, sin embargo. Una vez Daggerdark haya sido despachado, Rool continuará luchando contra los personajes hasta un amargo final, sonriendo con la satisfacción de haberle dado el golpe de gracia a su odiado rival.

3. Hekaton Encadenado

Dos **cultistas** de la Sociedad del Kraken montan guardia en las cubiertas a proa y popa del Rey Hekaton, el cual yace boca arriba en la bodega del barco, envuelto en cadenas mágicas que lo mantienen en éxtasis. El gigante de 28 pies de altura parece estar congelado en el tiempo, sus ojos abiertos y mirando ciegamente hacia el cielo. Está efectivamente inmovilizado e inconsciente mientras permanezca atado de esta manera. Cuatro cadenas lo inmovilizadas. Las cadenas están fijadas al casco y deben ser rotas para liberar al gigante de su éxtasis o liberarlo de la bodega del barco.



Golpear cualquier cadena alertará a cualquier miembro de la tripulación del *Morkoth* que todavía no se haya enzarzado en combate.

Cada cadena tiene CA 20, 10 puntos de golpe e inmunidad frente a todo el daño excepto el contundente, cortante y perforante de armas de adamantina o mágicas. Si las cuatro cadenas son partidas, el éxtasis de Hekaton terminará y dejará de estar inmovilizado o inconsciente. Si Hekaton es despertado durante una batalla, tira iniciativa para el rey de los gigantes de las tormentas.

Hekaton es un gigante de las tormentas, con los siguientes cambios:

- Hekaton tiene 330 puntos de golpe.
- No tiene un mandoble, pero puede empuñar un trozo de cadena como arma cuerpo a cuerpo, realizando dos ataques con ella como una acción durante su turno. Cada ataque con una cadena tiene un bono de +14 bonus a impactar, tiene un alcance de 15 pies, y produce 19 (3d6 + 9) puntos de daño contundente con un impacto.
- No tiene rocas que lanzar, pero puede recoger una de las balistas del navío y usarla como una ballesta. La balista obtiene las propiedades de pesada, carga y dos manos cuando se usa de esta forma (ver la sección de “propiedades de armas” en el capítulo 5 del *Manual del Jugador).* El arma retiene su alcance, modificador de ataque y daño (revisa la sección "Equipo de Asedio" en el capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*
- Como acción bonificada durante su turno, Hekaton puede moverse y hacer que cualquier barco sobre el que esté se mueva en una dirección u otra. Cualquier otra criatura que esté de pie sobre ese barco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer tumbada al suelo.

Desarrollo

Tras despertarse de su éxtasis, el rey de los gigantes de las tormentas estará desorientado, confundido y será hostil hacia todos aquellos no gigantes que vea. La última cosa que recuerda es haber sido emboscado durante una reunión con gente pequeña, a la cual se le llevó a creer que era con agentes de la Alianza de los Señores. (En realidad, eran agentes encubiertos de la Sociedad del Kraken).

Al único individuo a bordo del Morkoth al que el Hekaton reconocerá será a Rool el semiorco, el cual formaba parte del grupo que lo emboscó.

Hekaton se levantará hasta toda su altura y comenzará a golpear de forma indiscriminada contra la gente pequeña, gritando: "Alianza de los Señores, si! Veré vuestra alianza hecha pedazos sobre las olas por vuestra traición!"

Un personaje puede usar una acción para persuadir al rey para que se detenga o no ataque a ciertos blancos. Ese personaje debe superar un control de Carisma (Persuasión) CD 18 para calmar al rey. Si el control falla, las palabras del personaje caerán en oídos sordos.

Si los personajes mencionan a Serissa por su nombre, el control será realizado con ventaja.

Hekaton no tiene ni idea de que su corte se ha visto sumida en el caos y que fuerzas malignas están conspirando para usurpar su trono. Solo cuando la batalla a bordo del *Morkoth* haya terminado podrán los personajes poner al día a Hekaton sobre los recientes sucesos. Sin importar lo que se les diga, el rey permanecerá escéptico hasta que tenga la posibilidad de hablar con su hija, Serissa, y con su hermano, Uthor.

El kraken anunciará su llegada enrollando sus gigantescos tentáculos alrededor del casco del *Morkoth.* Todas las criaturas a bordo de la nave se considerarán sorprendidas a no ser que estén nadando por debajo del navío y puedan ver al enorme kraken aproximándose directamente desde debajo del navío.

Una vez el kraken ataque, todas las criaturas en este encuentro deberán tirar iniciativa. Slarkrethel quiere aterrorizar y humillar a los aventureros, no aniquilarlos, por lo que usará principalmente sus tentáculos para aplastar al *Morkoth* y hundirlo en las profundidades. Como una acción, el kraken puede atacar al *Morkoth* con sus diez tentáculos y producir 250 puntos de daño contundente al barco en cada uno de sus turnos, teniendo en cuanta el umbral de daño del *Morkoth* y el rasgo de monstruo de asedio del kraken. Asumiendo que el barco tuviera todos sus puntos de golpe intactos cuando Slarkrethel ataque. El barco quedará destruido pasado el segundo turno del kraken en combate. Mientras está aplastando el barco, el Kraken no puede realizar otras acciones, pero puede usar normalmente sus acciones legendarias. Hekaton no teme enfrentarse al kraken y el kraken no tendrá remordimientos a la hora de matar al rey de los gigantes de las tormentas (ver "Desarrollo").

Slarkrethel es un **kraken**, con los siguientes cambios:

- Slarkrethel tiene un valor de desafío de 25 (75,000 PX).
- Gana los rasgos de Resistencia Legendaria y Lanzamiento de conjuros descritos a continuación, y lanza *presciencia* sobre sí mismo antes de atacar.

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Slarkrethel falla una tirada de salvación puede, por el contrario, escoger tener éxito en ella.

Lanzamiento de Conjuros. Slarkrethel es un lanzador de conjuros de 20º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (Salvación de Conjuros CD 22; +14 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

1º Nivel (4 espacios): *comprensión idiomática, detectar magia, identificar, dormir*

2º nivel (3 espacios): *ceguera/sordera, detectar pensamientos, sugestión*

3º nivel (3 espacios): *volar, indetectabilidad, enviar*

4º nivel (3 espacios): *ojo arcano, tormenta de hielo, localizar criatura*

5º nivel (3 espacios): *nube asesina, escudriñamiento, telequinesis*

6º nivel (2 espacios): *relámpago encadenado, carne a piedra, sugestión de masas*

7º nivel (2 espacios): *bola de fuego de explosión retardada, secuenciador, Teleportar*

8º nivel (1 espacio): *controlar el clima, debilidad mental*

9º nivel (1 *espacio): presciencia, palabra de poder, matar*

Desarrollo

Una vez hunda al *Morkoth,* el kraken se retirará a las oscuras profundidades. Si Hekaton está presente, el kraken intentará arrastrar al rey de los gigantes de las tormentas consigo, dejando a los patéticos e insignificantes aventureros habitantes de la superficie para que se las arreglen por sí mismos. En ese caso Hekaton no sobrevive durante mucho tiempo en las garras del kraken. Si el Rey de los gigantes de las tormentas muere, todo no está aún perdido. Los personajes pueden volver a Maelstrom e informar de las terribles noticias a Serissa. Aunque la noticia de la muerte de Hekaton es una pesada losa para ella, Serissa está decidida a restaurar el ordning en su nombre y ocupa finalmente el lugar de su padre en el siguiente capítulo de la aventura.

¿De Vuelta a Maelstrom?

El siguiente capítulo comienza con los personajes volviendo a Maelstrom, cimentando su alianza con los gigantes de las tormentas, y planeando con los gigantes como acabar con Iymrith.

Si los personajes fallaron la hora de salvar al Rey Hekaton, la aventura puede proceder sin él siempre que los personajes tengan uno o dos aliados en la corte del rey de los gigantes de las tormentas. Revisa el comienzo del capítulo 12 para más detalles.

Un falo o una imprudencia por parte de los personajes podría crear una situación en la que no pudieran volver a Maelstrom o que tuvieran pocos incentivos para hacerlo. Por ejemplo, si hubieran fallado a la hora de rescatar a Hekaton de las garras de la Sociedad del Kraken y perdieran la *caracola de teleportación,* los personajes podrían escoger cortar cualquier otro trato con los gigantes de las tormentas y centrar su atención en otro lugar.

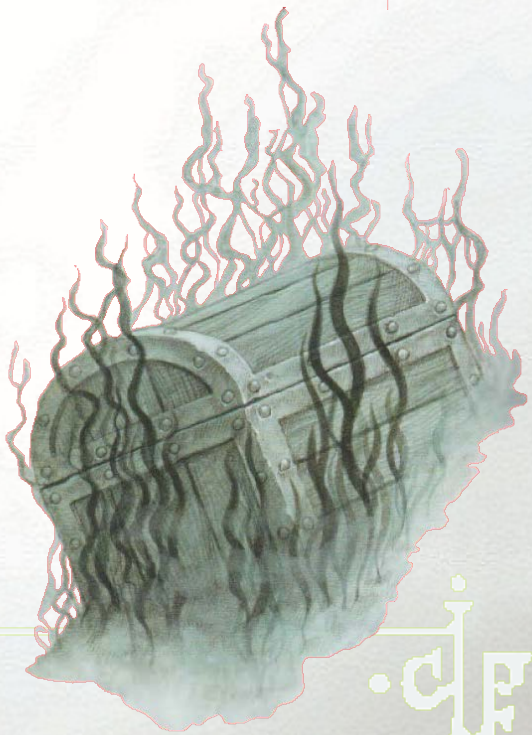
El mismo desarrollo podría producirse su los personajes se enemistaran con Serissa y Uthor al haberle robado algo a los gigantes o por haber dañado a miembros de la familia real. Sin tener en cuenta a los gigantes de las tormentas, los personajes podrían tener una cuenta pendiente que saldar con Iymrith (un deseo de vengar a Harshnag, por ejemplo) y podrían decidir ir a por el dragón por si solos si encuentran su guardia.

En ese caso, puedes organizar los sucesos de tal forma que los gigantes de las tormentas lleguen al mismo tiempo que los personajes a la guarida de Iymrith, dándole así a los personajes una oportunidad de unir fuerzas con los gigantes así como de dejar atrás cualquier afrenta pasada.

De igual forma, los personajes podrían escoger evitar la confrontación con Iymrith, esquivando de forma efectiva el capítulo 12 y por el contrario establecer sus objetivos en acabar con los restantes Señores de los Gigantes. Intentan no forzar a los personajes que escojan un camino u otro. ¡Déjalos que sean ellos los que tomen estas duras decisiones!

Avance de Personajes

El intento de los personajes de rescatar al Rey Hekaton es más importante que su resultado. Siempre que lo intenten, los personajes deberían ganar un nivel tras acabar este capítulo y deberían de haber llegado al 10º nivel cuando se enfrenten con Iymrith en el Capítulo 12 "La Perdición del Desierto". Dado el peligro que representa Iymrith, los jugadores podrían querer que sus personajes ganan unos cuantos más niveles antes de enfrentarse con la anciana dragona azul en su guarida. Los personajes pueden ir a por ella después de acabar con cualquier malvado señor de los gigantes que quede, ganando un nivel por cada dos señores de los gigantes que derroten, enfrentándose así a Iymrith en el 11º o 12º nivel.





Capítulo 12: La Perdición del Desierto

Tras su regreso a Maelstrom, el rey Hekaton reacciona rápido a la hora de actuar contra el mal que amenaza a todos los gigantes. Con la ayuda de su pozo de escrudriñamiento, Hekaton se da cuenta de a donde ha ido a esconderse Iymrith.

Sentado sobre el *Trono de Cráneos de Wyrm*, Hekaton manda traer ante él a los aventureros, les da las gracias por la ayuda que hasta el momento le han ofrecido, y les pedirá que se unan a él en la lucha contra Iymrith, tomando por asalto la guarida de la Dragona en el Desierto de Anauroch.

Si los personajes no fueron capaces de rescatar al rey de los gigantes de las Tormentas, o si Hekaton no sobrevivió, la Princesa Serissa jurará vengar la muerte de su padre, haciendo la promesa de que los engaños de Iymrith no quedarán impunes. Mandará llamar una vez mas a los aventureros, imlorándoles que se unan a ella mientras se enfrenta a la dragona.

Un dragón azul anciano es más que un desafio para un grupo de aventureros de 10º nivel, pero los personajes tendrán a gigantes de las tormentas guardándoles las espaldas. Hekaton o Serissa también le darán a cada personaje una *poción de tamaño de gigante* (ver apéndice B) de la tesorería real, lo que les permitirá enfrentarse a la dronae como verdaderos gigantes cuando llegue el momento.

Los gigantes de las tormentas describirán el efecto y duraciçón de las pociones, pero dejarçán en manos de ls perosnajes el decidir cuando usarlas. Los personajes se pueden beber sus pociones antes de entrar en la guarida de Iymrith o esperar hasta eu estén a punto de enfrentarse en combate con la dragona. De igual forma, uno o más personajes podrían preferir usar las pociones solo como último recurso. Hekaton o Serissa también le entregarán al grupo una *garra de la runa de wyrm* (ver apéndice B) recuperada de un pecio cercano a Maelstrom. Al igual que las pociones, este objeto es un regalo; los personajes pueden hacer con él lo que quieran.

Encontrando a Iymrith

Los gigantes de las tormentas llevan el peso de encontrar a la dragona, de tal forma que los personajes se puedan centrar en prepararse para el ajuste de cuentas definitivo. Hekaton y Serissa saben que los dragones azules prefieren los entornos desérticos, y no les llevará mucho tiempo de investigación el descubrir que Iymrith tiene un cierto renombre en el Norte. Los gigantes de las tormentas descubrirán los siguientes datos acerca de su némesis:

- Iymrith es una dragona azul anciana conocida como “La Perdición del Desierto”. También es conocida como la "Dragona de las Estatuas " dado que crea estatuas vivas (en realidad gárgolas) para proteger su guarida.
- Su guarida está en un anfiteatro en ruinas medio enterrado en las frias arenas del desierto al noreste de Ascore, una antigua ciudad enana abandonada.
- Es una poderosa lanzadora de conjuros y, al igual que los demás dragones azules, inmune al daño de relámpago.

Armados con esta información, Hekaton (o Serissa) dejarán al Imperator Uthor a cargo de Maelstrom y partirán con cuatro guardaespaldas gigantes de las tormentas llamados Nimir, Orlekto, Shaldoor, y Vaasha (ver apéndice D para sus estadísticas) para enfrentarse a Iymrith.

A los personajes se les invitará a unirse a la lucha. El Rey Hekaton tiene 330 puntos de golpe en plenas condiciones, pero

Harshnag Vuelve

Si los personajes deciden enfrentarse a lymrith sin apoyo de los gigantes de las tormentas, considera hacer que Harshnag aparezca de repente para lucha a su lado. Un gigante poco hablador, Harshnag no dirá mucho de como sobrevivió a la destrucción del Templo de Annam. La verdad es que escapó de la muerte saltando a la Cámara del Orçáculo. Allúi quedó atrapado hasta que un mago aliado apareció y le rescatço con ayuda de un conjuro de teleportar.

Harshnag rechazará revelar la identidad de este mago aliado. Este podría ser Elminster del Valle de la Sombra, Laeral Manoargéntea de Aguas profundas o incluso el archimago arpista Krowen Valharrow (ver la sección "Everlund" en el Capítulo3), un dragón anciano en forma humanoide u otro personaje de tu campaña.

mantiene el resto de estadísticas de un gigante de las tormentas típico. Si Serissa lidera a los atacantes, revisa el área 15 en el capítulo 10 para ver las modificaciones a sus estadísticas.

Los gigantes de las tormentas cabalgarán ballenas hasta llegas a las islas Huesos de Ballenas. En las islas, montarán en rocs y volarán la distancia restante hasta el Anauroch. Una vez estén a media milla de las guarida de Iymrith, los gigantes de las tormentas desmontaran y se aproximarán a pie, dejando a los rocs posados sobre crestas rocosas para que esperen a su vuelta. Los personajes pueden cabalgar con los gigantes, o pueden usar otro medio de transporte, eso queda a su criterio.

Los gigantes de las tormentas no son sigilosos, y preferirían realizar un asalto directo contra la guarida de Iymrith, pero ajustarán sus tácticas a los deseos de los eprsonajes. Si los personajes prefieren una aproximación sigilosa, los gigantes se ofrecerán a crear una distracción de tal forma que los personajes puedan entrar en la guarida de Iymrith sin ser detectados. Ese plan tiene mejores posibilidades de tener éxito si nos personajes se refrenan a la hora de usar sus *pociones de tamaño de gigante* hasta después de haberse infiltrado en la guarida.

Es mejor si Hekaton (o Serissa) permanece como PNJs bajo tu control. Puedes hacer que los demás jugadores llevemn los demás gigantes de las tormentas si lo prefieres (y ellos disfrutan haciéndolo). Fotocopia los bloques de estadísticas al final de este libro y distribuleos entre los jugadores de tu grupo. Si tu grupo incluye a mçás de cuatro jugadores, no todos los jugadores recibirán un PNJ gigante de las tormentas para jugar con él, y es lo correcto. Junto al bloque de estadísticas de los gigantes de los tormentas hay varias notas de interpretación que los personajes pueden usar para representar fielmente a los gigantes. Uno de los gigantes (Orlekto) tiene siniestros objetivos que podrían entrar en juego durante los sucesos en este capítulo. Si tienes un jugador que sea particularmente bueno interpretando a personajes retorcidos, considera entregarle a Orlekto a ese jugador. Puedes hacer que todos los gigantes de las tormentas actúen en la misma cuenta de iniciartiva o hacer que los jugadores tiren iniciativa para cada gigante de las tormentas. La primera opción acelera el ritmo de combate, la segunda le da más verosimilitud.

La Guarida de Iymrith

La Perdición del desierto ha reclamado un enorme afiteatro abandonado en el desierto como su guarida (mapa 12.1). Bajo el anfiteatro yacen las cámaras donde la drona duerme guarda su tesoro. Cuando los personajes se aproximen a la guarida de Iymrith por primera vez, lee o parafrasea en voz alta el siguiente texto resaltado a los jugadores.

> Vuestro largo viaje termina aquí, en el desierto. Una revuelta masa de negras nubes llena el cielo mientras el trueno retumba y los relámpagos lanzan destellos. Medio enterrado en las frias dunas hay un desmoronado anfiteatro adornado con estatuas, muchas de ellas rotas, el resto erosionadas por el viento y la arena.
>
> Dos grandes trabuquetes se levantan encima de las ruinas. Donde una vez sonoros gritos de ánimo resonaron en mitad de una gran ciudad, ahora solo se levanta ante vosotros una solemne fortaleza, esperando a que os acerqueis.

La tormenta seca es obra de la dragona, un efecto regional (ver ka entrada del dragón azul en el Manual de Monstruos) que se extiende durante 6 millas en cada dirección. La tormenta no tiene efecto en la próxima lucha, solo es un refeljo del estado de ánimo de Iymrith. Los gigantes de las tormentas que se muevan de forma osada hacia el anfiteatro con las armas desenvainadas atraerçan el fuego de los trabuquetes (ver área 1). Los personajes pueden dejar que los gigantes de las tormentas reciban la peor parte de esos ataques mientras se aproximan desde otra dirección, o bien pueden unirse a los gigantes en su asalto directo. Cuando los gigantes de las tormentas o los personajes que hayan asumido tamaño gigante se acerquen a menos de 1.000 pies del anfiteatro, las gárgolas los avistarán y comenzaran a disparar los trabuquetes. Los person ajes pueden lanzar relámpagos cotnra las gárgolas y los trabuquetes una vez se encuentren a menos de 500 pies de ellas.

Si un gigante de las tormentas o un personaje de tamaño gigante permanece de pie en el anfiteatro y desafia a gritos a Iymrith, el ego de la dragona se verá resentido y esta responderá al desafio saliendo de su guarida para destruir a los intrusos. En caso contrario, permanecerá escaondida en el área 3 y dejará que sus gárgolas vayan desgastando a sus enemigos.

Iymrith puede usar sus acciones de aguarida tanto dentro del anfiteatro como dentro del subterraneo que se encuentra bajo él. La dragona no malgastara su aliento contra los gigantes de las tormentas; de igual forma, los gigantes saben que sus relçampagos no tengrán efecto alguno sobre Iymrith. Los gigantes no han traido rocas consigo, pero pueden lanzar grandes trozos de arenisca que puedan arrancar del propio anfiteatro de Iymrith.

Si Iymrith es atraída a la superficie y reducida a 240 puntos de golpe o menos, se retirará al nivel subterrçaneo y se preparará allí para resistir. Puede colapsar túneles (ver la barra lateral “La Guardia de Iymrith: Rasgos generales) así como cavar nuevos si es necesario.

1. Anfiteatro y Alrededores

El anfiteatro se levantó una vez en el centro de una imponente ciudad, el resto de la cual yace enterrado bajo la arena. Los muros tienen abundantes grietas y otros asideros, lo que permite trepar por ellos con facilidad. Iymrith abrió un paso a través de la sección noreste del anfiteatro, dejando un camino cubierto de grava que lleva a un sumidero y que oculta otro que yace sobre la ruta (ver "Sumideros").

Gárgolas y Trabuquetes

Treinta **gárgolas** habitan el anfiteatro. Veintidos estçan apostadas sobre plintos de piedra, esperando a lanzarse en picado y atacar a los intrusos. Las ocho gárgolas restantes manejan los trabuquetes de madera, cuatro gárgolas por arma. Tres de las gárgolas usan sus acciones para cargar cada trabuquete, mientras

La Guarida de Iymrith: Rasgos Generales

La guarida de la dragona consiste en un anfiteatro de arenisca rodeado por arena y unos cuantos edificios exteriores, así como un nivel subterráneo bajo el anfiteatro. Los rasgos generales de la guarida de Iymrith aparecen recogidos a continuación.

Arquitectura del Dungeon. El nivel del dungeon contiene áreas trabajadas y otras toscamente talladas:

- Las áreas trabajadas tiene techos lisos de arenisca a 40 pies de altura, con túneles que los conectan de 20 pies de altura. Tienen muros de ladrillos con arena y arcilla tras ellos, y suelos cubiertos por losas de arenisca.
- Las áreas toscamente trabajadas han sido excavadas en la arena y arcilla por la dragona, y tienen techos que varían en altitud de 20 a 30 pies.

En su forma de dragón, Iymrith puede moverse sin problemas a través de pasadizos de 30 pies de anchira. Puede encogerse para pasar a través de pasadizos de 20 pies de anchura. Las aberturas menores de 20 pies son demasiado pequeñas para que la dragona pueda meterse por ellas, pero Iymrith can puede cavar nuevos pasadizos o ampliar ya existentes, moviéndose a ravés de la arena y la arcilla a su velocidad de cavar

Pasadizos Derrumbables. Unas líneas de puntos rodean en el mapa estos lugares. Iymrith ha debilitado los techos en estos lugares de takl forma que pueda derrumbarlos, ya sea para cortar rutas de escapa o para atrapar a los intrusos. Una criatura puede provocar un derrumbe produciendo 10 puntos o mas de daño al techo con un único ataque o conjuro. El derrumba hace que el pasadizo no pueda ser atravesados hasta que la arena y la arcilla no sean retiradas, lo que rrquiere de 250 horas de trabajo. (Multiples criaturas trabajando juntas pueden reducir la cantidad de tiempo de forma proporcional). Cualquier criatura en la sección marcada del túnel debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si falla la tirada, la criatura sufre 22 (4d10) puntos de daño contundente por la caída de los cascotes y queda enterrada bajo la piedra y la arena. Deja de poder respirar y tiene cobertura total contra cualquier ataque o efectos contra ella.

Una criatura que pueda cavar (como un dragón azul) puede moverse a través del área derrumbada a su velocidad normal de cavar, sin dejar atrás un túnel ya que la arena vuelve a ocupar el espacio. Una criatura que no tenga una velocidad de cavar puede, al comienzo de su turno, realizar un control de Fuerza (Atletismo) CD 15. Si el control tiene éxito, la criatura puede moverse en una dirección u otra a un ritmo de 1 pie por cada 5 pies de movimiento gastados. Si ese movimiento no es suficiente como para salir del área derrumbada, la criatura puede repetir el control en su siguiente turno. Una criatura que esté en el borde de la zona derrumbada puede usar su acción para sacar de la zona a una criatura enterrada, siempre que la criatura esté dentro de su alcance (no es necesario ningún control de característica).

Iluminación. Iymrith usa su visión en la oscuridad para ver dentro del nivel del Dungeon. No hay fuentes de luz presentes excepto las que traigan los visitantes consigo.

Dunas de Arena. Marcados en el mapa hay montículos de arena que varían en altura desde los 10 hasta los 40 pies. Son terreno difícil para criaturas Grandes o más pequeñas.

Las dos restantes usan las suyas para apuntarlos. Una vez un trabuquete está cargado y apuntado, una de las gárgolas usará su siguiente acción para disparar el arma. Esta rutina permite que un trabuquete pueda ser cargado, apuntado y disparado cada dos asaltos. Para las reglas y estadísticas de un trabuquete, revisa la sección “Equipo de Asedio” en el capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*.

Campamento de los Místicos

Tres tiendas rodean una crepitante hoguera al sudeste del anfiteatro. Una examen del campamento revelará un saco de dormir vacio dentro de cada tienda. El campamento pertenece a los yuan-ti del área 3 y en estos momentos no está siendo ocupado. Los personajes pueden seguir sus huellas en la arena (una línea ondulante dejada por una criatura serpentina mas ocho juegos de huellas humanoides) hasta las escaleras que llevan abajo hasta el área 5 (ver "Escaleras hacia Abajo ").

Sumideros

Varios sumideros llevan hacia abajo hasta las cçamaras inferiores.

- Un gran agujero de sumidero se abre en mitad del anfiteatro y deja paso hacia abajo hasta el área 2; Iymrith lo usa para entrar y salir de su guarida.
- Tres sumideros ocultos aparecen marcados en el mapa como 1A, 1B y 1C.

La primera criatura que entre en el espacio de un sumidero oculto hará que este aparezca, y la criatura deberá superar una tirada de salvación CD 15 o caer hasta el fondo. Una criatura que caiga en un sumidero aterrizará tumbada, pero no sufrirá daño, ya que la arena amortiguará su caida. Después de esto, el sumidero permanecerá abierto. El Sumidero 1A cae hacia abajo hasta un pasadizo toscamente tallado que conecta las áreas 4 y 5. El Sumidero 1B se halla directamente encima del pozo de crias de gusano púrpura, y cualquier criatura que caiga en él se verá sorprendida y atacada por 1d4 crias de gusano púrpura. El sumidero 1C dlleva hacia abajo hasta una caverna toscamente tallada al oeste de las áreas 2 y 3.

Escaleras hacia Abajo

Al final de cada extremo de la forma de “U” del anfiteatro hay una escalera que desciende 50 pies hasta un pasadizo lleno de arena que lleva hasta el área 2. El edificio en ruinas al sur del anfiteatro solía ser la base de un escenario. Contiene una escalera llena de arena de 10 pies de ancho que baja 50 pies hasta el área 5.

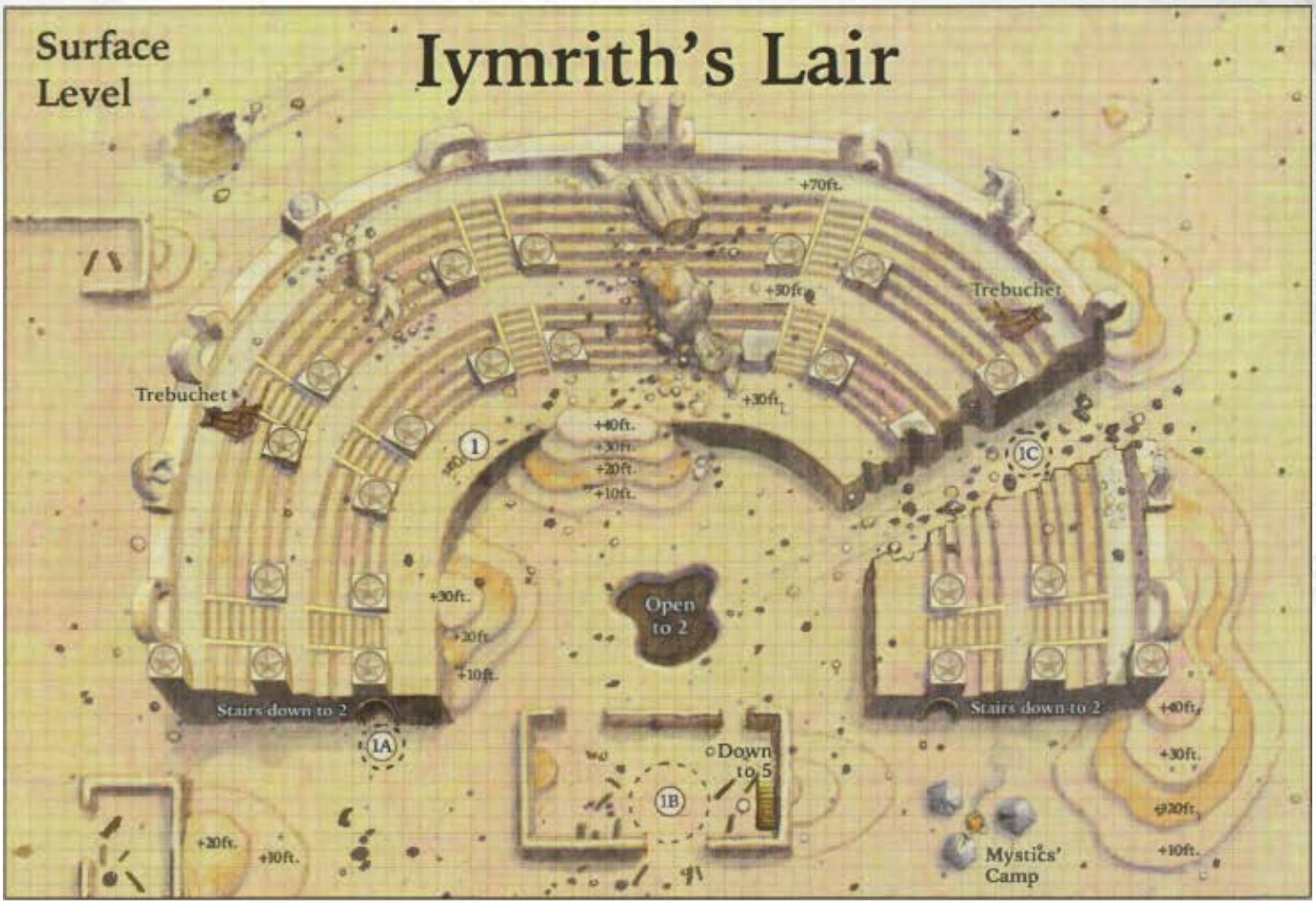
2. Cámara de Entrada

Unos muros de separación hechos con bloques de arenisca bien encajados sostiene el techo de esta cámara, la cual contiene una colina de arena de 20 pies de altura. A veinte pies por encima de la cima del montículo hay un enorme agujero que lleva al exterior.

Durante el día, el agujero deja pasar la brillante luz del sil, y la ténue luz de la luna durante la noche. La luz no se extiende más allá de la sala. Iymrith usa este agujero para entrar y salir de su guarida, y sus enormes huellas pueden ser vistas yendo y viniendo desde y hacia una cámara incluso más grande hacia el Norte (área 3), desde la cual se pueden escuchar cánticos y luces de antorchas.

3. Serpientes de las Arenas

Dos filas de columnas de arenisca sostiene el techo de esta vasta cámara. Antes de que Iymrith la reclamara como suya, esta sala fue una vez un templo secreto perteneciente a una secta de místicos yuan-ti habitantes del desierto llamados las Serpientes de las Arenas. Estos místicos adiran a Dendar la Serpiente Nocturna (ver la entrada de los Yuan-ti en el Manual de Monstruos para más información acerca de esta deidad). Iymrith invitó a los místicos


Surface Level
Iymrith's Lair
+70ft.
+50ft.
Trebuchet
Trebuchet
+30ft.
+40ft.
+30ft.
+20ft.
+10ft.
1
1C
Open to 2
+30ft.
+20ft.
+10ft.
Stairs down to 2
Stairs down to 2
1A
Down to 5
1B
+40ft.
+30ft.
+20ft.
+10ft.
+20ft.
+10ft.
Mystics' Camp


Underground Level
Statue
Collapsible Passage
3
4
+10ft.
+20ft.
+30ft.
+40ft.
Up to 1C
+10ft.
+20ft.
2
Collapsible Passage
+30ft.
+20ft.
Up to 1
Up to 1
Up to 1A
5
Up to 1B
Gargoyle plinth
Sinkhole
1 square = 10 feet

hasta este lugar para que contactaran con su dios demoníaco, esperando que esto le pudiera proporcionar una guía acerca de como aplastar a sus enemigos. Dado que está desesperada, Iymrith está dispuesta a aceptar las interpretaciones de los místicos acerca de los susurros de la Serpiente Noctura, los cuales ella no puede entender. Unos montones de arena que llegan desde el suelo hasta el techo han sido empujados hacia tres de las esquinas de la habitación. Uno de los montones oculta un agujero en el Muro Oeste (ver "Escondrijos de la Dragona ").

A no ser que Iymrith sea atraída a la superficie y derrotada allí, la dragona azul anciana estará acechando bajo el montón de arena en la esquina sudeste de la habitación. Solo sus ojos y su cuerno son visibles, y solo ante personajes que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepciçon) de 17 o más. Cualquier personaje que examine esa esquina de la habitación avistará automáticamente a la dragona.

Iymrith (ver apéndice C) usará aquí sus acciones de guarida.

Estatua Demoníaca de Serpiente

En el extremo norte de la cámara hay una estatua de alabastro tallada para tener el aspecto del cuello y cabeza de una serpiente dmoníaca surgiendo de un bloque de piedra. El bloque tiene 10 pies de altura, y la serpiente tiene otros 10 pies de altura, con dos brillantes ojos de obsidiana (ver “Tesoro”). Su boca con colmillos está abierta mientras mira hacia abajo en dirección a un agujero de 20 pies de diámetro en el suelo de arenisca de la cámara. El agujero es la apertura superior de una chimenea de 800 pies de altura, cuyo cuarto inferior está lleno de arena y viejos huesos (anteriores sacrificios a Dendar la Serpiente Nocturna).

De pie alrededor del borde del agujero hay tres **yuan-ti puracasta** que portan ropas para el desierto y seis **yuan-ti híbridos**. Dos de los híbridos son del tipo 1 (cuerpo humanoide con cabeza serpentina), dos son del tipo 2 (cuerpo humano y cabeza humanos con serpientes en lugar de brazos) y uno es del tipo 3 (cabeza y torso humanos con un cuerpo serpentino en lugar de piernas). Los yuan-ti cantan una vil plegaria, al final de la cual un puracasta saltará dentro del pozo hacia la muerte. Su sacrificio hará que surgan débiles susrros proféticos de las profundidades del pozo, hablando en la lengua abisal. Cualquier personaje dentro de alcance que entienda el lenguaje Abisal puede traducir los demoníacos susrros:

Destrucción y ruina, trueno y rayo,
Dejad que del dragón hagan su capa un sayo;
La muerte se acerca! Su final ha venido!
Ante espada y conjuro pronto habrá sucumbido.

Dendar la Serpiente Nocturan, habiendo vaticinado la destrucción de Iymrith no ofrece ni guía ni esperanza. Una vez el dios demoníaco haya hablado, Iymrith llamará a los yuan-ti, exigiendo que traduzcan sus palabras. En lugar de enfurecerla con la verdad, los yuan-ti mentirán y le dirán a la dragona que debe enfrentarse a sus enemigos en combate. Des esto, Iymrith llegará a la conclusión de que debe acabar con el líder de los gigantes de las tormentas para destruir cualquier esperanza de paz duradera entre los gigantes y la gente menuda. Una vez la dragona se vaya, los yuan-ti intentarán huir de la guarida de la dragona por la ruta más segura, atacando a cualquier que encuentren en su camino. Un yuan-ti que sea capturado e interrogado intentará obtener su libertado ofreciendo información acerca del tesoro de la dragona. Todos los yuan-ti, en un momento u otro, han visto a Iymrith enterrando o desenterrando sarcófagos en su cámara del tesoro (área 4). Los cultistas sospechan que la dragona azul guarda sus tesoros más valisoos dentro de estos sarcófagos. Un yuan-ti compartirá esta información a cambio de su liberación.

Escondrijos de la Dragona

Iymrith ha atravesado dos muros y excavado tuneles y cámaras más allá de ellos, expandiendo su guarida.

- Un agujero de 30 pies de diámetro en el muro oeste está enterrado bajo un montículo de arena de 30 pies de altura. Iymrith puede cavar a través de la árean para llegar a la cámara 4 en el otro lado.
- Un agujero de 30 pies de diámetro en el muro este se puede ver a simple vista y conduce a un pasadizo toscamente tallado que conecta con el área 2.

Tesoro

Cualquier criatura que puede alcanzar los ojos de la estatua puede, con una daga, palanca o herramienta smililar, arrancarlos de su lugar. Cada ojo es un orbe de 4 pulgadas de diámetro de obsidiana pulida, con un valor de 250 po y un peso de 25 libras.

4. Sala del Tesoro de Iymrith

Iymrith excavó esta caverna en la arena, arcilla y roca y la usa para almacenar sus tesoros. En mitad de la caverna hay dos muros de arenisca de 10 pies de altura. Un montón enorme de monedas de oro yace en entre los dos muros. Cuandocualquier criatura que no sea Iymrith se aproxime a menos de 10 pies del montón de tesoro, las monedas de oro se verán arrastaradas por cuatro rmolinos. Estos vórtices son cuatro elementales de aire que producen daño extra debido a las monedas de oro que giran en su interior a gran velocidad. Cada ataque de golpe produce 18 (3d8 + 5) puntos de daño contundente, y el ataque remolino de los elementales produce 20 (4d8 + 2) puntos de daño contundente (la mitad si se supera la tirada de salvación de la forma normal). Cuando un elemental de aire es destruido, las monedas de oro contenidas dentro de el caen al suelo (ver “Tesoro”).

Los tesoros más apreciados del botín de Iymrith se hallan cotnenidos dentro de seis sarcófagos de piedra enterrados a 10 pies bajo el suelo de arena y esparcidos por toda la habitación. Cada sarcófago tiene lanzado sobre él un conjuro de ocultación, volviéndolo imperceptible ante conjuros de detección mágica. El conjuro de ocultación termina cuando una criatura entra en contacto con él. Una criatura que pase una hora cavando en esta caverna tiene un 10% de probabilidades de encontrar un sarcófago. Un grupo de personajes debe pasar al menos 10 minutos quitando la arena alrededor del sarcófago antes de que este pueda ser abierto. Entonces y solo entocnes un persoanje puede usar una acción para intentar abrir la tapa superando un control de Fuerza (Atletismo) CD 13. Usar una palanca o similar otorga ventaja en el control

Tesoro

Cada elemental de aire tiene 2,500 po girante en su interior. Los seis sarcófagos contenían las momias de sacerdotes Nezherinos muertos hasta que Iymrith destruyó sus restos para dejar espacio para su botín. (Dejó una de las momias intactas como sorpresa para cualquier ladrón). Los contenidos de los sarcófagos aparecen descritos a continuación en el orden en el que los sarcófagos sean

encontrados. Los objetos mágicos son determinados tirando en las tablas de objetos mágicos del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

El primer sarcófago contiene cuatro objetos mágicos. Tira en la tabla F de Objetos Mágicos para cada objeto. Si Iymrith robó el Cetro de Korolnor (ver Apéndice B) de manos de Serissa, este estará también dentro de este sarcófago.

El segundo sarcófago contiene tres objetos mágicos. Tira en la Tabla G de Objetos Mágicos para determinar cada objeto.

El tercer sarcófago contiene dos objetos mágicos. Tira en la Tabla H de Objetos Mágicos para cada objeto.

El cuarto sarcófago contiene un objeto mágico, determinado tirando en la Tabla I de Objetos Mágicos. Este objeto descansa sobre un lecho de 900 piezas de platino.

El quinto sarcófago contiene un cuenco fabricado con el cráneo de una cria de dragón dorado (con un valor de 25 po) que contiene veinte gemas de 500 po cada una. Apilados alrededor del cuenco de hueso hay varios objetos mas: un yelmo de mithral esculpido con el aspecto de una cabeza de dragón azul (con un valor de 250 po), un peine de oro con forma de dragón dorado con granates en los ojos (con un valor de 750 po), un parche con un ojo falso hecho con adularias y un zafiro azul (con un valor de 2.500 po) y un tablero de ajedrez de jade con piezas a juego talladas para parecerse a dragones metálicos y cromáticos (con un valor de 7.500 po por el juego entero).

El sexto y último sarcófago contiene a Shaxan Kazraat, una **momia** Nezherina que se despertará y atacará a sus libertadores. La momia fue sacada de su tumba por Iymrith y no puede realizar acciones de guarida no crear efectos regionales en las cercanías de la guarida de la dragona. Shaxan Kazraat porta una diadema de oro negro con la forma de una cobra con diminutos opalos negros en los ojos, y colmillos hechos con rubíes (con un valor de 7.500 po). Un compartimento secreto dentro del sarcófago contiene el corazón intacto (aunque disecado) de la momia dentro de una bolsa de tela negra. Un personaje que busque dentro del sarcófago encontrará el compartimento y la bolsa con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15.

5. Nido de Crías de Gusano Púrpura

Todo el mundo tiene aficiones. La última diversión de Iymrith es la de criar gusanos púrpura hasta que son lo suficientemente grandes como para soltarlos. Excava nidos de gusanos púrpura bajo las arenas del desierto, roba los huevos y los trae de vuelta a su guarida. Cuando los huevos eclosiona, confina a las crias y las alimenta con carne, para que crezcan grandes y fuertes.

Iymrith ha convertido un pozo de 10 pies de profundidad en forma de T en mitad de esta cámara en una “zona de juegos” para las crias de gusano púrpura. El pozo alberga en estos momentos treinte culebreantes **crías de gusano púrpura** (ver apéndice C).

Aunque son demasiado pequeñas para excavar o trepar fuera del pozo, las crías de gusano púrpura atacarán a cualquier criatura que entre en el pzoo, incluyendo a cualquier criatura que caiga desde arriba a través del sumidero (ver la sección "Sumideros” en el área 1).

Conclusión de la Aventura

Iymrith es demasiado orgullosa como para abandonar su guarida y luchará hasta la muerte para defenderla. El papel de los personajes en la muerte de Iymrith forzará a Hekaton a admitir que había juzgado mal a la gente menuda. Su amada esposa le dijo una vez que si los gigantes y la gente menuda pudieran alguna vez aprender a coexistir de forma pacífica y a ayudarse entre si, el mundo sería un lugar mejor.

Conmovido por el heroísmo del grupo, Hekaton admitirá que debería haber hecho caso a las palabras de Neri. "Los Gigantes de las Tormentas y la gente menuda pueden trabajar juntos" proclamará, "para crear un mundo mejor, libre de la tiranía de los dragones."

Jurará honrar a los personajes y a su esposa aliándose contra la gente menuda contra otras amenazas dracónicas. Esto, cree él, es la prueba que Annam el Padre de Todo, le ha impuesto, y espera que esta alianza, restaure el ordning como una vez lo fue.

El si Hekaton está en lo cierto o no queda a tu criterio. El ver a los gigantes y a la gente pequeña trabajando juntos para destruir a un enemigo común podría inspirar a Annam el Padre de Todo a elevar una vez más a los gigantes de las tormentas a la cúspide del Ordning, o por el contrario la estraficación de castar de los gigantes podría aún no quedar decidida. En cualquier caso, la muerte de Iymrith no tendrá efectos sobre las maquinaciones de los malvados señores de los gigantes en el Norte, los cuales planéan ganarse en favor de sus dioses y alzarse hasta la cúspide del ordning. Los personajes podrían verse empujados para enfrentarse y derrotar a estos escasos señores de los gigantes restantes. Hekaton pensará que esa una buena idea, y no hará nada para perjudicar sus esfuerzos.

Si Serissa participó en la batalla contra Iymrith en lugar de su padre, les dará las gracias por su heroísmo y, al igual que su padre, esperará colaboración en el futuro entre la gente menuda y los gigantes. De igual forma Serissa no tendrá reparos en dejar que los persoanjes traten con los malvados señores de los gigantes que todavía amenazan el Norte. Estará ansiosa de volver a Maelstrom y de contar la historia de la derrota de Iymrith, sabiendo que con esto vovlerá a atraer a los gigantes de vuelta a su corte.

Los dragones poderosos como Klauth y Claugiyliamatar no se sentiran particularmente apenados por la muerte de Iymrith, pero no se quedarán complacidos por ver a los gigantes y a la gente pequeña trabajando juntos. Esperarán el momento, como lo hacen los dratones ancianps, y esperarán a ver cuando dura la alianza.

Aunque Iymrith encuentra su final en esta aventura, el legado de la dragona azul vive bajo la forma de su progenie (ver kla sección “Ascore en el Capítulo 3”). Se pelearán entre si, reclamando el que salga victorioso la guarida de Iymrith y el título de “Perdición del Desierto”

Avance de Personajes

Con la derrota de Iymrith, los personajes ganan un nivel. Si los persoanjes están deseosos de derrotar a los restantes malvados señores e los gigantes, puedes continuar jugando la aventura y permitir a los jugadores que sus personajes ganen un nivel adicional por cada dos señores de los gigantes adicionales que derroten.

Apéndice A: Enlanzando Aventuras

Wizards of the Coast ha publicado otras aventuras de D&D que pueden servir como trampolines para el Trueno del Rey de la Tormenta, no solo llevando a los personajes hasta el 5º nivel, sino también dirigiendo a los personajes hacia una de las tres localizaciones descritas en el capítulo 2. Si alguno de los personajes está afiliado con alguna facción, como por ejemplo con los Arpistas, puedes guiarlos hacia Bryn Shander, Campos Dorados o Triboar haciendo que un representante de esa facción les dé una misión. Con la creciente amenaza que representan los gigantes en el Norte, la misión podría ser algo tan simple como proteger ese lugar contra un posible ataque de gigantes.

La Mina Perdida de Phandelver

La Mina Perdida de Phandelver es una aventura de la Caja de Inicio de Dungeons & Dragons, diseñada para llevar a los personajes desde el 1º al 5º nivel. Los personajes que la terminen estarán en el nivel ideal para comenzar *El Trueno del Rey de la Tormenta*, y Triboar es el lugar ideal (ver Capítulo 2). Lo difícil es hacer que lleguen desde Phandalin hasta Triboar, ciudad que se encuentra al Este a través de un sendero que cruza a través de llanuras y colinas. Puedes simplemente declarar que el grupo realiza el viaje sin tropiezos, o puedes ofrecerles alguna razón para que quieran visitar Triboar. La villa es un buen lugar para que rellenen suministros, mejoren su equipo, vendan los tesoros que han conseguido y consigan nuevas aventuras. Si esas no son razones suficientes, a continuación presentamos unos cuantos ganchos relacionados con PNJs en Phandalin que puedes usar para dirigir a los personajes hacia Triboar.

Entrega para el Escudo del León

Linene Graywind, la cual regente el puesto comercial de Phandalin en representación de una compañía mercantil, el Ámbula del Escudo del León, tiene una colega, Alaestra Ulgar, la cual vive en Triboar con su socio mercantil, Narth Tezrin. Linene le ha escrito una carta a su amiga, describiendo los recientes sucesos en Phandalin, y le pide a los personajes que la entreguen. En una nota añadida a la carta, Linene le pide a Alaestra que recompense a los mensajes con una vieja bolsa gris bordada con diseños de animales. El objeto es una *bolsa de trucos* gris.

Una Carta Llena de Exigencias

Harbin Wester, el pompous condestable de Phandalin, pedirá a los personajes que le entreguen una carta a Darathra Shendrel, la Lord Protectora de Triboar. En la carta Harbin le pide a la Lord Protectora que haga un mejor trabajo patrullando el territorio entre los dos asentamientos. Le echa en cara a Darathra el permitir que los orcos infesten las colinas cerca de Phandalin. Sin que Harbin lo sepa, Darathra es una miembro de los Arpistas Harpers. Dará a los personajes 50 po por tener los redaños de entregarle la condescendiente carta.

Conexión con los Zhentarim

La maestre gremial de la Lonja Minera de Phandalin, Halia Thornton, trabaja para los Zhentarim. Si los personajes la impresionaron, les recomendará que contacte con Urlam Stockspool en Triboar. Urlam está siempre buscando a aventureros para que ayuden a hacer avanzar los planes de la Red Negra, y Halia prometerá que “las recompensas que otorga por un trabajo bien hecho son considerables.” Les dirá a los personajes que busquen aUrlam en el despacho de los Viajantes de Triboar, una compañía de Caravanas, en el corazón de la Villa.

El Tesoro de la Reina Dragón

El Tesoro de la Reina Dragón es el inicio de una aventura en dos partes dentro de la historia de la Tiranía de los Dragones, la cual trata del auge de los dragones malvados y su intento de liberar a Tiamat de los Nueve Infiernos. Si usas *El Tesoro de la Reina Dragón* como trampolín hacia esta aventura, debes cambiar el momento temporal de los sucesos de tal forma que la historia de la Tiranía de los Dragones y los sucesos que precipitan *el Trueno del Rey de la Tormenta* se produzcan simultáneamente, con Annam el Padre de todo destruyendo el ordning para empujar a los gigantes antes de que Tiamat entre en el mundo. Al principio en *El Tesoro de la Reina Dragón*, los personajes se unen a una caravana que viaja desde Puerta de Baldur hacia Aguas Profundas. Para el momento en el que llegan a Aguas Profundas, deberían ser de 5º nivel. Puedes usar la llegada del grupo a Aguas Profundas para desviar la atención de la historia de la Tiranía de los Dragones dejando caer informes de avistamientos de gigantes en las cercanías del Templo Granja de Campos Dorados. El Enclave Esmeralda está buscando a aventureros para que ayuden a patrullar las fronteras de Campos Dorados. Si los personajes muerden el cebo, Campos dorados se convierte en el punto inicial de esta aventura (ver Capítulo 2). Aunque dejas pasar la segunda mitad del Tesoro de la Reina Dragón en favor de esta nueva aventura, no hay nada que te impida volver más tarde a continuar *El Tesoro de la Reina Dragón* y su secuela, *El Auge de Tiamat.* El clímax de El Tesoro de la Reina Dragón tiene lugar en el Castillo Inalcanzable, una fortaleza volante que pertenece a un gigante de las nubes, Blagothkus. Puedes convertirlo en uno de los pilares en esta aventura haciendo que su castillo aparezca cuando estén en el 7º u 8º nivel, dándoles una oportunidad de encontrarse con el gigante de las nubes malvado y convencerlo de que ayude a los personajes en su causa. Los personajes también podrían reunirse con él tras haberse encontrado con el fantasma de su hijo muerto, Eigeron, en el capítulo 4, “El Camino Escogido.” La Destrucción del Ordning tiene los siguientes efectos sobre Blagothkus:

- El gigante de las nubes está ansiosos por deshacerse de sus aliados del Culto del Dragón, usando su dinero para comprar la lealtad de gigantes menos poderosos, y librar una guerra contra los dragones. Si los personajes le ayudan al liberar el Castillo Inalcanzable de los cultistas y de su aliado el dragón blanco, el gigante jurará ayudarlos y les ofrecerá un tercio del botín que se recupere del cuto. Blagothkus honrará su acuerdo siempre que los personajes no supongan una amenaza contra él ni se pongan en su camino. Si disponen un de un navío celeste con miembros del Culto del Dragón a bordo (ver la sección “Buque Celeste de un Culto” en el capítulo 4), estos cultistas están aliados con los que se hallan a bordo del Castillo Inalcanzable.
- Blagothkus sabe que el Rey Hekaton ha desaparecido y sospecha que, de alguna forma, los dragones son los responsables. Aunque no tiene pruebas que corroboren sus sospechas, Blagothkus ve conspiraciones dracónicas por todos lados y está convencido de que los dragones malvados aprovecharán la situación para lanzar la sociedad de los gigantes en el caos. Aunque está ansioso por ver el Ordning restaurado con los gigantes de las nubes en la cúspide, puede ser convencido de que use su fortaleza volante para ayudar a los personajes a localizar al Rey Hekaton si se le dice que uno o más dragones orquestaron el secuestro del rey.

- Aunque comparten un desdén por los dragones, Blagothkus y la Condesa Sansuri son amargos rivales. Si los personajes desean enfrentarse a Sansuri (ver el capítulo 9, "El Castillo de los Gigantes de las Nubes"), Blagothkus se ofrecerá a unirse a los personajes y ayudarles a frustrar sus maquinaciones de tal forma que sea él, no ella, quien obtenga el favor de los dioses y eleve a los gigantes de las nubes a la cúspide del Ordning. Blagothkus no desea el mal hacia la gente pequeña pero su desea de retomar la antigua guerra entre gigantes y dragones podría tener devastadoras consecuencias para los asentamientos de la gente pequeña a lo largo y ancho de la Costa de la Espada.

Príncipes del Apocalipsis

Príncipes del Apocalipsis es una aventura independiente que tiene lugar en el interior y los alrededores de las Colinas Sombrías en el Valle del Dessarin, una zona escasamente poblada de aldeas caravaneras, granjas aisladas y zonas salvajes. Cuatro malvados cultos elementales han buscado refugio en ese lugar y han construido templos secretos en las ruinas de un complejo subterráneo bajo las colinas. Para el momento en el que los personajes lleguen al 5 nivel, habrán visitado varios asentamientos en el valle, explorado ruinas en las colinas Sombrías, y derrotando a un cierto número de cultistas elementales de nivel bajo y medio. Puedes transferir a los personajes desde Príncipes del Apocalipsis hasta esta aventura haciendo que defiendan la Villa de Triboar de un ataque de gigantes. En este escenario, Triboar se convierte en el punto inicial de esta aventura (ver capítulo 2), y los personajes se ven alejados de la amenaza que supone el Mal Elemental para que se centren, por el contrario, en la amenaza que suponen los gigantes. Aquí hay unos cuantos ganchos para atraer a los personajes hasta Triboar, si es que no están ya allí.

Simpatizante Arpista

Endrith Vallivoe, un mercader de caravanas retirado que vive en la aldea de Alerce Rojo, tiene vínculos de amista con los Arpistas. Si sospecha o sabe que uno o más personajes tiene vínculos con los Arpistas, les sugerirá que hablen con Darathra Shendrel, la lord protectora de Triboar. No revelará que es una Arpista, pero está seguro de que necesita la ayuda de aventureros en estos "tiempos oscuros."

Sacerdote Errante

Un sacerdote de Helm, Silvarren Loomshank, debe llegar pronto para relevar a Imdarr Relvaunder, uno de los sacerdotes en el Santuario de todas las Fes en Alerce Rojo. Silvarren debería haber llegado ya hace unos pocos días, sin embargo, y a oídos de Imdarr han llegado rumores de que Silvarren está emborrachándose todas las noches en el Troll Parlanchín, una taberna en Triboar. Imdarr les pedirá a los personajes que verifiquen este rumor, y, si es cierto, que ayuden a Silvarren en su situación y que cumpla sus obligaciones.

Granjas en Peligro

Herivin Dardragon, el mediano propietario de la Posada de la Cosecha en Puente Oeste, ha recibido informes de que ogros y gigantes de las colinas están saqueando granjas a lo largo de la Carretera Larga entre Puente Oeste y Triboar. Los personajes que se dirijan hacia el norte para investigar podrán ver que los informes son ciertos. En una granja dañada, los personajes se encontrarán con unos medianos que han perdido un campo de olivares y la mayor parte de su ganado a manos de gigantes de las colinas. El Clan Skittermarsh ha reunido su ganado restante (una vaca enferma y cuatro hambrientas cabras) y cargado sus posesiones sobre tres mulas con la intención de mudarse a Triboar. La matriarca de la familia, Misty Skittermarsh, ofrecerá a los personajes una gema de 100 po si escoltan a su familia hasta Triboar.

Usando los Cultos Elementales

Aquí hay unos cuantos ejemplos de cómo puedes entretejer juntas las historias de *Príncipes del Apocalipsis* y *El Trueno del Rey de la Tormenta* juntas haciendo que los cultistas ayuden a los gigantes como una forma de ocultar sus propios planes:

- El Culto de la Piedra Negro envía cultistas a la Hendidura de la Piedra Muerta (ver Capítulo 6, "Cañón de los Gigantes de Piedras"). Proporcionarán a Thane Kayalithica y a sus gigantes de piedra información sobre las capacidades defensivas de los asentamientos cercanos y le ofrecerán su ayuda para devastarlos. Los cultistas podrían conocer la existencia del primordial de piedra atrapado bajo la Hendidura de la Piedra Muerta y querer comunicarse con él.
- El Culto de la Llama Eterna ayuda al Duque Zalto y a sus aliados drow (ver el Capítulo 8, "La Forja de los Gigantes de Fuego") a robar a Maegera, el primordial de fuego atrapado en Gauntlgrym. Los cultistas creen que el primordial de fuego es la descendencia de Imix, El Príncipe Malvado del Fuego, a quien adoran como un dios.
- El Culto del Odio Aullante, después de haber sido testigos de varios castillos que los gigantes de las nubes derribaron en los cielos sobre la Costa de la Espada, envían representantes para que se reúnan con los gigantes de las nubes y averigüen sus intenciones. La Condesa Sansuri está fascinada con la capacidad del culto de crear *orbes de la devastación* y quiere una demostración. Los personajes que visiten su castillo (ver el capítulo 9, "El Castillo de los Gigantes de las Nubes") podrían encontrarse con un equipo de cultistas del aire con un orbe de la devastación en su poder.

El Culto de la Ola Aplastante podría ayudar al Jefe Guh y a sus gigantes de las colinas a represar el río que fluye cerca de su guarida (ver el Capítulo 5, "La Guarida de los Gigantes de las Colinas"). Los cultistas del agua también podrían estar ayudando a la Sociedad del Kraken a vigilar al Rey Hekaton (ver el capítulo 11, "Atrapado en los Tentáculos").

Fuera del Abismo

Fuera del Abismo tiene lugar casi en su totalidad en la Infraoscuridad, una extensión subterránea de cavernas, fisuras, túneles y lagos. Los personajes comienzan la aventura como prisioneros de los drow y, tras escapar de sus captores, vuelven a la superficie. Si tienen éxito, son contactados por el Rey Bruenor Battlehammer de Gauntlgrym y se les pide que lideren una expedición de vuelta a la Infraoscuridad. Si juegas esa aventura tal y como está escrita, los personajes serán de 8º nivel o similar cuando alcancen Gauntlgrym. Puedes planear las cosas para que lleguen a la superficie en el 5º nivel y pasar de Fuera del Abismo a El Trueno del Rey de la Tormenta. Dado que esta aventura tiene lugar en las tierras directamente encima de las localizaciones de Fuera del Abismo, puedes hacer que los personajes salgan a la superficie cerca de una de las localizaciones del Capítulo 2. Una vez los personajes se vean inmiscuidos en los asuntos de los gigantes, podrían querer minimizar la amenaza demoníaca en la Infraoscuridad. O puedes moverte entre las dos aventuras, dándoles a los jugadores la posibilidad de aceptar la oferta de la Misión de Bruenor de descender a la Infraoscuridad antes de volver a la superficie para tratar con los gigantes. En este caso, los personajes podrían ser de un nivel más alto de lo normal, pero puedes hacer los encuentros más difíciles para compensar (ver la sección "Modificando la Dificultad de los Encuentros" en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*)

Apéndice B: Objetos Mágicos

Los objetos mágicos que son introducidos en esta aventura aparecen detallados aquí en orden alfabético.

Astilla de la Runa Ise

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta astilla de hielo es larga y delgada, aproximadamente del tamaño de una daga. La runa Ise (hielo) brilla en su interior. La astilla tiene las siguientes propiedades, las cuales solo funcionan mientras se halla sobre tu persona.

Toque Gélido. Como acción, puedes tocar un cuerpo de agua y congelarla en una esfera de 10 pies de radio centrada alrededor del punto que tocaste. Una vez uses esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Amigo de la Escarcha. Tienes resistencia al daño por fuego.

Manto Helado. Como acción, puedes tocarte a ti mismo o a otra criatura con tu dedo mojado. El agua crea un gélido manto de protección. La próxima vez durante el minuto siguiente que el blanco sufra daño contundente, cortante o perforante, ese daño se verá reducido a 0 y el manto quedará destruido. Una vez uses esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Aullido del Invierno. Como acción, puedes lanzar *Tormenta de Granizo* (salvación del conjuro CD 17). Recuperas esta habilidad una vez termines un descanso corto o largo.

Don de la Escarcha. Puedes transferir la magia de la astilla a un objeto no mágico, un par de botas o una capa, trazando la runa Ise sobre él con tu dedo. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que los dos objetos permanezcan a menos de 5 pies entre sí. Al final, la astilla es destruida, y el objeto gana un beneficio de acuerdo con su naturaleza.

Capa. La capa es ahora un objeto mágico raro que requiere de sintonización. Mientras la vista, disfrutas de resistencia al daño por fuego, y tienes ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) realizados en terreno nevado.

Botas. El par de botas es ahora un objeto mágico raro que requiere de sintonización. Mientras las vista, ignoras el terreno difícil mientras camines, y puedes además caminar por el agua.

Cetro de Korolnor

Objeto Maravilloso, legendario (requiere sintonización)

El cetro de Korolnor es uno de los diez Cetros de Gobierno de Shanatar, forjados por los dioses enanos y entregados a las casas gobernantes del antiguo imperio enano. La localización del Cetro de Korolnor ha permanecido ignota durante un larguísimo espacio de tiempo, hasta que una reina de los gigantes de las tormentas, Neri, lo encontró en un pecio cubierto de percebes en el fondo del mar insondable. Los Cetros Gobernantes son todos de aproximadamente el mismo tamaño y forma, pero sus materiales y propiedades varían.

El cetro de Korolnor es un cetro de mithral tan grueso y largo como el antebrazo de un enano, con un pequeño rodete de platino en la parte de abajo, y un disco redondeado adornado con un anillo de siete pequeñas gemas azules en la parte de arriba.

Ganas un bono de +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas con este cetro, el cual puede ser empuñado como si fuera un garrote mágico.

Los Cetros Gobernantes de Shanatar

Rey Duergar Olorn Ridaugaur de Bajoespiras), el Cetro de Drakkalor (el cual yace en el tesoro del anciano dragón rojo, Charvekannathor), el Cetro del Alto Shanatar (visto por última vez en las islas Nelanzher), el Cetro de Iltkazar (escondido en el Mar de las Estrellas Fugaces), el Cetro de Sondarr (su localización es desconocida), el Cetro de Targior (empuñado por la familia noble de Halruei, los Ryscelsar), el Cetro de Ultoksamrin (perdido en las ruinas de Myth Ondazh, cerca del Gran Glaciar), y el Cetro de Zothaerin (localización Desconocida).

Puedes usar las propiedades del Trono de Cráneos de Wyrm, así como las propiedades del propio cetro. El cetro tiene 10 carga, y recupera 1d6+4 cargas al amanecer. Sus propiedades son las siguientes:

- Si estás bajo tierra o bajo el agua, puedes usar una acción para gastar 1 carga para determinar la distancia a la superficie.
- Como acción, puedes gastar dos cargas para lanzar con el cetro un conjuro de Enviar.
- Como acción, puedes gastar 3 cargas para lanzar con el cetro el conjuro Teleportar. Si el destino se halla a menos de 60 pies del Trono de Cráneos de Wyrm, no hay posibilidad alguna de error o de fallo en la teleportación.

Cetro del Vonindod

Cetro, raro (requiere sintonización)

El duque Zalto de los gigantes de fuego contrató a un mago para que fabricara varios de estos cetros de adamantina. Cada uno de ellos mide 4 pies de largo, pesa 100 libras y está hecho a medida para que quepa cómodamente en la mano de un gigante de fuego. El cetro tiene dos púas en un extremo y un mango moldeado en el extremo opuesto.

El cetro tiene 10 cargas y recupera 1d6+4 de sus cargas gastadas cada cía al amanecer. Como acción, puedes aferrarlo por el mango y gastar una carga para lanar el conjuro *localizar objeto* con él. Cuando el cetro es usado para localizar objetos hechos con adamantina, como por ejemplo los fragmentos del constructo Vonindod, su alcance se incrementa a 10 millas.

Caracola de Teleportación

Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este objeto es una caracola normal, aunque de gran tamaño, sobre la cual se ha inscrito la runa uvar. La caracola mide 2 pies y medio de longitud y pesa 20 libras.

Como acción, puedes lanzar el conjuro de Teleportar haciendo soplar la caracola. El destino está fijado y no hay posibilidad de fallo o de que el conjuro falle en el blanco. Cualquiera teleportado por la caracola aparece en un lugar específico designado por el creador del objeto cuando la runa fue inscrita sobre la caracola. No permite teleportarse a ninguna otra localización. Una vez el conjuro es lanzador, la caracola no puede volver a ser usada hasta el siguiente amanecer.

Estandarte de la Runa Krig
Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Fabricado con un tejido rojo y grueso, este estandarte mide 5 pies de altura y 3 de ancho. La Runa Krig (guerra) aparece mostrada con placas redondas metálicas cosidas en él. Desenrollar o enrollar el estandarte requiere de una acción. El estandarte tiene las siguientes propiedades.

Marca de Coraje. Como acción bonificada, puedes tocar el estandarte desenrollado y hacer que de él emane un aura de coraje. Tu y tus aliados sois inmunes a la condición de atemorizado mientras estéis a 20 pies de él. Este beneficio dura 10 minutos o hasta que el estandarte sea enrollado. Una vez usas esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Estandarte de Centinela. Puedes ver criaturas invisibles mientras estén a menos de 20 pies del estandarte desenrollado y estén dentro de tu línea de visión.

Estandarte de Escudo. Como acción bonificada, puedes tocar el estandarte desenrollado e invocar este poder. Cualquier ataque a distancia que apunte a ti o a alguno de tus aliados a sufre desventaja si el blanco está a menos de 20 pies del estandarte. Este beneficio dura 1 minuto o hasta que el estandarte sea enrollado. Una vez uses esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Don del Combate. Puedes transferir la magia del estandarte a un lugar trazando la runa Krig en el suelo con tu dedo. El punto donde la trazas se convierte en el centro de un área esférica de magia que tiene un radio de 500 pies y que queda fija en ese lugar. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que el estandarte permanezca a menos de 5 pies de tu posición y durante las cuales puedes escoger criaturas, tipos de criaturas o ambas, que se beneficiaran de su magia. Al final, el estandarte es destruido, y el área gana la siguiente propiedad.

Mientras estén en la esfera de 500 pies de radio, las criaturas que escogiste durante el proceso de transferencia son inmunes a la condición de asustado y ganan un bono de +1 a las tiradas de ataque y CA.


CARACOLA DE TELEPORTACIÓN

Estandarte de la Runa Vind
Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este estandarte azul ha sido tejido con seda y tiene cinco pies de largo y flamea como si estuviera siendo sacudido por el viento. La runa vind (viento) aparece bordada en su superficie, pareciendo casi como una nube. El estandarte tiene las siguientes propiedades, las cuales solo funcionan mientras se halla sobre tu persona.

¿???

No aterrizas al final de este vuelo, caes a no ser que tengas otra forma de permanecer volando.

Viento Reconfortante. No puedes ahogarte.

Presa del Viento. Como reacción cuando caes, puedes hacer que no sufras daño de la caída. Una vez usas esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que no termines un descanso corto o largo.

Caminante del Viento. Mientras estás sintonizado con esta runa, puedes lanzar levitar como acción bonificada. Una vez usas esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que no termines un descanso corto o largo.

Don del Viento. Puedes transferir la magia del estandarte a un objeto no mágico, una armadura, un par de botas o una capa, trazando la runa Vind sobre él con tu dedo. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que los dos objetos permanezcan a menos de 5 pies entre sí. Al final, el estandarte es destruido, y el objeto gana un beneficio de acuerdo con su naturaleza.

Armadura. La armadura es ahora un objeto mágico poco común que requiere sincronización. Ganas un bono a la velocidad de 5 pies mientras vistas la armadura, y si normalmente imponía desventaja en todos los controles de Sigilo, a partir de ahora deja de hacerlo.

Botas/Capa: El par de botas o capa son ahora un objeto mágico raro que requiere de sintonización. Mientras vistas el objeto, puedes convertir hasta 20 pies de tu movimiento en cada uno de tus turnos en movimiento de vuelo. Si no aterrizas al final de este vuelo, caes a no ser que tengas otra forma de mantenerte en el aire. También puedes lanzar *caída de pluma* una vez desde el objeto, y recuperas la capacidad de volver a hacerlo una vez terminas un descanso corto o largo.

Garra de la Runa Wyrm
Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta garra de dragón ha sido cubierta con una capa de plata fundida, sobre la cual ha sido inscrita la runa Wyrm (dragón). La garra tiene las siguientes propiedades.

Matadragones. Como acción, puedes apuntar con la garra a un dragón que se halle en un radio de 30 pies de tu posición. El dragón debe entonces superar una tirada de salvación de Constitución o ganar vulnerabilidad contra todos los tipos de daño hasta el final de tu siguiente turno. Esta propiedad puede ser usada 3 veces. La garra recupera todos los usos gastados en el siguiente amanecer.

Escudo de Wyrm. Mientras la garra esté mostrada sobre tu persona, tienes resistencia al daño causado por el arma de aliento de cualquier dragon.

Custodia de Wyrms. Puedes transferir la magia de la garra a un lugar trazando la runa Wyrm en el suelo con tu dedo. El punto donde la trazas se convierte en el centro de un área esférica de magia que tiene un radio de 100 pies y que queda fija en ese lugar. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que el estandarte permanezca a menos de 5 pies de tu posición y durante las cuales puedes escoger criaturas, tipos de criaturas o ambas, que se beneficiaran de su magia. Al final, la garra es destruida, y el área gana la siguiente propiedad.

Mientras estén en la esfera de 100 pies de radio, cualquier dragón sufre desventaja en todas las tiradas de salvación y no puede tener una velocidad de vuelo mayor de 10 pies.

Gran Hacha de Gurt

Arma (Hacha Grande), legendaria (Requiere de Sintonización)

En el año del Hacha Gélida (123 CV), el señor de los gigantes de la escarcha Gurt cayó ante Uzhgardt Gardolfsson, líder de la gente que luego se convertirían en los bárbaros Uzhgardt, en una batalla que marcó el auge de la humanidad sobre los gigantes en el Valle del Dessarn. El Gran Hacha de Gurt permaneció enterrada en el Túmulo de Morgur hasta que fue desenterrada y llevada a Aguas Profundas. Después de haber permanecido en las bóvedas de la ciudad durante décadas, el hacha le fue entregada a Harshnag, un gigante de la escarcha aventurero, como reconocimiento de los servicios prestados a Aguas Profundas.

Los bárbaros Uzhgardt reconocerán el arma nada más verla y atacarán a cualquier gigante que la empuñe.

Ganas un bono de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con este arma mágica. Está fabricada a un tamaño adecuado para un gigante, pesando 325 libras, y produce 3d12 puntos de daño cortante, mas otros 2d12 puntos de daño cortante extra si el blanco es humano.

El hacha irradia luz como si fuera un antorcha cuando la temperatura cae por debajo de 0 grados farenheit. La luz no puede ser apagada en esas condiciones.

Como acción, puedes lanzar una versión del conjuro *calentar metal* (salvación CD 13) que produce daño por frio en vez de por fuego. Una vez se ha usado este poder, no puede volver a ser usado hasta el siguiente amanecer.

Lingote de Runa Skold

Objeto Maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este objeto parece ser un simple lingote de mineral de hierro, de aproximadamente un pie de longitud y unas cuantas pulgadas de ancho. Una inspección más detenida de su superficie revela los débiles bordes plateados de la runa Skold (escudo) grabados en su superficie. El lingote tiene las siguientes propiedades, las cuales solo funcionan mientras este esté sobre tu persona.

Escudo Rúnico. Ganas un bono de +1 a la CA.

Vínculo de Escudo. Como acción bonificada, escoge a una criatura a la que puedas ver a menos de 30 pies de tu posición. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier daño que el blanco sufra se verá reducido a 1, pero tu sufrirás la mitad del daño impedido de esta forma. El daño que tu sufras no puede verse reducido de ninguna forma. Una vez uses esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Custodia de Escudo. Puedes transferir la magia del lingote a un objeto no mágico, un escudo o un arma cuerpo a cuerpo de dos manos, trazando la runa skold sobre él con tu dedo. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que el lingote permanezca a menos de 5 pies de tu posición y durante las cuales puedes escoger criaturas, tipos de criaturas o ambas, que se beneficiaran de su magia. Al final, el lingote es destruido, y la runa aparece brillando sobre el objeto, el cual gana un beneficio de acuerdo con su naturaleza

Escudo. El escudo pasa a ser ahora un objeto mágico raro que requiere de sintonización. Su magia te otorga un bono de +1 a la CA, y la primera vez después de cada uno de tus descansos largos que un ataque te deje reducido a 0 puntos de golpe, te quedarás por el contrario con 1 punto de golpe. Debes estar empuñando el escudo para obtener estos beneficios.

Arma. El arma es ahora un arma mágica poco común. Te otorga un bono de +1 a la CA mientras la empuñes.

Mazo de la Runa Venn

Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este mazo de madera es pequeño para los estándares de un gigante, pero para un humano tiene casi el tamaño de un martillo de batalla. La runa ven (amigo) ha sido inscrita con mithral en la base del mango. Entre los gigantes, este objeto es usado como parte de rituales para resolver disputas. El mazo tiene las siguientes propiedades.

Escudo del Juez. Al principio de cada combate, las tiradas de ataque contra ti sufren desventaja antes de tu primer turno, siempre que el mazo esté sobre tu persona.

Vínculos de Amistad. Como acción, puedes usar el martillo para golpear una superficie dura. La primera vez durante el siguiente minuto que una criatura a menos de 60 pies de ese punto produzca daño a otra criatura con un ataque que impacte, sufrirá una cantidad de daño psíquico igual a la mitad del daño producido al blanco. Una vez usas esta propiedad, no puedes volver a usarla hasta que no termines un descanso largo.

Don de la Verdad. Puedes transferir la magia del mazo a un lugar trazando la runa Venn en el suelo con tu dedo. El punto donde la trazas se convierte en el centro de un área esférica de magia que tiene un radio de 30 pies y que queda fija en ese lugar. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que el mazo permanezca a menos de 5 pies de tu posición y durante las cuales puedes escoger criaturas, tipos de criaturas o ambas, que se beneficiaran de su magia. Al final, el mazo es destruido, y el área gana la siguiente propiedad.

Cuando una criatura diga una mentira dentro de la esfera de 30 pies de radio, la criatura sufrirá 5 puntos de daño psíquico y temblará visiblemente.

Ópalo de la Runa Ild

Objeto Maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este ópalo de fuego rectangular mide aproximadamente tres pulgadas de lado y media pulgada de ancho. La runa Ild (fuego) titila en su núcleo, haciendo que esté levemente caliente cuando se toca. El ópalo tiene las siguientes propiedades, las cuales funcionan solo cuando está sobre tu persona.

Prender. Como acción puedes hacer que un objeto a menos de 10 pies de tu posición prenda en llamas. El objeto debe ser inflamable y el fuego comienza en un círculo no más grande de 1 pie de diámetro.

Extinguir. Como acción puedes hacer que se extinga una llama a menos de 10 pies de tu posición prenda en llamas. Escoges cuanto fuego extingues en ese radio.

Don de la Llama. Puedes transferir la magia del ópalo a un objeto no mágico, un arma o una armadura, trazando la runa Ild sobre él con tu dedo. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que los dos objetos permanezcan a menos de 5 pies entre si. Al final, el ópalo es destruido, y el objeto gana un beneficio de acuerdo con su naturaleza.

Arma. La arma pasa ahora a ser un objeto mágico poco común. Produce 1d6 puntos extras de daño por fuego a cualquier blanco sobre el que impacte.

Armadura. La armadura pasa ahora a ser un objeto mágico poco común que requiere sintonización. Ganas resistencia al daño por frio mientras vistas la armadura.

Orbe de Navegación

Objeto Maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Un Orbe de Navegación es una esfera hueca de 7 pies de diámetro hecha con una delgada lámina de mithral pulido, con una gran runa Skye (nube) grabada sobre su superficie. El orbe levita a 10 pies del suelo y está vinculado a un castillo en las nubes en particular, lo que te permite controlar la altitud y movimiento de ese castillo mientras el orbe esté dentro del castillo. Si el orbe es destruido o es retirado del su castillo, la altitud y localización del castillo permanecerán fijas hasta que el orbe sea devuelto o reemplazado.

Como una acción, puedes generar uno de los siguientes efectos si estás tocando el orbe.

- El castillo se mueve a una velocidad de 1 mph en línea recta, en una dirección a tu elección, hasta que el castillo se detenga o hasta que otra acción sea usada para cambiar su dirección. Si este movimiento lleva al castillo a contactar con el suelo, el castillo aterrizará suavemente.
- El castillo, si se está moviendo, se detendrá gradualmente.
- El castillo realiza un lento giro de 90 grados en dirección horaria o antihoraria (convirtiendo una orientación hacia el Norte en una orientación hacia el oeste, por ejemplo). El castillo puede girar mientras se esta moviendo en línea recta.

Cualquier criatura que toque el orbe conoce la altitud de la base del castillo sobre el suelo o sobre el agua que hay bajo él.

Orbe de la Runa Stein

Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este orbe de granito tiene aproximadamente el tamaño del puño de un humano adulto. La runa Stein (piedra) aparece sobe él en forma de vetas cristalinas que recorren su superficie. El orbe tiene las siguientes propiedades, las cuales solo funcionan mientras se halla sobre tu persona.

Posición Indomable. Como acción, canalizas la magia del orbe para mantener tu posición. Durante el siguiente minuto o hasta que te muevas cualquier distancia, tienes ventaja en todos los controles y tiradas de salvación de fuerza para resistir efectos que te fuercen a moverte. Además, cualquier enemigo que se mueva a un espacio situado a menos de 10 pies de ti debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o ser incapaz de moverse más distancia durante su turno.

Alma de Piedra. No puedes ser petrificado.

Don de la Piedra. Puedes transferir la magia del orbe a un objeto no mágico, un arma o una armadura, trazando la runa Stein sobre él con tu dedo. La transferencia toma 8 horas de trabajo que requieren de que los dos objetos permanezcan a menos de 5 pies entre sí. Al final, el orbe es destruido, y el objeto gana un beneficio de acuerdo con su naturaleza.

Escudo. El escudo es ahora un objeto mágico raro que requiere sintonización. Mientras lo empuñes, obtienes resistencia contra todo el daño recibido por parte de ataques a distancia.

Botas. El par de botas es ahora un objeto mágico poco común que requiere sincronización. Mientras vistas estas btas, tendrás ventaja en todas tiradas de salvación de Fuerza, y podrás usar tu reacción para evitar quedar tumbado.

Piedra Blod

Objeto Maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este diamante contiene la sangre de una criatura; sangre que aparece con la forma de la runa blod (sangre). Mientras el objeto se halle en tu persona, puedes usar tu acción para adivinar la localción de la criatura más cercana a ti que esté emparentada con la sangre en el objeto y que no sea un no muerto. Sientes la distancia y la dirección de la criatura en relación con tu posición actual. La criatura es o bien aquella cuya sangre está en el objeto o un pariente de sangre.

El objeto está hecho con un gran diamante con un valor de al menos 5.000 po. Cuando la sangre de una criatura es vertida sobre él durante el proceso de creación, la sangre penetra en el corazón de la gema. Si la gema es destruida, la angre se evapora y desaparece para siempre. Una criatura vengativa podría usar una Piedra Blod para cazar a una estirpe entera. Estas piedrs son a veces entregadas como regalos a los hijos o entregadas de padres a hijos.

Poción de Tamaño de Gigante

Poción, Legendaria

Cuando bebes esta poción, te vuelves enorme durante 24 horas si eres de tamaño Mediano o más pequeño, en otro caso, la poción no hace nada. Durante esa duración, tu fuerza se vuelve 25, si no era superior, y tus puntos golpe máximos se ven doblados. (tus puntos de golpe actuales se doblan cuando bebes la poción). Además, el alcance de tus ataques cuerpo a cuerpo se incrementa en 5 pies.

Todo lo que estés portando y vistiendo también se incrementa de tamaño durante la duración de la poción. Cuando tires daño para armas agrandadas de esta forma, tira tres veces el número normal de dados; por ejemplo, una espada larga produciría 3d8 puntos de daño cortante, (en lugar de 1d8) o 3d10 (en vez de 1d10) si se usa con las dos manos.

Cuando el efecto termina, cualquier punto de golpe que tuvieras por encima de tus puntos de golpe máximos se convierten en puntos de golpe temporales.

Esta poción es un líquido blancuzco pálido hecho con la lengua de una almeja gigante, con un penetrante olor a algas podridas. Sin embargo, tiene un sabor dulce.

Túnica de Serpientes

Objeto Maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Una túnica de serpientes es una estilosa prenda de seda que es popular entre los nobles adinerados y los asesinos retirados. La túnica está bordada con 1d4+3 estilizadas serpientes, todas ellas de brillantes colores.

Como acción bonificada durante tu turno, puedes transformar una de las serpientes de la túnica en una **serpiente venenosa gigante**.

La serpiente cae inmediatamente de la túnica, serpentea hasta un espacio sin ocupar a tu lado, y actúa durante tu cuenta de iniciativa. La serpiente puede distinguir entre criaturas amistosas y hostiles, y atacará a estas últimas. La serpiente se desintegra en una inofensiva nube de humo pasada una hora, cuando se ve reducida a 0 puntos de golpe o cuando la despides (no hace falta ninguna acción).

Una vez separada, la serpiente no puede volver a la túnica. Cuando todas las serpientes de la túnica han sido separadas, la túnica se vuelve una prenda de vestir no mágica.

Trono de Cráneos de Wyrm

Objeto Maravilloso, Artefacto

Construido por los dioses enanos y confiado a los gobernantes de Shanatar, un antiguo imperio de los enanos, el Trono de Cráneos de Wyrm era un símbolo del poder y el orgullo de los enanos durante incontables eras. El trono flota a un pie de altura sobre el suelo y es una gigantesca construcción realizada con obsidiana pulida y patas sobredimensionadas, los cráneos empalados de cuatro antiguos dragones azules. Las runas brillan en la obsidiana tallada, parpadeando con energía azul cuando los poderes del trono son activados.

Después de la caída de Shanatar, el Trono de Cráneos de Wyrm cayó en las garras de criaturas menos honorables. Una banda de aventureros arrebató el trono de manos del tirano de los elfos acuáticos Gantar Kraok y se lo vendió a la Gigante de las Tormentas Neri por una considerable fortuna. Neri hizo que el tronos fuera mágicamente agrandado y se lo entregó a su esposo, el Rey Hekaton, como un regalo, junto con uno de los Cetros Gobernantes de Shanatar, el cual había encontrado en un pecio en el fondo del Mar Insondable. Solo una criatura sintonizada con un Cetro Gobernante y en posesión de él puede controlar los poderes del Trono de Cráneos de Wyrm, el cual se ha convertido en el objeto central del salón del trono del Rey Hekaton en la ciudad submarina de Maelstrom. El temor a los poderes del trono ha ayudado a impedir que los gigantes malvados desafíen o amenacen el liderazgo de Hekaton.

Cualquier criatura no sintonizada con un Cetro gobernante que se siente en el trono queda paralizada y encapsulada en un campo de fuerza mágico. Mientras esté encapsulada, la criatura no puede ser tocada o movida del trono. Tocar con un Cetro Gobernante el campo de fuerza disipa el campo, aunque la criatura sigue permaneciendo paralizada hasta que sea separada del trono.

Cualquier criatura sentada en el trono puede escuchar débiles voces en dracónico, los susurros de los cuatro dragones azules cuyos cráneos adornan el trono. Aunque impotente, estos espíritus intentan influenciar las decisiones del amo del trono.

Propiedades del Trono. El trono tiene 9 cargas y recupera todas las cargas gastadas cada día al amanecer. Una criatura que se siente el trono mientras está sintonizada con un Cetro Gobernante en su posesión puede dominar las propiedades del trono, las cuales son las siguientes:

- El trono gana una velocidad de vuelo de 30 pies y puede levitar y volar hacia donde la criatura diga. Esta propiedad no consume cargas.
- Tanto el trono como la criatura sentada sobre él pueden moverse a través de roca y piedra sin perturbar el material a través del que se mueven. Esta propiedad no consume cargas.



TRONO DE CRÁNEOS DE WYRM

- Como una acción, la criatura puede gastar una carga para lanzar *rayo relampagueante* (salvación del conjuro CD 19) desde el trono. El conjuro es lanzado como si estuviera usando un espacio de conjuro de 9º nivel y produce 49 (14d6) puntos de daño eléctrico. El rayo se descarga desde la boca de uno de los cráneos de dragón azul del trono.
- Como una acción, la criatura puede gastar dos cargas para lanzar desde el trono el conjuro de *globo de invulnerabilidad*. El globo cubre tanto al trono como a la criatura.
- Como un acción, la criatura puede gastar 3 cargas para crear la imagen espectral de un dragón azul anciano que rodea tanto a la criatura como al trono. El dragón espectral dura un minuto. Al final de cada uno de los turnos de la criatura, el dragón espectral realizará un ataque de mordisco y dos ataques de garra contra blancos a elección de la criatura. Estos ataques tienen el mismo bono de ataque, alcance y daño que los ataques de mordisco y de garra de un dragón azul anciano.

Destruyendo el Trono. El Trono de Cráneos de Wyrm puede ser destruido rompiendo simultáneamente sobre él al menos cinco Cetros Gobernantes de Shanatar . Este hecho no ha sido nunca recogido o cantado entre los enanos o por ningún bardo o contador de historias, y no puede ser descubierto realizando un control de característica. Los personajes que quieran destruir el trono eberán partir en una misión para descubrir el método para hacerlo. La destrucción del trono desencadenará una explosión, mientras esquirlas de obsidiana vuelan por todas partes. Cada criatura u objeto en una esfera de 30 pies de radio centrada en el trono debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 21), sufriendo 70 (20d6) puntos de daño cortando si falla la tirada o la mitad de daño si tiene éxito.

Apéndice C: Criaturas

Este apéndice detalla los monstruos nuevos que aparecen en esta aventura. También propociona acciones y rasgos opcionales para los gigantes.

Cangrejo Titán

Mucho más grande que un cangrejo gigante, un cangrejo titán tiene un cuerpo de entre 15 a 20 pies de diámetro. Su caparazón está con frecuencia cubierto con coral, anémonas, restos y otro tipo de deshechos recogidos del fondo oceánico.

Cangrejo Titán

Bestia enorme, sin alineamiento

Categoría de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 76 (8dl2 + 24)
Velocidad 20 pies, nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +2
Sentidos Visión a Ciegas 30 pies, Percepción Pasiva 10
Lenguajes -
Desafío 5 (1,800 XP)

Anfibio. El cangrejo puede respirar aire y agua.
Caparazón Camuflado. Mientras el cangrejo permanezca inmóvil con los ojos y pinzas retraidos cerca de su cuerpo, parece una formación natural de roca o una pila de deshechos. Una criatura a menos de 30 pies del cangrejo puede determinar su verdadera naturaleza con un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 15.

Acciones

Multiataque. El cangrejo realiza dos ataques con sus pinzas.
Pinzas. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 10 pies, un blanco.
Impacto: 20 (3dl0 + 4) daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 15 para escapar). El cangrejo tiene dos pinzas cada una de las cuales puede apresar solo un blanco.

Chamán Uzhgardt

Los bçarbaros Uzhgardt son suspicaces y reticentes ante la mayor parte de tipos de maia. Rara vez escogen convertise en chamanes. Por el contrario, ese papel le es impuesto a aquellos nacidos con una fuerte conexión con el mundo espiritual. Ser un chamán es separarse de la tribu, con un pie en el mundo de los vivos y el otro en el de los muertos. Aquellos que caminan por el sombrío camino entre los dos mundos lo hacen porque los espíritus de los muertos les empujan a hacerlo. Los demás Uzhgart temen y respetan los poderes de un chamán. Un chamán Uzhgart debe poseer un hatillo sagrado para lanzar conjuros. Un hatillo sagrado está compuesto por palos, huesos, plumas, trozos de pellejo y piedras que han sido "tocadas" por los espíritus. Le toma un mes a un chamán el crear su hatillo espiritual y solo puede usar un hatillo sagrado al mismo tiempo. Un hatillo sagrado solo benficia al chamán que lo creó, y no reemplaza los componentes materiales normales de un conjuro. Además de los conjuros que todos los chamanes Uzhgardt pueden lanzar, un chamán de una triu en particular gana conjuros adicionales dependendo de su afiliación a una tribu (ver la barra lateral "Conjuros Tribales de los Chamanes Uzhgardt").

Al entrar en comunión con sus espíritus ancestrales, los chamanes Uzhgardt también pueden aprender rituales secretos.

Chamán Uzhgardt



Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Categoría de Armadura 13 (armadura de piel)
Puntos de Golpe 38 (7d8 + 7)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	13 (+l)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Habilidades Medicina +4, Natura +4, Percepción +4, Supervivencia +6
Sentidos Percepción Pasiva 14
Lenguajes Bothii, Común
Desafío 2 (450 XP)

Lanzamiento de Conjuros Innato. El chamán puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 12; +4 a impactar con ataques de conjuros) usando un hatillo sagrado:
A voluntad: *luces danzantes, mano de mago, mensaje, taumaturgia*
l /día cada uno: *augurio, lanzar maldición, cordón de flechas, detectar magia, prlegaria de curazión, hablar con los muertos, espíritus guadianes*

Acciones

Lanza. Ataque de Arma C/C o a Distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (ld6 + 2) daño perforante, o 6 (ld8 + 2) daño perforante si se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.
Arco Corto. Ataque de Arma a Distancia: +3 a impactar, rango 80/320 pies, un blanco. *Impacto:* 4 (ld6 + 1) daño perforante.

Estos rituales casi siempre requiere de algún tipo de sacrificio de sangre, y sus efectos suelen ser de naturaleza transformadora. Por ejemplo, algunos chamanes del Cuervo Negro conocen un ritual

que permite crear cuervos gigantes a partir de huevos de cuervo normales, mientras que algunos chamanes de la tribu del Grifo pueden transformarse en grifos realizando un ritual que requiere de beber copiosas cantidades de sangre de caballo.

Conjuros Tribales de los Chamanes Uzhgardt

Dependiendo de la tribu de un Chamán Uzhgardt, el rasgo de Lanzamiento de Conjuros Innatos del chamán le proporciona conjuros adicionales que el chamán puede lanzar una vez al día.

Alce: *acelerar, encontrar corcel* (solo alce), *retirada expeditivo*

Árbol Fantasma: *crecimiento vegetal, druidismo, hablar con las plantas, piel de corteza.*

Bestia del Trueno: *mejorar característica* (solo fuerza de toro), *pasar sin dejar rastro, piel de piedra.*

Cuervo Negro: *mensajero animal* (solo cuervos), *caído de pluma, polimorfarse* (solo forma de cuervo).

Gran Sierpe: *esquema hipnótico, favor divino, manto del cruzado*

Grifo: *caída de pluma, volar.*

León Negro: *animar a los muertos, toque gélido, fingir la muerte, revivir.*

Lobo gris: *hablar con los animales* (solo lobo o lobo terrible), *sentido de las bestias* (solo lobo o lobo terrible), *rayo lunar.*

Oso Azul: *Mejorar característica* (solo resistencia de oso), *heroismo*

Poni Celeste: *caída de pluma, favor divino, rayo relampagueante*

Tigre Rojo: *mejorar característica* (solo Gracia Felina), *Saltar, Sentido de las Bestias* (Solo tigre)

Cría de Gusano Púrpura

Una cría de gusano púrpura es un gusano púrpura recién nacido con no más de seis semanas de edad. Su gomoso cuerpo tiene 9 pies de pongitud y pesa unas 1.500 libras. Su boca y musculatura todavía no son lo suficientemente fuertes como para atravesar la roca. El veneno en el agujión de su cola y el ácido de su buche son también relativamente débiles.

Sin embargo, la cría de gusano púrpura es una voraz depredador y ataca a casi cualquier cosa sobre la cual pueda fijar sus mandíbulas. El buche de una cría de gusano púrpura puede albergar hasta a cuatro criaturas de tamaño pequeño.

Cría de Gusano Púrpura

Monstruosidad grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 12 (armadura natural)
Puntos de Golpe 42 (5dl0 + 15)
Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	l (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Sentidos Visión a Ciegas 30 pies, vista de vibración 30 pies, Percepción Pasiva 8
Lenguajes-
Desafío 2 (450 PX)

Acciones

Multiataque. La cría de gusano púrpura realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con el agujión de su cola.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco.

Impacto: 7 (ld8 + 3) daño perforante, y si el blanco es una criatura Pequeña o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o ser tragada por la cria de gusano púrpura. Una criatura tragada se halla cegada y apresada, tiene cobertura total contra taques y otros efectos realizados fuera de la cría de gusano púrpura, y sufre 3 (ld6) puntos de daño por ácido al comienzo de cada uno de los asaltos de la cría de gusano púrpura.

Si la cría de gusano púrpura sufre 10 o más puntos de daño en un mismo asalto por parte de una criatura en su interior, la cría de gusano púrpura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 o regurgitar todas las criaturas tragadas, las cuales caerán tumbadas en un espacio a menos de 10 pies de la cría de gusano púrpura. Si la cría muere, una criatura deja se estar apresada y puede escapar del cadáver usando 5 pies de su capacidad de movimiento, saliendo del cadáver con la condición de tumbado.

Aguijón de la cola. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (ld4 + 3) daño perforante, y el blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufirendo 10 (3d6) opuntos de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

Gato de los Riscos

Esta criatura denominada en el folkore de los Norteños como Cazador de Hombres es un depredaro de paso seguro que puede ser encontrado en casi cualquier lugar excepto los bosques más espesos, prefiriendo cornisas y acantilados en las montañas. Su grito se parece al de un chillo de terror humano. Aveces provoca tales gritos en sus vçictimas, ya que prefiere la carne humana a la de cualquier otra presa.

Los gatos de los riscos se camuflan con su entorno natural. Durante el invierno, su pelaje se torna blanco para confundirse con la nieve. Durante el resto del año, su pelaje es gris, lo que les permite esconderse más fácilmente entre las rocas.

Un gato de los riscos conoce su territorio y a veces ataca a su presa cuando está dormida, cansada o debilitada por alguna otra razón. Aunque los gatos de los riscos son normalmente solitarios, pueden ser encontrados en grupos familiares de dos progenitoris y 1d4 pequeños cachorros no combatientes en la primavera, o en hambrientas manadas durante el duro tiempo invernal.

Gato de los Riscos

Bestia grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 13
Puntos de Golpe 34 (4dl0 + 12)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +7
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 14
Lenguajes-
Desafío l (200 XP)

Indetectabilidad. El gato no puede ser apuntado o detectado por ninguna magia de adivinación o percibido a través de sensores mágicos de escrutinio.
Ataque en Salto. Si el gato se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego impacta con un ataque de garra en el mismo turno, ese blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o ser derribado. Si el blanco queda derribado, el gato puede realizar un ataque de Mordisco contra él como acción bonificada.
Devolver Conjuros. El gato tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro apuntado únicamente contra él 8no contra conjuros con área de efecto). Si la tirada de salvación tiene éxito y el conjuro es de 7º nivel o inferior, el conjuro no tiene efecto sobre el gato y es el lanzador el que los sufre.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 8 (ldlO + 3) daño perforante.
Garra. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 7 (ld8 + 3) daño cortante.

Iymrith la Dragona

La traicionera Iymrith es una dragona azul anciana, con los siguientes cambios:

- Habla Gigante y Terrano además de Común y Dracónico.
- Gana el rasgo de Lanzamiento de Conjuros Innatos y la opción de acción de Cambio de Forma, ambos descritos más adelante.
- Cuando lanza su conjuro de *modelar piedra*, Iymrith puede dar forma a la piedra modelada para crear una gárgola viva en lugar de alterar la piedra tal y como se describe en la descripción del conjuro. Esta transformación es permanente y no puede ser anulada o disipada.

Cambio de Forma. Iymrith se polimorfa mágicamente en una mujer gigante de las tormentas o vuelve a su forma verdadera. Vuelve también a su forma verdadera si muere. Cualquier equipamiento que esté vistiendo o portanto es absorbido o portado por la nueva forma (a elección del dragón).
En su forma de gigante de las tormentas, Iymrith retiene su alineamiento, Puntos de Golpe, Dados de Golpe, capacidad de hablar, pericias, Resistencia Legendaria, acciones de guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de sus estadísticas se ven sustituidas por la de la otra forma.

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La característica de lanzamiento de conjuros innantos de Iymrith es el Carisma (salvación de Conjuros CD 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:



1/día cada uno: *contraconjuro, detectar magia, tormenta de hielo, modelar piedra, teleportar*

Maegera el Titán del Alba

Maegera es un poderoso elemental que ha estado atrapado en las forjas de Gauntlgrym durante milenios. Hace unos cincuenta años, Maegera durante un breve instante y desató una erupción en el Monte Hotenow.
La lava del volcán fluyó hacia la costa, devastando Neverwinter. La ciudad se está todavía reconstruyendo tras la catástrofe.
Recientemente, el duque Zalto de los gigantes de fuego envió a un equipo de drow para que se infiltraran en Gauntlgrym y atraparan a Maegera en un frasco de hierro.
Zalto necesita al primordial para encender una forja de adamantina bajo las montañas de las Agujas de Hielo. Devolver a Maegera a Gauntlgrym sería una forma de desbaratar los planes del gigante de fuego.
Maegera tiene el aspecto de una bestia hecha de llamas, con muchos miembros y 50 pies de altura, con unos ardientes pozos negros en donde deberían hallarse los ojos.

TRESSYM

Un Tressym es un travieso gato alado tan grande como un gato normal, con una envergadura de 3 pies.
De ellos se piensa que son el resultado de algún tipo de experimento mágico sobre gatos normales, siendo los Tressym bastante inteligentes y de ellos se saber que forman fuertes vínculos de amistad con criaturas humanoides, en particular con exploradores y magos. Los Tressym se llevan bien con otros de su raza, pero rara vez cazan juntos.
Ignoran a los murciélagos, dragones feéricos y similares, pero odian a las estiges y a otros monstruos voladores malvadso, como las mantícoras. También disfrutan acosando a los perros.
Los Tressym se alimentan de pequeños roedores, pájaros e insectos, acechando y saltando sobre sus presas de manera parecida a como lo hacen los gatos normales, con la ventaja añadida de poder volar. Los Tressym, sin embargo, no atacan nidos con polluelos o destrozan huevos.

Los Tressym se apárean con otros de su raza, pero no mantienen la misma pareja durante toda su vida. Un Tressym también puede aparearse con un gato normal, aunque solo uno de cada diez de su descendencia será un Tressym, el resto serán gatos normales.
Los Tressym tienen buena memoria, en particular en lo que respecta al peligro. Por ejemplo, un Tressym que vea a un humano usar una varita de rayos relampagueantes recordará el peligro que suponen “los palos de madera empuñados por los humanos” durante el resto de su vida. Un Tressym sano y afortunado puede llegar a vivir hasta unos 20 años. Con el permiso del Dm, una personaje que lance el conjuro de encontrar familiar puede escoger conjurar un Tressym en lugar de un gato normal.

MAEGERA EL TITÁN DEL ALBA

Elemental Gargantuesco, caótico neutral

Categoría de Armadura 16
Puntos de Golpe 341 (22d20 + 110)
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+O)	10 (+O)	19 (+4)

Tiradas de Salvación Con +12, Sab +7, Car +11
Resistencias al Daño daño contundente, cortante y perforante proveniente de ataques no mágicos
Inmunidades al Daño fuego, veneno
Inmunidades a Condición hechizado, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, inmovilizado
Sentidos Visión a Ciegas 120 pies, Percepción Pasiva 10
Lenguajes lgnano
Desafío 23 (50,000 XP)

Ataques Potenciados. Los ataques de golpe de Maegera son tratados como mágicos a efectos de superar resistencias e inmunidades al daño por parte de ataques no mágicos.

Aura de Fuego. Al comienzo de cada uno de los asaltos de Maegera, cada criatura a menos de 30 pies de él sufre 35 (10d6) puntos de daño de fuego, y los objetos inflamables en el aura que no estén siendo portados o empuñados prenderán en llamas. Una criatura también sufrirán 35 (10d6) puntos de daño de fuego si toca a Maegera o si impacta con un ataque cuerpo a cuerpo mientras se halla a menos de 10 pies de él, y una criatura sufrirá ese daño la primera vez en un asalto en el que Maegera se mueva dentro de su espacio. Las armas no mágicas que impacten sobre Maegera serán destruidas por el fuego inmediatamente después de producirle daño.

Forma de Fuego. Maegera puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio tan estrecho como una pulgada cuadrada sin tener que escurrise si el fuego puede pasar a través de ese espacio.

Iluminación. Maegera emite una luz brillante en un radio de 120 pies, y una luz tenue en otros 120 pies adicionales.

Lanzamiento Innato de Conjuros. Maegera puede lanzar de forma innata y a voluntad el conjuro de *bola de fuego* (salvación de conjuro CD 19), sin requerir de componentes materiales. La característica de conjuros innatos de Maegera es el Carisma.

Resistencia Mágica. Maegera tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Multiataque. Maegera realiza tres ataques de golpe.

Golpe. Ataque de Arma C/C:+ 12 a impactar, alcance 15 pies, un blanco. *Impacto:* 15 (3d6 + 5) puntos de daño contundente mas 35 (10d6) puntos de daño por fuego.

ACCIONES LEGENDARIAS

Maegera puede realizar tres acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes acciones. Solo puede realizar una acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. Maegera recupera todas las acciones legendarias gastadas al comienzado de cada uno de sus asaltos.

Extinguir la Magia (Coste de l Acción). Maegera apunta a una criatura que pueda ver a menos de 60 pies de su posición. Cualquier resistencia o inmunidad al daño por fuego que el blanco reciba de un conjuro u objeto mágico se ve suprimida. Este efectos dura hasta el final del siguiente turno de Maegera.

Nube de Humo (Coste de 2 Acciones). Maegera exhala una arremolinada nube de humo ardiente que llena un cubo de 60 pies. Cada criatura en esta área sufre 11 (2d10) puntos de daño por fuego. La nube permanece hasta el siguiente turno de Maegera. Las criaturas que se hallen en el interior de la nube quedan cegadas y no pueden ser vistas.

Crear Elemental de Fuego (Coste de 3 Acciones). Los puntos de golpe de Maegera se ven reducidos en 50 mientras una parte de él se separa y se convierte en un elemental de fuego con 102 puntos de Golpe. El elemental de fuego aparece en un espacio sin ocupar a menos de 15 pies de Maegera y actúan en la cuenta de iniciativa de Maegera. Maegera no puede usar esta acción si tiene 50 puntos de golpe o menos. El elemental de fuego obedece las órdenes de Maegera y lucha hasta ser destruido.



TRESSYM
Bestia Diminuta, Caótico Neutral

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 5 (2d4)
Velocidad 40 pies, Trepando 30 pies, Volando 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades Percepción +5. Sigilo +4
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidad a Condición envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 15
Lenguajes Entiende común pero no puede hablarlo
Desafío 0 (10 PX)

Detectar Invisibilidad. A menos de 60 pies de un tressym, la invisibilidad mágica no es capaz de ocultar nada de la visión del tressym.
Olfato agudo. Un tressym tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el olfato.
Sentido del Veneno. Un tressym puede detectar si una sustacia es venenosa mediante el gusto, toque u olfato.

ACCIONES

Garras. *Ataque de Arma c/c:* +0 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Golpear:* 1 puntos de daño cortante.

YÁKIDOS (YIKARIA)

Los Yákidos, conocidos entre ellos como los Yikaria ("los Afortunados Escogidos" en su lenguaje), son humanoides del tamaño de un ogro.

Sus cabezas se asemejan a las de yaks enfadados, completas con sus cuernos curvados y su sombría expresión. Sus masivos cuerpos están cubiertos por un frondoso y espeso pelaje, y muchos extranjeros no pueden distinguir a los machos de las hembras.
Sociedad Yákida. Otras razas civilizadas tratan a los yákidos como "hombres del saco", una temible raza de malvados, despiadados y poderosos salvajes. Viven en remotos asentamientos resguardados de lo peor de la ira de la naturaleza, incluyendo valles alpinos, elevadas mesetas y oasis en mitad de desiertos. En estos aparentemente idílicos refugios, los yákidos gobiernan sobre sus esclavos humanoides con puño de hierro. A pesar de todo su aprendije y cultura, los yákidos son tiranos terriblemente malignos. Solo se preocupan por sus sñubditos en la medida de que un esclavo vivo es más útil que uno muerto, y mantener uno vivo es más fácil que trabajar un mismo. No es que los yákidos sean holgazanes, todo lo contrario. Sinplemente consideran que la mayor parte de táreas cotidianes se hayan por debajo de lo que ellos deben realizar.

Los extraños que se internen en un enclave de yákidos se verçán normalmente sorprendidos y complacidos por descubrir lo que aparentemente parece una utopía, y los yákidos normalmente refuerzan esta imagen hasta que el visitante pueda ser desarmado y esclavizado.

Los yákidos tienen ansiar por aprender cosas, particularmente en lo concerniente a los secretos de magia elemental y saberes oscuros que podrían servir para corromper o dominar a otros.

Los conocimientos que los yákidos no pueden obtener o utilizar se considera que deben ser destruidos. Frios y carentes de emociones por naturaleza, los padres yákidos colocan a sus hijos en guarderías comunes una vez son destetados, para nunca volver a reconocerlos como su progenie. Los Yákidos no sienten lealtad por sus familias, solo por su Dios y por su raza. Los Yákidos funcionan como una maligna teocracia al sericio del Dios Olvidado.

GUERRERO YÁKIDO
Monstruosidad grande, neutral malvado

Categoría de Armadura 11 (armadura de cuero)
Puntos de Golpe 60 (8d10 + 16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades Engaño +4, Supervivencial +4
Sentidos Percepción Pasiva 12
Lenguajes Común, Yikaria
Desafío 3 (700 XP)

Posesión (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). El yákido intenta poseer mágicamente a un humanoide o gigante. El yákido debe tocar al blanco durante un descanso corto o el intento falla. Al final del descanso, el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o ser poseído por el yákido, el cual desaparece con todo lo que está vistiendo y portando. Hasta que la posesión termina, el blanco queda incapacitado, pierde el control de su cuerpo y no es consciente de lo que le rodéa.
El yákido controla ahora el cuerpo y no puede ser apuntado por ningún ataque, conjuro u otro efecto, y retiene su alineamiento, sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y sus pericias. En todo lo demás usa las estadísticas del blanco, exepto los conocimientos del blanco, rasgos de clase, dotes y pericias.

La posesión dura hasta que el cuerpo cae a 0 puntos de golpe, el yákido termina la posesión con una acción, o el yákido es forzado fuera del cuerpo por un efecto como el conjuro de disipar bondad o maldad. Cuando la posesión termina, el yákido reaparece en un espacio sin ocupar a menos de 5 pies del cuerpo poseído, y queda aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si el huésped muere mientras está poseído por el yákido, el yákido también muere, y su cuerpo no vuelve a aparecer.

ACCIONES

Multiataque. El yákido realiza dos ataques, ya sea con su mandoble o con su arco largo.
Mandoble. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 18 (4d6 + 4) daño cortante.
Arco largo. Ataque de Arma a Distancia: +2 a impactar, rango 150/600 pies, un blanco. *Impacto:* 9 (2d8) daño perforante.

Sacerdote Yákido

Monstruosidad grande, neutral malvado
Categoría de Armadura 12 (armadura de Piel)
Puntos de Golpe 52 (7dl0 + 14)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Habilidades Engaño +4, Medicina +6, Supervivencia +6
Sentidos Percepción Pasiva 14
Lenguajes Común, Yikaria
Desafío 4 (1,100 XP)

Lanzador de Conjuros. El yákido es un lanzador de conjuros de 7º nivel. Su característica de conjuros es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14; +6 a impactar con ataques de conjuros).
El yákido tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:
Trucos (a voluntad): *luz, remendar, llama sagrada, taumaturgia*
1º nivel (4 espacios): *bane, orden imperiosa, curar heridas, santuario*
2º nivel (3 espacios): *augurio, paralizar personal, arma espiritual*
3º nivel (3 espacios): *lanzar maldición, protección contra la energía, envio*
4º nivel (1 espacio): *desvanecer*

Posesión (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). El yákido intenta poseer mágicamente a un humanoide o gigante. El yákido debe tocar al blanco durante un descanso corto o el intento falla. Al final del descanso, el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o ser poseído por el yákido, el cual desaparece con todo lo que está vistiendo y portando. Hasta que la posesión termina, el blanco queda incapacitado, pierde el control de su cuerpo y no es consciente de lo que le rodéa.
El yákido controla ahora el cuerpo y no puede ser apuntado por ningún ataque, conjuro u otro efecto, y retiene su alineamiento, sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y sus pericias. En todo lo demás usa las estadísticas del blanco, exepto los conocimientos del blanco, rasgos de clase, dotes y pericias.

La posesión dura hasta que el cuerpo cae a 0 puntos de golpe, el yákido termina la posesión con una acción, o el yákido es forzado fuera del cuerpo por un efecto como el conjuro de disipar bondad o maldad. Cuando la posesión termina, el yákido reaparece en un espacio sin ocupar a menos de 5 pies del cuerpo poseído, y queda aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si el huésped muere mientras está poseído por el yákido, el yákido también muere, y su cuerpo no vuelve a aparecer.

ACCIONES

Multiataque. El yákido realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.
Bastón. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) puntos de daño contundente, o 12 (2d8 + 3) puntos de daño contundente si se susa con las dos manos.
Invocar Elemental de Tierra (1/Día). El yákido invoca un elemental de tierra. El elemental invocaco aparece en un espacio sin ocupar a menos de 60 pies de su invocador y actúan como aliado del invocador. Permanece durante 10 minutos, hasta que muera o hasta que su invocador lo despida con una acción.

La adoración de esta salvaje deidad innominada controla completamente sus vidas. Este dios toma la forma de un macho Yikaria, pero el rostro de la deidad está desgastado hasta convertirse en una máscara carente de rasgos. Esta deidade es apaciguada mediante sacrificios, los cuales sus adoradores llevan a cabo ofreciendo esclavos según los Ritos Elementales, es decir, ejecutándolos por el fuego (inmolación), tierra (enterrándolos vivos), agua (ahogándolos) y aire (arrojándolos desde gran altura). De los sacrificios que busca que aseguren la benevolencia de la deidad y que sirvan como cartigo a esclavos desobedientes.

El Dios Olvidado permitió que durante algún tiempo los Yikaria esclavizaran a Daos. Se dice que el Dios Olvidado viajó al Plano Elemental de Tierra y, mediante la astucia y el engaño, derrotó al mismísimo Gran Khan de los Dao. El precio de dicha derrota fue



alto: los Dao se vieron obligados a servir al Dios Olvidado y a sus lacayos, y se les prohibió atacarlos “durante mil y un años”.

Desde entonces, la sentencia ya ha expirado, y los yákidos ya no pueden invocar Daos como una vez pudieron, pero el miedo al Dios Olvidado ha impedido que los Dao busquen vengarse.

Reptadores de Piel. La capacidad más terrorífica de un Yákido es su habilidad para reptar mágicamente bajo la piel de otra criatura, controlar su cuerpo, y suprimir su mente. Los yákidos usan esta habilidad para espíar a sus enemigos, robarles, asesinar a sus líderes y secuestrar a sus jóvenes.

Nuevas Opciones de Gigantes

Puedes personalizar cualquiera de los gigantes en esta aventura dándoles rasgos fuera de lo presentado en el *Manual de Monstruos*. Esta sección te da nuevas opciones para los seis tipos de gigantes.

Gigantes de las Colinas

A algunos gigantes de las colinas les gusta lanzar sobre enemigos más pequeños y aplastarlos con su peso. Esta habilidad es representada por la siguiente opción de acción.
Aplastamiento. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* 26 (6d6 + 5) puntos de daño contundente, el gigante aterriza tumbado en el espacio de blanco y este queda apresado (CD 15 para escapar). Hasta que esta presa termina, el blanco queda tumbado. La presa termina si el gigante se pone de pie.

Gigantes de Escarcha

Algunos gigantes de la Escarcha adultos son habilidosos cazadores que construyen y lanzan redes lastradas con fragmentos de mental o hueso. Esta habilidad está representada por la siguiente opción de acción.



Red Lastrada. Ataque de Arma a Distancia: +5 a impactar, rango 20/60 pies, una criatura Pequeña, Mediana o Grande. *Impacto:* El blanco queda inmovilizado hasta que escape de la red. Cualquier criatura puede usar su acción para realizar un control de Fuerza CD 17 para liberarse a si mismo u otra criatura de la red, terminando con el efecto si tiene éxito. Producir 15 puntos de daño cortante a la red (CD 12) la destruye y libera al blanco.

Gigantes de Fuego

Algunos gigantes de fuego están entrenados para asediar fortalezas y atravesar las líneas enemigas. Estas habilidades están representadas por los siguientes rasgos.

Monstruo de Asedio. El gigante produce doble daño contra objetos y estructuras.

Placaje. Cuando el gigante entra en el espacio de un enemigo por primera vez, el enemigo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 19 o ser derribado.

Gigantes de las Nubes

Algunos gigantes de las nube adultos tienen la capacidad mágia de crear barreras de vientos a su alrededor que pueden desviar proyectiles. Otros usan el viento para lanzar a los enemigos por el aire. Estas habilidades están representadas por las siguientes opciones de acción.

Aura de Viento. Un aura mágica de viente rodéa al gigante. El aura es una esfera de 10 pies que dura mientras el gigante mantenga la concentración (como si se concentrara en un conjuro). Mientras el aura está activa el gigante gana un bono de +2 a su CA contra ataques de arma a distancia, y todas las llamas desprotegidas en el aura se extinguen salvo que sean mágicas.

Lanzamiento. El gigante intenta lanzar a una criatura Pequeña o Media a menos de 10 pies de él. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o ser lanzado horizontalmente 60 pies en una dirección a discreción del gigante, sufriendo 1d8 puntos de daño contundente por cada 10 pies que fuera lanzado.

Gigantes de Piedra

A algunos gigantes de piedra adultos les gusta agarrar a sus nemigos y lanzarlos por el aire. También hacen rodas rocas por el suelo, impactando a varios enemigos que estén en fila. Estas habilidades están representadas por las siguientes opciónes de acción.

Lanzamiento. El gigante intenta lanzar a una criatura Pequeña o Media a menos de 10 pies de él. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o ser lanzado horizontalmente 60 pies en una dirección a discreción del gigante, sufriendo 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 pies que fuera lanzado.

Roca Rodante. El gigante lanza rodando una roca en una línea de 30 pies de longitud y 5 pies de ancho. Cada criatura en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 22 (3d10+6) puntos de daño contundente y quedando tumbada si falla la tirada de salvación.

Gigantes de las Tormentas

Algunos gigantes de las tormentas adultos pueden canalizar un atronador poder a través de su cuerpo y liberarlo con un ensordecedor pisotón. Esta habilidad está representada por la siguiente opción de acción.

Pisotón Atronador (Recarga 6). El gigante da un pisotón, el cual resuena de froma atronador. Todas las demás criaturas a menos de 15 pies deben superar una turada de salvación de Constitución CD 17 o sufrir 33 (6dl 0) puntos de daño de trueno y quedar ensordecidas hasta el siguiente turno del gigante. Si supera la tirada, una criatura sufre la mitad de daño y no queda ensordecida. El trueno puede escucharse hasta una distancia de 1.200 pies.

Augrek Brighthelm

Humanoide Mediano (Enana Escudo), legal buena

Categoría de Armadura 15 (Cota de Malla, escudo)
Puntos de Golpe 13 (2d8+4)
Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades Atletismo +4, Percepción +2
Resistencias al Daño Veneno
Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, percepción Pasiva 12
Lenguajes Común, Enano

Resiliencia Enana Augrek tiene ventaja en las tirada de salvación contra veneno

Acciones

Martillo de Batalla. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (1d8 + 2) Daño Contundente, o 7 (1d10+2) puntos de daño contundente si se usa con las dos manos.
Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +2 a impactar, rango 100/300 pies, un blanco. *Hit:* 5 (1d10) Daño Perforante. Augrek porta diez virotes de ballesta

Información de Interpretación

La subalterna del Sheriff Augrek protege la puerta suroeste de Bryn Shander y da la bienvenida a la ciudad a los visitantes. Tiene un buen corazón.

Ideal: "Uno llega más lejos en la vida con buenas palabras que con un hacha."
Vínculo: "Bryn Shander es mi hogar. Es mi trabajo protegerla."
Tara: "Estoy enamorada hasta las trancas del Sheriff Southwell. Un día espero casarme con él"



Sirac de Suzail

Humanoide Mediano (Humano Khondazhano), legal bueno

Categoría de Armadura 14 (Armadura de Cuero)
Puntos de Golpe 22 (4d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Habilidades Atletismo +4, Intuición +3, Supervivencia +3
Sentidos Percepción Pasiva 11
Lenguajes Común, Orco

Acciones

Espada Corta. *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 6 (1d6 + 3) Daño Perforante.
Dardo. *Ataque de Arma a Distancia:* +5 a impactar, rango 20/60 pies, un blanco. *Hit:* 5 (1d4 +32) Daño Perforante. Sirac porta seis dardos.

Reacciones

Parada. Sirac añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le impacte. Para poder hacerlo, Sirac debe poder ver al atacante y estar empuñando un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Información de Interpretación

Un acólito de Torm, Sirac creció en las calles de Suzail, la capital de Cormyr. Llegó al Valle del Viento Helado para convertirse en un pescador de truchas de cabeza de jarrete, pero en su lugar encontró la religión. El hijo bastardo de Artus Cimber, un famoso aventurero humano, Sirac no ha visto a su padre desde que era un bebé.

Ideal: "Sin deber ni lealtad, un hombre no es nada."
Vínculo: "El Valle del Viento Helado es el lugar donde perteneceré durante el resto de mi vida."
Tara: "Soy honesto hasta decir basta."



© 2016. Wizards of the Coast LLC. Se permite fotocopiar esta hoja para su uso en casa

Duvessa Shane

Humanoide Mediano (Humana Iluskana), legal bueno

Categoría de Armadura 10
Puntos de Golpe 9 (2d8)
Velocidad 30 pies

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

Habilidades Engaño +5, Intuición +4, Persuasión +5
Sentidos Percepción Pasiva 12
Lenguajes Común, Enano, Gigante, Orco

Acciones

Daga. *Ataque de Arma C/C o a Distancia:* +2 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Impacto:* 2 (1d4) Puntos de daño Perforante. Duvessa solo porta una daga

Reacciones

Parada. Duvessa añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le impacte. Para poder hacerlo, Sirac debe poder ver al atacante y estar empuñando un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Información de Interpretación

La hija de un comerciante Agundino y una moza de taberna, Duvessa tiene el talento de su madre para la negociación y el encanto de su padre. Como la primera mujer que ha servido como Portavoz de la Villa de Bryn Shander, y siendo además muy joven, tiene mucho aún que demostrar.

Ideal: "Las gentes del Valle del Viento Helado son supervivientes. Pueden capear cualquier temporal."
Vínculo: "Mi madre me enseñó lo que es ser un buen líder, no la decepcionaré."
Tara: "No cedo ni un ápice en cualquier discusión o conflicto."



Markham Southwell

Humanoide Mediano (Humano Turami), legal bueno

Categoría de Armadura 17 (cota de bandas)
Puntos de Golpe 58 (9d8+18)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Habilidades Percepción +5, Supervivencia +5
Sentidos Percepción Pasiva 15
Lenguajes Común

Acciones

Multiataque. Markham realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada Larga. *Ataque de Arma C/C o a Distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 6 (1d8+2) Puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos.

Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +3 a impactar, rango 100/400 pies, un blanco. *Impacto:* 6 (1d10+1) Puntos de daño Perforante. Markham porta veinte virotes de ballesta

Información de Interpretación

El sheriff Markham de Bryn Shander es un hombre fuerte de pocas palabras. Nada es más importante para él que proteger el Valle del Viento helado. Juzga a los demás por sus acciones, no por sus palabras.

Ideal: "toda la gente se merece ser tratada con dignidad."
Vínculo: "Duvessa es una líder nata, pero necesita ayuda. Ese es mi trabajo."
Tara: "Entierro mis emociones y no tengo interés en hablar."



Beldora

Humanoide Mediano (Humana Iluskana), caótica buena

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 18 (4d8)
Velocidad 30 pies

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

Habilidades Engaño +5, Intuición +3, Investigar +5, Percepción +3, Persuasión +5
Sentidos Percepción Pasiva 13
Lenguajes Común, Dracónico, Enano, Mediano

Acciones

Espada Corta. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (1d6 + 2) Daño Perforante.

Ballesta de Mano. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Hit:* 5 (1d6 + 2) Daño Perforante. Beldora porta diez virotes de ballesta

Reacciones

Agacharse y Cubrirse. Beldora añade 2 a su CA contra un ataque a distancia que le impactara- Para poder hacer eso, Beldora debe poder ver al atacante y no estar apresada o neutralizada.

Información de Interpretación

Beldora es una miembro de los Arpistas que sobrevive usando su ingenio y astucia: tiene el aspecto de una huérfana sin hogar, pero es una superviviente que no necesita de la riqueza material.

Ideal: "Deberíamos ayudarnos todos los unos a los otros."
Vínculo: "Arriesgaré mi vida para defender a los que no pueden defenderse por si mismos."
Tara: "Me gusta mentir a la gente. Hace las cosas más interesantes, no?"



Sir Baric Nylef

Humanoide Mediano (humano Iluskano), legal bueno

Categoría de Armadura 18 (Cota de Placas)
Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Habilidades Intuición +4, Investigar +2, Medicina +4, Supervivencia +4
Sentidos Percepción Pasiva 12
Lenguajes Común

Valiente. Baric tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser asustado.

Acciones

Atárraga. *Ataque de Arma C/C:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 11 (2d6 + 4) daño contundente.

Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +2 a impactar, rango 100/400 pies, un blanco. *Hit:* 5 (1d10) Daño Perforante. Baric porta veinte virotes de ballesta.

Información de Interpretación

Como caballero e la Orden del Guantelete, Sir Baric ha realizado juramentos de atrapar a los malhechores y traerlos ante la justicia. Su actual objetivo es un bergante enano Worvil "el Gorgojo2" Barbahendida, del cual se rumorea que se esconde en el Valle del Viento Helado. Además de su equipamiento, Sir Baric tiene un **caballo de guerra** sin barda, Henry.

Ideal: "Al mal no se le debe permitir que medre en este mundo"
Vínculo: "Tyr es mi señor; la orden, mi familia. A través de mis acciones honraré a ambas."
Tara: "No tengo miedo a morir. Cuando finalmente Tyr me llame a su lado, iré gustoso con él."



© 2016. Wizards of the Coast LLC. Se permite fotocopiar esta hoja para su uso en casa

Shalvus Martholio

Humanoide Mediano (humano Turami), neutral

Categoría de Armadura 13 (Cota de Cuero)
Puntos de Golpe 27 (6d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Habilidades Engaño +4, Intuición +4, Investigar +3, Percepción +4, Sleight of Hand +4, Sigilo +4
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Élfico

Ataque Furtivo (1/Asalto). Shalvus produce 7 (2d6) puntos de daño extra cuando impacta sobre un blanco con un ataque con arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el blanco se halla a 5 pies de un aliado de Shalvus que no esté incapacitado, y Shalvus no tenga desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Bastón. *Ataque de Arma C/C:* +2 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Hit:* 3 (1d6) daño contundente, o 4 (1d8) daño contundente si se usa con las dos manos.

Ballesta de Mano. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Hit:* 5 (1d6 + 2) Daño Perforante. Shalvus porta diez virotes de ballesta

Información de Interpretación

Nalaskur Thaelond Posada del Constructur de Gabarras ha confiado a Shalvus el pastó una importante tárea, ver cúal es la mejor manera en la que Campos Dorados puede ser llevada bajo el control de la Red Negra. Shalvus cree que su éxito asegurará un rápido ascenso en las filas de los Zhentarim.

Ideal: "Haré lo que haga falta para probarme ante los Zhentarim."
Vínculo: "Me gustan los animales, y soy protector con ellos."
Tara: "No puedo evitar arriesgar cuando voy en pos de mis ambiciones"



Liferlass

Planta Enorme, no alineado

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 59 (7d12 + 14)
Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Vulnerabilidades al Daño Fuego
Resistencias al Daño Contundente, Perforante
Sentidos Percepción pasiva 10
Lenguajes Común

Apariencia Falsa. Mientras Liferlass permanezca inmóvil, es indistinguible de un árbol normal.

Acciones

Ataque Multiple. Liferlass realiza dos ataques de golpe.

Golpe. *Ataque de Arma C/C:* +6 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 14 (3d6 + 4) daño contundente.

Información de Interpretación

Un druida del Enclave Esmeralda despertó al árbol Liferlass con un conjuro. Campos Dorados es su hogar, su gente sin sus amigos. A los niños les gusta grabar sus nombres e iniciales en su cuerpo y colgarse de sus ramas, y está contento de ello.

Ideal: "Existo para proteger a la gente y plantas de Campos Dorados."
Vínculo: "Los niños son fabulosos, Haría cualquier cosa por hacer que se sintieran felices y seguros".
Tara: "No puedo recordar los nombres de la gente y con frecuencia los confundo".



© 2016. Wizards of the Coast LLC. Se permite fotocopiar esta hoja para su uso en casa

Zi Liang

Humanoide Mediano (humana Shou), caótico bueno

Categoría de Armadura 15
Puntos de Golpe 22 (5d8)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14(+2)	16 (+3)	11 (+0)

Habilidades Acrobacias +4, Atletismo +3, Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos Percepción pasiva 15
Lenguajes Común, Élfico, Goblin

Defensa sin Armadura. Mientras Zi Ling no lleve armadura ni empuñe un escudo, su CA incluye su modificador de Sabiduría.

Acciones

Multiataque. Zi Ling realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Bastón. *Ataque de Arma C/C:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño contundente, o 5 (1d8) puntos de daño contundente si se usa con las dos manos.

Honda. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) puntos de daño contundente. Zi Ling porta veinte piedras de honda.

Información de Interpretación

Zi Ling es una devota adoradora de Chauntea, la Madre Tierra. Tiene una fe considerablemente menor en los defensores de Campos Aureos, por lo que patrulla el templo granja durante las horas en las que no está de guardia.

Ideal: "Si cuidamos fielmente de nuestros jardines y campos, Chauntea nos sonreirá."
Vínculo: "Campos Aureos es la cesta de comida del Norte. La gente depende de su seguridad y prosperidad, y haré lo que debe hacerse para protegerla."
Tara: "No confío en la autoridad. Hago lo que mi corazón dice que es justo."



Miros Xelbrin

Humanoide Mediano (humano Damarano), neutral bueno

Categoría de Armadura 10
Puntos de Golpe 22 (4d8+8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	14(+2)

Habilidades Intimidación +4, Percepción +3.
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes Común

Acciones

Abrazo de Oso. *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Hit:* 5(1d4+3) puntos de daño contundente y el blanco queda apresado (escapar CD 13) y sufre 5 (1d4+3) puntos de daño contundente al comienzo de cada asalto de Miros hasta que la presa termine. Miros no puede realizar ataques mientras apresa a una criatura.

Clava. *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño contundente, o 5 (1d8) puntos de daño contundente si se usa con las dos manos.

Ballesta de Mano. *Ataque de Arma a Distancia:* +2 a impactar, rango 100/300 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d10) Daño Perforante. Miros porta diez virotes de ballesta

Información de Interpretación

El posadero Miros es una atracción de feria retirado, apodado "el Yeti" debido a su cuerpo en forma de barril y el espeso cabello blanco que cubre sus brazos, pecho, espalda y cabeza. Cuando Campos Áureos sufre, también lo hace su negocio, por lo que toma medidas para proteger el complejo.

Ideal: "Al igual que el Enclave Esmeralda, creo que la civilización y la naturaleza necesitan aprender a convivir."
Vínculo: "Reíros de mi todo lo que queráis, pero no habléis mal ni de mi posada ni de mis trabajadores."
Tara: "Cuando algo me irrita, tiendo a tener estallidos de furia" .



Naxene Drathkala

Humanoide Mediano (humana Turami), neutral bueno

Categoría de Armadura 10
Puntos de Golpe 27 (6d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	11 (+0)	11 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11(+1)

Habilidades Arcanos +5, Historia +3.
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes Común, Dracónico, Enano, Élfico

Lanzamiento de Conjuros. Naxene es una lanzadora de conjuros de 6º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (Salvación de Conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago.

Trucos (A voluntad): *Dardo de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

1º Nivel (4 Espacios): *Armadura de Mago, Escudo, Proyectil Mágico.*

2º Nivel (3 espacios): *Paso brumoso, sugestión*

3º Nivel (3 espacios): *Rayo relampagueante, Volar*

Acciones

Bastón. *Ataque de Arma C/C:* +1 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 2 (1d6-1) puntos de daño contundente, o 3 (1d8-1) puntos de daño contundente si se usa con las dos manos.

Información de Interpretación

Los cultivos de Campos Áureos son vitales para Aguas Profundas, lo cual es la razón por la cual la Vigilante Orden de Mágicos y Protectores ha enviado a Naxene para que se asegure de que el templo granja está adecuadamente defendido. Al principio vio la tárea como un castigo, pero ahora aprecia la paz y la tranquilidad

.**Ideal:** "No hay problema que no pueda resolverse mediante la magia."

Vínculo: "Siento un gran respeto por lady Laeral Manoargéntea de Aguas Profundas. Ella y la Alianza de los Señores traerán el tan necesitado orden a esta tierras sin ley."

Tara: "Soy demasiado lista como para equivocarme.



Oren Yogilvy

Humanoide Pequeño (mediano corazón fuerte), caótico bueno

Categoría de Armadura 11
Puntos de Golpe 9 (2d6)
Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	13 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Habilidades Interpretación +7, Percepción +2, Persuasión +5.
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Mediano

Agilidad de Mediano. Oren puede moverse a través del espacio de cualquier criatura que sea de un tamaño mayor que el suyo.

Afortunado. Cuando Oren tira un 1 en una tirada de ataque, control de característica o tirada de salvación, puede volver a tirar el dado debiendo de usar el nuevo resultado.

Resiliencia de Fornido: Oren tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y tiene resistencia contra el daño de veneno

Acciones

Daga. *Ataque de Arma C/C o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño perforante. Oren porta cuatro dagas.

Información de Interpretación

Oren vino al Final del Surco Norte buscando un trabajo fácil y lo encontró. Canta a cambio de comida, bebe como un pez y vagabundea por los campos por la noche soñando con nuevas letras para entretener a los demás huéspedes de la posada. A Oren le gusta crear problemas de vez en cuando, pero no tiene ni un pelo de maldad.

Ideal: "La música es comida para el alma."

Vínculo: "Estábamos en"Te puedo invitar a una ronda?"."

Tara: "Tengo tendencia a meterme en problemas. Menos mal que tengo suerte".



Darathra Shendrel

Humanoide Mediana (Humana Khondazhana), legal buena

Categoría de Armadura 14 (Coraza)
Puntos de Golpe 52 (8d8+16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Habilidades Historia +2, Intimidación +4, Investigación +2, Percepción +2, Persuasión +4.
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común

Valiente. Darathra tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser asustada.

Acciones

Multiataque. Darathra realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.

Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +2 a impactar, rango 100/400 pies, un blanco. *Hit:* 5 (1d10) Daño Perforante. Darathra porta veinte virotes de ballesta.

Información de Interpretación

Como la Lord Protector de Triboar y agente en secreto de los Arpistas, Darathra ha jurado proteger la villa. Se toma su deber de forma muy seria. Además de su equipo, Darathra tiene un caballo de guerra sin barda llamado Buster.

Ideal: "A la buena gente se le debería dar la oportunidad de prosperar, libre de la tiranía."
Vínculo: "Daría mi vida para proteger a Triboar y a sus ciudadanos."
Tara: "Me niego a rendirme. Presióname y responderé con fuerza".



Darz Helgar

Humanoide Mediano (Humano Iluskano),neutral

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 27 (5d8+5)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+1)

Habilidades Intimidación +2, Juego de Manos +4, Sigilo +4.
Sentidos Percepción pasiva 10
Lenguajes Común

Ataque Furtivo (1/ Asalto). Darz produce 7 (2d6) puntos de daño extra cuando impacta sobre un blanco con un ataque con armas y tiene ventaja en la tirada de ataque o cuando el blanco se halla a menos de 5 pies de un aliado de Darz que no esté incapacitado y Darz no sufra desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Espada Corta. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Honda. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) puntos de daño contundente. Darz porta veinte piedras de honda.

Información de Interpretación

Durante su juventud, Darz fue miembro de la Cofradía de Ladrones de Xanathar en Aguas Profundas. Después de haber pasado diez años en prisión, cortó todos sus lazos con la ciudad y se mudó hacia el norte para convertirse en un jornalero.

Ideal: "Puedes huir de tu pasado, pero no puedes esconderte de él."
Vínculo: "Me he hecho una nueva vida en Triboar. Esta vez no voy a huir."
Tara: "No tengo remordimientos. Haré todo lo que haga falta para sobrevivir".



Narth Tezrin

Humanoide Mediano (Humano Tezhyrio), caótico bueno

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 18 (4d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades Intuición +4, Investigación +3, Percepción +6, Persuasión +5.
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Enano

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, Narth puede usar una acción bonificada para ejecutar las acciones de Carrera, Retirada o Esconderse.

Acciones

Espada Corta. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) Daño Perforante.

Ballesta de Mano. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) Daño Perforante. Narth porta diez virotes de ballesta

Información de Interpretación

Narth vende equipo de aventureros, y tiene también espíritu aventurero. El çAmbula del Escudo del León le paga bien, pero anhela hacerse un nombre. Al mismo tiempo, regenta un negocio con su socia Alaestra, y sabe que ella no le perdonaría si saliera corriendo en pos de la aventura y nunca volviera.

Ideal: "Cuando mayor es el riesgo, mayor es la recompensa."
Vínculo: "Adoro a mi socia Alaestra, y me gustaría hacer algo para impresionarla."
Tara: "Arriesgaré mi vida e integridad física para convertirme en una leyenda".



Urgala Meltimer

Humanoide Mediano (Humana Turami),legal buena

Categoría de Armadura 12 (Cota de Cuero)
Puntos de Golpe 58 (9d8+18)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Habilidades Atletismo +5, Intimidación +2.
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Gigante

Mata Gigantes. Cualquier ataque con armas que realice Urgala contra un gigante produce 7 (2d6) puntos de daño extra.

Acciones

Multiataque. Urgala realiza dos ataques con su lucero del alba o con su arco corto.

Lucero del Alba. *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Arco Corto. *Ataque de Arma a Distancia:* +3 a impactar, rango 80/320 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d6 +12) puntos de daño perforante. Urgala porta una aljaba con veinte flechas.

Información de Interpretación

Una aventurero retirada, Urgala posee una respetable posada, la Casa del Escudo del Norte, y no quiere verla destruida ni a ella ni a los hogares de sus vecinos. No tiene tolerancia alguna ni por monstruos ni por matones.

Ideal: "Vivimos en un mundo violento, y a veces la violencia es necesaria para sobrevivir."
Vínculo: "Mi hogar es mi vida. Amenazadlo y os lo haré pagar."
Tara: "Se cuan traicioneros y avariciosos pueden ser los aventureros. No confío en ellos, en ninguno de ellos".



Othovir

Humanoide Mediano (Humano Tezhyrio), caótico bueno

Categoría de Armadura 10 (13 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 16 (3d8+3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades Engaño +5, Intuición +4, Persuasión +6.
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Élfico

Lanzamiento de Conjuros. Naxene es una lanzadora de conjuros de 6º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (Salvación de Conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago.

Trucos (A voluntad): *Custodia de Filo, Dardo de fuego, remendar, prestidigitación.*

1º Nivel /3 espacios): *armadura de mago, onda a tronadora, virote encantado*

Acciones

Estoque. *Ataque de Arma C/C:* +2 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 4 (1d82) puntos de daño Perforante.

Reacciones

Parada. Sirac añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le impacte. Para poder hacerlo, Sirac debe poder ver al atacante y estar empuñando un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Información de Interpretación

Othovir es un dotado fabricante de arneses que no habla de su familia o de donde viene. Solo se preocupa de su negocio, clientes y su buen nombre.

Ideal: "Descubre lo que haces bien, y hazlo lo mejor que sepas."
Vínculo: "No permitiré ver manchado mi buen nombre."
Tara: "Me enfado cuando los demás se inmiscuyen en mi vida".



Ghelryn Foehammer

Humanoide Mediano (enano escudo),legal bueno

Categoría de Armadura 14 (Coraza, escudo)
Puntos de Golpe 30 (4d8+12)
Velocidad 25 pies

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	7 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades Atletismo +6, Intimidación +2, Percepción +2.
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Enano

Resiliencia Enana. Augrek tiene ventaja en las tirada de salvación contra veneno

Mata Gigantes. Cualquier ataque con armas que realice Ghelryn contra un gigante produce 7 (2d6) puntos de daño extra.

Acciones

Multiataque. Ghelryn realiza dos ataques con su hacha de batalla.

Hacha de Batalla. *Ataque de Arma C/C:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño cortante o 9 (1d10+4) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos.

Información de Interpretación

Ghelryn el herrero tiene buen corazón, pero odia a orcos y gigantes, los odia con una ardiente furia. Considera el solemne deber de todos los enanos el hundirles el cráneo a golpes!

Ideal: "Es responsabilidad de todo enano el forjar su legado."
Vínculo: "Lucho por el Clan Foehammer y todos los enanos."
Tara: "Nunca me alejo de una lucha, especialmente si se trata de matar a orcos y gigantes".



Intrucciones para el DM

Si quieres que tus personajes manejen a los PNJs gigantes de las tormentas en el Capítulo 12, haz cuatro copias de los bloques de estadísticas de los gigantes de las tormentas en esta página y distribuye estos bloques de estadísticas entre tus jugadores. Si tienes más de cuatro jugadores, no todos los jugadores recibirán a un PNJ gigantes de las tormentas con el que jugar.

Gigante de las Tormentas

Gigante Enorme

Categoría de Armadura 16 (Cota de escamas)
Puntos de Golpe 230 (20d12 + 100)
Velocidad 50 pies, nadando 50 pies

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Tiradas de Salvación. Fue +14, Con +10, Sab +9, Car +9
Resistencias al Daño. frío
Inmunidades al Daño. Relámpago, trueno
Sentidos percepción pasiva 19
Lenguajes Común, Gigante

Anfibio. El gigante puede respirar aire y agua

Lanzamiento de Conjuros Innato. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del gigante es el Carisma (Salvación de conjuros CD 17). El gigante puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales.
A voluntad: *detectar magia, caída de pluma, levitar, luz*
3/ Día cada una: *controlar el clima respiración acuática*

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su mandoble.

Mandoble. *Ataque de Arma C/C:* +14 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Impacto:* 30 (6d6+9) puntos de daño cortante.
Roca. *Ataque de Arma a distancia:* +14 a impactar, rango 60/240 pies, un blanco. *Impacto:* 35 (4d12+9) puntos de daño contundente.

Rayo Relampagueante (Se recarga después de un descanso corto o largo). El gigante lanza un rayo relampagueante contra un punto que pueda ver a menos de 500 pies de su posición. Cada criatura a menos de 10 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 54 (12d8) puntos de daño de relámpago si falla la tirada o la mitad del daño si la supera.

Nimir

Gigante de las tormentas (varón) Legal Bueno

Habilidades Atletismo +14, Intuición +8, Percepción +9.

Información de Interpretación

Nimir es un reflexivo y tranquilo gigante de las tormentas que cree que una duradera alianza entre gigantes y la gente pequeña podría hacer del mundo un lugar mejor y más luminoso. Cree que el rey Hekaton fue sabio al escoger a la Princesa Serissa como su heredera y nunca se le ocurriría el cuestionar sus órdenes.

Ideal: "Es el deber de los grandes el proteger a los pequeños."
Vínculo: "Daría mi vida por defender a mi rey y a su linaje."
Tara: "Nunca cuestiono mis órdenes".

Cada jugador que reciba un bloque de estadística debería también recibir una de las tarjetas más pequeñas de esta página. Cada tarjeta proporciona pericias e información de interpretación para gigantes de las tormentas específicos. Hay una tarjeta para Nimir, Orlekto, Shaldoor y Vaasha. Asegúrate del que el jugador que reciba la tarjeta de Orlekto se sienta cómodo manejando a un malvado y traicionero PNJ.

Orlekto

Gigante de las tormentas (varón) Caótico Malvado

Habilidades Atletismo +14, Engaño +14, Percepción +9.

Información de Interpretación

Nimir está enamorado de la Princesa Mirran y quiere ver como ella se convierte en Reina del Trono de Cráneos de Wyrm. (Si Mirran ha muerto, los objetivos de Orlekto son vengarla). Si se presenta la oportunidad de eliminar a Hekaton o a Serissa, Orlekto la aprovechará. Hasta entonces, ocultará su traicionera naturaleza.

Ideal: "Los gigantes de las tormentas deberían gobernar el mundo. Los líderes débiles han dejado que los dragones y otras razas nos robaran lo que los dioses nos entregaron!"
Vínculo: "Sirvo a la Princesa Mirran y solo a ella."
Tara: "Por el amor de Mirran o por vengarla, traicionaré a mi rey y a mi honor".

Shaldoor

Gigante de las tormentas (mujer) Legal Buena

Habilidades Atletismo +14, Manejo de Animales +9, Percepción +9.

Información de Interpretación

Una habilidosa jinete de rocs y ballenas, Shaldoor cree que Annam el Padre de Todo hizo pedazos el ordning para poner a los gigantes en guerra contra los dragones. Está emocionada por hallarse en primera línea de ese conflicto!

Ideal: "Los gigantes están hechos para la guerra, sobre todo los gigantes de las tormentas!!!."
Vínculo: "Ostoria ha desaparecido, y sin embargo, anhelo el retorno de un poderoso imperio de los gigantes."
Tara: "Me gusta lanzar una lluvia de destrucción sobre mis enemigos, y nunca les muestro piedad".

Vaasha

Gigante de las tormentas (mujer) Neutral Buena

Habilidades Atletismo +14, Percepción +9, Supervivencia +14

Información de Interpretación

Vaasha es una habilidosa cazadora que no carga hacia el peligro sin primero valorar los riesgos. No tiene miedo de decir lo que piensa, incluso ante su rey. Para ella, un líder digno valora la verdad, sin importar lo dolorosa que esta sea.

Ideal: "Quiero que este conflicto acabe para poder volver a la tranquila quietud de las profundidades oceánicas."
Vínculo: "Protegeré este bello mundo de los azotes del mal hasta mi último aliento."
Tara: "No importa si mis palabras hieren sentimientos".

Para Luchar contra Gigantes, Debes Ser Gigante

Hace eras, los gigantes y los dragones entablaron una guerra en la Frontera Salvaje. Estas batallas hace mucho tiempo que fueron olvidadas por las civilizaciones humanas de hoy en dñia, perosus antiguas reliquias permanece. Y ahora, la tierra tiembla una vez más bajo el tronar de las pisadas de los gigantes

Los gigantes de las colinas asaltan granjas en busca de comida y ganado, mientras los gigantes de piedra asolan todos los asentamientos con los que se encuentran.- Los gigantes de la escarcha saquéan las aldéas costeras, mientras los gigantes de fuego hacen acopio de esclavos. Los castillos de los gigantes de las nubes cruzan los cielos, lanzando ominosas sombras sobre las ciudades del Norte. Pero ninguna amenaza es comparable a la ira de los gigantes de las tormentas, los cuales han sido traicionados.

Los pequeños aventureros deben afrontar el desadio, hacer acopio de sus fuerzas, desentrañar el poder de las antiguas runas y llevar la lucha a los territorios de los gigantes. Solo entonces podrán descubrir un mal ocultoi que fomenta la guerra entre los gigantes y la gente pequeña. Solo entonces podrán forjar una alianza antes de que la guerra comience.

STORM KING'S THUNDER™

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

