



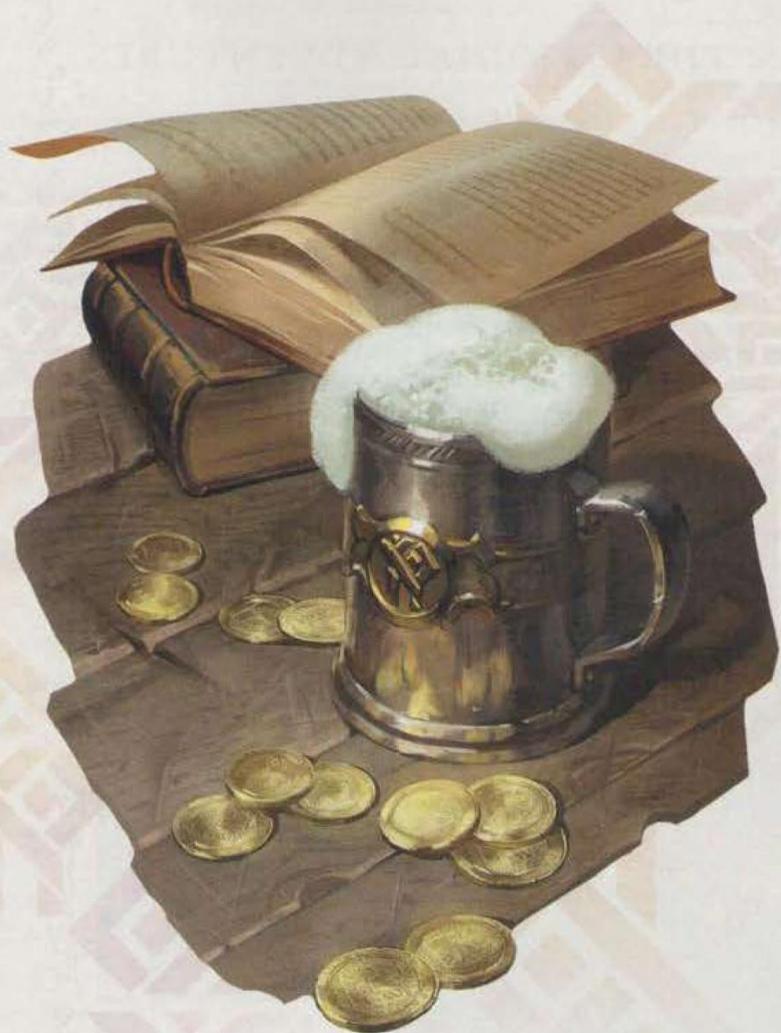
TALES FROM THE YAWNING PORTAL™

VERSIÓN EN ESPAÑOL

DUNGEONS & DRAGONS®

Explore seven deadly dungeons in this adventure supplement
for the world's greatest roleplaying game

TALES FROM THE YAWNING PORTAL™



CRÉDITOS

Compiladores: Kim Mohan, Mike Mearls
Director de Reglas: Jeremy Crawford
Conversión a quinta edición: Chris Sims, Sean K Reynolds, Jennifer Clarke Wilkes

Gerente Editor: Jeremy Crawford
Editores: Kim Mohan, Michel Carter
Asistencia Editorial: Chris Dupius, Ben Petri-sor, Matt Sernett
Director de Arte: Kate Irwin
Director de Arte Adicional: Shuan Narciso, Richard Whitters

Diseñador Gráfico: Emi Tanji
Ilustrador de Portada: Tyler Jacobson
Ilustradores Interior: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Noah Bradley, Sam Carr, Jedd Chevrier, Bud Cook, Olga Drebas, Wayne England, Lake Hurwitz, Izzy, Tyler Jacobson, Titus Lunter, Brynn Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas, Ned Rogers, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Mark Winters, Sam Wood, Ben Wootten
Cartógrafos: Jason A. Engle, Rob Lazzaretti, Mike Schley, Ben Wootten

Productor: Stan!
Gerente de Proyecto: Heater Fleming
Ingeniero de Producto: Cynda Callaway
Técnicos de Imagen: Sven Bolen, Carmen Chaeung, Kevin Yee
Administradores de Arte: David Gershman
Especialista Reimpresión: Jefferson Dunlap
Otros Miembros del Equipo D&D: Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Adam Lee, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Christopher Perkins, Hilary Ross, Liz Schuch, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

CRÉDITOS DE LAS AVENTURAS ORIGINALES

Tumba de Horrores (1978)
Diseño: Gary Gigax

Montaña Pluma Blanca (1979)
Diseño: Lawrence Schick

Edición y Sugerencias: Mike Carr, AllenHammack, Harold Johnson, Tim Jones, Jeff Leason, Dave Sutherland, Jean Wells
Arte: Dave Sutherland, Erol Otus, Darlene Pekul, Jeff Dee, David S. LaForce, Jim Roslof, Bill Willingham

El Altar Escondido de Tamoachan (1980)
Diseño: Harold Johnson, Jeff R Leason
Asistencia: Dave Cook, Lawerence Schick
Edicion: Harols Johnson

Edicion y Producción: Dave Cook, Jeff R. Leason, Lawerence Schick

Ilustraciones: Erol Otus, Jeff Dee, Gregory K. Fleming, Davis S. LaForce, David C. Sutherland III

Contra los Gigantes (1981)

Diseño: Gary Gigax
Edicion: Mike Carr, Timothy Jones, Jon Pickens, Lawrence Schick

Arte: David C. Sutherland III, David A. Trampier, Jeff Dee, David S. LaForce, Erol Otis, Bill Willingham

Ciudadela Sin Sol (2000)

Diseño: Bruce R. Cordell
Edición: Miranda Horner

Cartografía: Todd Gamble

Ilustración: Dennis Cramer, Tod Lockwood

La Forja de Furia (2000)

Diseño: Richard Baker
Edición: Miranda Horner
Cartografía: Todd Gamble
Ilustraciones: Dennis Cramer, Todd Lockwood

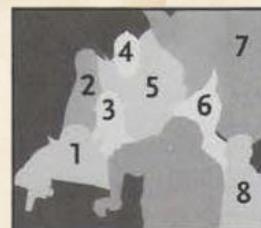
Muerte en Thay (2014)

Diseño: Scott Fitzgerald Gray
Edición: Ray Vallese
Cartografía: Mike Schley
Ilustración: Eric Belisle, Sam Carr, Tyler Jacobson, Miles Johnstone, Mark Winter



EN LA PORTADA

Como el propietario del Portal Bostezante, Durnan ha escuchado historias increíbles de aventureros de toda clase a lo largo del multiverso, como se puede ver en el siguiente despliegue de personajes por Tyler Jacobson.



1. Gargola (*Tumba de Horrores*); 2. Tarul Var (*Muerte en Thay*); 3. Mailaee (*Ciudadela Sin Sol*); 4. Sir Bluto Sans Pite (*Montaña Pluma Blanca*); 5. Tordek (*Forja de Furia*); 6. Xipe, the oni (*Altar Escondido de Tamoachan*); 7. Mantícora (*Montaña Pluma Blanca*); 8. Kieren, Ilmater Elegido (*Muerte en Thay*)

Mira si puedes identificar el rostro y la aventura que se encuentra en *Historias desde el Portal Bostezante*.

Contenido

Introducción	5
Usando Este Libro.....	5
El Portal Bostezante	6
Capítulo 1: La Ciudadela Sin Sol ...	10
Sinopsis de la Aventura	10
Ejecutando la Aventura	10
Oakhurst	11
La Ciudadela	11
Secuelas.....	29
Capítulo 2: La Forja de Furia.....	31
Sinopsis de la Aventura	31
Ganchos de Personaje.....	31
Acercándose a Khundrukár	32
La Forja de Furia	34
Secuelas.....	53
Capítulo 3: El Altar Escondido de Tamoachan	55
Ejecutando la Aventura.....	56
Las Ruinas del Altar	56
Capítulo 4: Montaña Pluma Blanca	64
Ejecutando la Aventura	64
Locaciones en el Calabozo.....	64
escapando del Calabozo.....	64

Capítulo 5: Muerte en Thay	64
Sinopsis	65
La Bóveda de Condena	65
Dentro de la Bóveda de Condena	65
Prisión Abismal	65
Corrales de Sangre	65
Dominio del Maestro	65
Quiste del Reino Lejano	65
Bosques de Matanza.....	65
Grietas de Gelatinas.....	65
Charco de Depredadores	65
Laboratorios Golem	65
Bóveda de amuletos	65
Secuelas	65
Capítulo 6: Contra los Gigantes	65
Ejecutando la Aventura.....	65
Ubicación del Jefe Gigante de Colina	65
La grieta Glacial del Gigante Helado Jarl	65
Salón de Rey Gigante de Fuego	65
Capítulo 7: Tumba de Horrores	65
La Leyenda de la Tumba	65
Ejecutando la Aventura.....	65

Locaciones en la Tumba	65
Apéndice A: Objetos Mágicos	66
Amuleto Protección de Volteo	66
Balance de Armonía	66
Brazalete de Magia de Roca	66
Silbato de Águila.....	66
Capa de Sabueso Infernal.....	67
Loadstone (Cargapiedra)	67
Espejo del Pasado.....	67
Llamado de la Noche	67
Pócima de Control Mental	67
Manto de Verano	67
Rompepica.....	67
Lanza de Murmullos	67
Piedra de Mala Suerte.....	68
Barita de Enredo.....	68
Waythe	68
Apéndice B: Criaturas	68
Animada, Mesa.....	68
Barghest	68
Momia Centauro	69
Campeón	70
Estrangulador	71
Conjurador	71

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a TALES FROM THE YAWNING PORTAL (“HISTORIAS DESDE EL PORTAL BOSTEZANTE”). Dentro de este libro encontrarás siete de los calabozos más mortales de la historia de D&D, actualizados a la edición más reciente del juego (5e). Algunos son clásicos que han hospedado a un sinnúmero de aventureros, mientras que otros son nuevas creaciones que han ganado su lugar destacando en el panteón de las más notables aventuras de D&D. De la misma manera en que estos calabozos causaron una gran impresión entre los jugadores de D&D, también se han contado historias de sus peligros a lo largo de multiverso D&D. Cuando la noche se apodera de Waterdeep, Ciudad de Esplendores, y la fogata en la taberna del Portal Bostezante se reduce a un cermés profundo, aventureros de todas la Costa Espada, e incluso algunos visitantes de otros mundos de D&D, circulan historias y rumores sobre tesoros perdidos.

- Un nómada del distante Imperio Shou habla sobre extrañas y acechantes caras diabólicas talladas en los muros de los calabozos que pueden devorar a un explorador en un instante, sin dejar atrás ni el menor rastro de la pobre alma del viajero.
- Un calvo y severo mago vestido con una túnica azul, hablando con acento extraño sobre un mago que reclamó tres poderosas armas de una ciudad a las orillas de un lago de profundidades desconocidas, para después hacerlas desaparecer en un volcán inactivo y retar a los aventureros a entrar al escondrijo para recuperarlas.
- Un enano tuerto circula historias de un castillo que calló en la tierra, cuyas ruinas sobre un huerto subterráneo dominado por un árbol que engendra maldad.

Esas son sólo algunas de las historias que se han esparcido a lo largo de la Costa Espada desde los lejanos alcances de Faerûn y más allá. Los detalles varías según el narrador. La terrible tumba de Acererak cambia su localización de un lúgubre pantano a un inhóspito desierto, a algún otro prohibitivo clima en cada narración. Los elementos clave permanecen iguales en cada versión de las historias, dejando una pequeña parte de verdad en la historia.

Las semillas de esas historias ahora descansan en tus manos. Los calabozos más mortíferos de D&D son ahora parte de tu arsenal de aventuras. Desfruta y recuerda mantener algunas hojas de personaje disponibles a la mano.

USANDO ESTE LIBRO

Historias desde el Portal Bostezante contiene siete aventuras que fueron tomadas a lo largo de la historia de D&D.

La introducción a cada aventura provee ideas para adaptarlas a una variedad de ajustes de D&D. Usa esa información para colocarla en tu campaña o para darte una idea sobre cómo adaptarla.

Estas aventuras proveen las aventuras alternativas perfectas para tus campañas actuales. Si juegas campañas oficiales de D&D, como Storm King's Thunder, las aventuras de mayor nivel presentadas aquí son una forma ideal de extender la campaña más adelante.

ACERCA DE LAS AVENTURAS

THE SUNLESS CITADEL (LA CIUDADELA SIN SOL)

La Ciudadela Sin Sol, escrita por Bruce R. Cordell, fue la primer aventura publicada para la tercera edición del juego D&D. Está diseñada para un equipo de cuatro o cinco jugadores con personajes de primer nivel.

Desde su publicación en el 2000, La Ciudadela Sin Sol ha sido ampliamente reconocida como una de las mejores formas de introducir a los nuevos jugadores. También es una gran experiencia inicial para quienes buscan ser Dungeon Master por primera vez.

THE FORGE OF FURY (LA FORJA DE LA FURIA)

La Forja de la Furia, escrita por Richard Baker, fue publicada en 2000 poco después de La Ciudadela Sin Sol. Los personajes que terminen esa misión y hayan avanzado el nivel 3 estarán listos para tomar los desafíos de las ruinas de una fortaleza enana.

Igual que su predecesor, La Forja de la Furia está encaminada para proveer amenazas cada vez más amenazantes mientras que los personajes forjan su camino a través de la fortaleza. Aquellos que sobrevivan a la experiencia pueden esperar llegar al quinto nivel, aventureros expertos, preparados para luchar por mayor gloria y renombre.

THE HIDDEN SHRINE OF TOMOACHAN (EL ALTAR OCULTO DE TOMOACHAN)

El Altar Oculto de Tomoachan, escrito por Harold Jhonsony Jeff R. Leason, hizo su debut el título Lost Tomoachan (Tomoachan Perdido) en la convención de juegos Origins de 1979, donde fue usada en la competencia oficial de D&D. La primera versión publicada de la aventura fue producida en 1980.

La versión actualizada de la aventura presentada está diseñada para un grupo de cuatro a cinco jugadores con personajes de quinto nivel.

WHITE PLUME MOUNTAIN (MONTAÑA PENACHO BLANCO)

Lawrence Schick, el autor de Montaña Penacho Blanco, relatada en la recopilación de 2013 Dungeons of Dread que escribió como una forma de persuadir a Gary Gigax para que lo contratara como diseñador del juego. No solo obtuvo el trabajo, además Montaña Penacho Blanco se convirtió en un favorito instantáneo cuando fue publicada por primera vez en 1979.

La versión de la aventura en este libro está pensada para un grupo de personajes de octavo nivel.

DEAD IN THAY (MUERTE EN THAY)

Muerte en Thay, escrita por Scott Fitzgerald Gray, fue creada cuando la quinta edición de D&D aún estaba en etapa de prueba. En su forma original, se usó como la historia de la temporada de Encuentros D&D en la primavera de 2014. Figurando un calabozo inmersivo y letal conocido como Doomvault, la aventura sirve como tributo a Tomb of Horrors, Ruins of Undermountain y otros “calabozos asesinos” a lo largo de la historia del juego.

La versión de Muerte en Thay que se presenta aquí está modificada para ser usada en campañas particulares. Está diseñada para personajes de noveno a decimoprimer nivel.

AGAINST THE GIANTS (CONTRA LOS GIGANTES)

Las tres aventuras enlazadas que conforman Contra los Gigantes fueron creadas y originalmente publicadas en 1978, durante el tiempo en que Gary Gigax aún estaba escribiendo el Player's Handbook para el juego AD&D original. A pesar de ser (de algún modo) más viejo que el juego mismo, estas aventuras continúan teniendo un lugar en los corazones y memorias de los jugadores de D&D de todas las edades.

La recopilación de Steading of the Hill Giant Chief, Glacial Rift of the Frost Giant Jarl y Hall of the Fire Giant King fueron publicadas en 1981 como Against the Giants. La versión presentada aquí está diseñada para ser tomada por personajes de decimoprimer nivel.

TOMB OF HORROR (TUMBA DE HORRORES)

Antes de que existiera mucho de cualquier otra cosa en el mundo del juego de D&D, existió la Tumba de Horrores.

La primera versión de la aventura fue creada para ser la aventura personal de Gary Gigax a inicios de 1970 y fue empleada como el evento oficial de DUNGEONS & DRAGONS en la convención de juegos Origins original en 1975. La primera publicación de Tumba de Horrores, como parte del juego Advanced D&D, vino en 1978.

Como campo de prueba para personajes y jugadores por igual, fabricado por la intrincada mente del cocreador del juego, Tumba de Horrores no ha tenido igual en los anales de las más grandes aventuras de D&D. Únicamente personajes de alto nivel tienen oportunidad de regresar con vida, pero cada jugador que haga frente a la Tumba tendrá la experiencia de su vida.

CORRIENDO LAS AVENTURAS

Para correr cada una de esas aventuras, necesitas la quinta edición de Player's Handbook, Dungeon Master's Guide y Monster Manual. Antes de que te sientes con tus jugadores, lee el texto de la aventura por completo y familiarízate con los textos así como con los mapas también, tal vez tomando notas acerca de las áreas complejas o lugares donde los personajes están obligados a ir, para que estés preparado antes de que inicie la acción.

El texto que aparece en un cuadro como este debe ser leído en voz alta o parafraseado para los jugadores cuando los personajes lleguen por primera vez a la locación o bajo circunstancias específicas, como se describe en el texto.

El Monster Manual contiene tablas con estadísticas (stats) para la mayoría de los monstruos y NPC encontrados en este libro. Cuando el nombre de un monstruo aparece en **negritas**, es una referencia visual indicando que los stats están en el Monster Manual. Descripciones y stats de monstruos nuevos aparecen en el Apéndice B. Si los stats aparecen en este Apéndice, el texto de la aventura te lo indicará.

Hechizos y objetos no mágicos o equipamiento mencionados en el libro están descritos en el Player's Handbook. Objetos mágicos, están descritos en Dungeon Master's Guide, a menos que el texto de la aventura te dirija a una descripción en el Apéndice A.

CREANDO UNA CAMPAÑA

Mientras las aventuras nunca fueron hechas para ser combinadas en una campaña completa (más de 30 años separa a las más nuevas de las más antiguas) fueron elegidas para proveer un juego a través de un amplio rango de niveles. Con un poco de trabajo, puedes correr una campaña completa usando únicamente este libro.

Iniciando con La Ciudadela Sin Sol, guía a los jugadores por las aventuras en el orden en que están presentadas en este libro. Cada una brinda suficiente XP como para que, una vez que termine la aventura, el personaje sea del nivel suficiente para avanzar a la siguiente.

El Portal Bosteante, o alguna otra taberna de tu propia invención o tomada de otra configuración de D&D, provee el marco perfecto para la campaña. Los personajes escuchan rumores de cada calabozo, con sólo la información suficiente para guiarlos a la siguiente aventura. Tal vez un NPC amigable tomado de la próxima aventura llega a la taberna en busca de ayuda o algún elemento del trasfondo de algún personaje empuja al grupo por el camino indicado. En cualquier caso, esos calabozos están diseñados para ser transportados fácilmente a cualquier configuración de campaña.

EL PORTAL BOSTEANTE

En medio del bullicio de Waterdeep, dentro del Barrio del Castillo, donde abogados, nobles y emissarios combaten con palabras y contratos, se encuentra una posada que no se parece a ninguna otra. Antes de que hubiera un Barrio de Castillo o incluso lo que podría ser reconocido como un antepasado de la Ciudad de Esplendores, había una mazmorra, y en esa mazmorra comienza la historia del Portal del Bosteante.

En épocas pasadas, el poderoso hechicero construyó su torre al pie del Monte Waterdeep y se adentró en túneles construidos por enanos y elfos oscuros en busca de un poder mágico cada vez mayor. Halaster y sus aprendices ampliaron los túneles que encontraron, eliminando nuevas guaridas debajo de la superficie por razones propias. Con el tiempo, sus excavaciones se convirtieron en el vasto laberinto conocido hoy como UnderMountain, la mazmorra más grande de todos los Reinos Olvidados. Halaster eventualmente desapareció, al igual que todos sus aprendices, pero el enorme complejo que construyó permanece hasta el día de hoy.

Durante incontables años, los secretos de Under Mountain permanecieron ocultos del mundo de la superficie. Todos los que ingresaron a sus salas no pudieron regresar. Su reputación como una trampa mortal creció hasta el punto de que los criminales en Waterdeep condenados a muerte fueron llevados a la fuerza a la mazmorra y dejados a su suerte.

Todo eso cambió con la llegada de dos hombres, un guerrero llamado Durnan y un holgazán llamado Mirt. El dúo fue el primer grupo en regresar de UnderMountain, cargado de riquezas y tesoros mágicos. Mientras Mirt usó su riqueza para comprar una mansión, Durnan tenía diferentes planes. Durnan se retiró de la aventura y compró la tierra en la que se asentaba el pozo profundo y amplio que era la única entrada conocida al calabozo. Alrededor de este pozo construyó una taberna y una posada que abastece a los aventureros y aquellos que buscan sus servicios, y lo llamó el Portal Bosteante.

Algunos de los poderes mágicos que Durnan saqueó en su exitosa incursión en UnderMountain le otorgaron una vida que excede incluso la de un elfo. Y durante décadas, Durnan dejó a gente más joven profundizando en UnderMountain. Sin embargo, un día, algo lo atrajo. Los días de espera para su triunfante regreso de la mazmorra se convirtieron en meses y años. Durante casi un siglo, los ciudadanos de Waterdeep lo consideraron muerto. Pero una noche, una voz llamó desde el pozo. Pocos al principio creyeron que podría ser Durnan, pero gente tan longeva como él lo avaló. El Portal de bosteante había pasado a manos de sus antepasados, pero Durnan regresó con suficientes riquezas para que se retiraran en silencio. Durnan tomó su lugar habitual detrás de la barra, hizo un brindis por su regreso seguro y luego comenzó a servir a los clientes como si nunca se hubiera ido.

LA POSADA DEL DRAGÓN VERDE

El Portal del Bosteante no es la única taberna de renombre en D&D. En la Ciudad Libre de Greyhawk se encuentra la Posada Dragón Verde, que ha sido el punto de partida para algunas de las expediciones más exitosas al Castillo Greyhawk y más allá. El lugar está abarrotado y lleno de humo. Los clientes hablan en voz baja, y cualquiera que intente entablar una conversación sin hacer una clara intención de pagar puede esperar una recepción fría. La paranoia y la sospecha corren desenfrenadamente aquí, como corresponde a una ciudad que se encuentra en el nexo entre un imperio atormentado por el demonio, un vasto dominio encerrado en el férreo control de un semidiós del mal, y una hostia fragmentada y reñida de reinos nominalmente comprometidos con la justicia y el bienestar. En el maltrecho y cansado mundo de Greyhawk, los beneficios y el poder tienen prioridad sobre el heroísmo.

Los aventureros de todo Faerun, e incluso de otros lugares en el gran lapso del multiverso, visitan el Portal de bostezos para intercambiar conocimientos sobre UnderMountain y otras mazmorras. La mayoría de los visitantes se contentan con intercambiar historias por el hogar, pero a veces un grupo impulsado por la codicia, la ambición o la desesperación paga la entrada y descende el pozo. La mayoría no sobrevive para hacer el viaje de regreso, pero vuelve con riquezas y cuentos de aventuras para tentar a otros grupos a probar suerte.

CARACTERÍSTICAS DEL PORTAL BOSTEZANTE

La taberna del portal de bostezo llena el primer piso del edificio. El pozo de 40 pies de diámetro que proporciona acceso a Under Mountain domina el espacio. El "pozo" es todo lo que queda de la torre de Halaster, y ahora, desprovisto de las escaleras y los pisos que formaban niveles subterráneos, cae como un pozo abierto a 140 pies. Se sabe que los agitados, las arañas y cosas peores invaden el portal de bostezo desde abajo.

Los balcones en el segundo y tercer piso de la taberna tienen vista al pozo, y se accede a esos pisos por medio de escaleras de madera que se elevan desde la taberna. Los invitados sentados en las mesas de los balcones tienen una excelente vista del pozo y la acción que hay debajo.

Entrar al pozo. Aquellos que deseen entrar a Under Mountain por aventuras (o los turistas atrevidos que solo quieren "montar la cuerda") deben pagar una pieza de oro para bajar. El viaje de regreso también cuesta una pieza de oro, enviada en una cubeta por adelantado. Una vez que se realiza el pago inicial, unas pocas escaleras llevan a uno a la parte superior del borde del borde del chaleco. La cuerda que cuelga en el centro del pozo está apoyada en el labio por una viga en las vigas, y cuando los que han pagado están listos, montan la cuerda y toman el largo viaje hacia abajo.

Rarezas a la vista. Una asombrosa variedad de curiosidades y rarezas adornan la taberna. Tradicionalmente, los aventureros que recuperan una extraña reliquia de Under Mountain lo presentan a Durnan como un trofeo de su éxito. Otros aventureros dejan tales curiosidades para marcar sus visitas a la taberna, o renunciar a ellas después de perder una apuesta con Durnan, a quien le gusta apostar sobre el destino de las bandas aventureras que entran en la mazmorra. Ocasionalmente, algo que llama la atención de Durnan se puede utilizar para pagar una cuenta del bar.

CURIOSIDADES EN LA TABERNA DEL PORTAL DEL BOSTEZO.

d20 Artículo

- 1 Una clave tallada en hueso
- 2 Una pequeña caja sin forma aparente de abrirla
- 3 Una mano de troglodita momificada
- 4 La mitad de un símbolo de hierro de Bane
- 5 Una pequeña bolsa de arpillería llena de varios dientes
- 6 Fragmentos quemados de un rollo
- 7 Un laúd que pierde sus hilos
- 8 Un mapa manchado de sangre
- 9 Un guante de hierro que está caliente al tacto
- 10 Una moneda de oro estampada con una cresta de timón gastada, ala de halcón
- 11 Un dedo troll, todavía retorciéndose
- 12 Una moneda de plata que no hace ruido cuando se cae
- 13 Un frasco vacío; cuando se abre, suena un aullido de lobo continúa hasta que se cierre
- 14 Un búho mecánico; cuando herido, cabeza gira y ulula un min.
- 15 Un fragmento de cristal azul y brillante
- 16 Una estatuilla de una pantera, de madera y pintada de negro
- 17 Un pedazo de pergaminio, que enumera catorce piscinas mágicas y sus efectos cuando se toca
- 18 Un vial lleno de un líquido oscuro y gaseoso que está sellado y no se puede abrir
- 19 Una sonda tomada de un monstruo de óxido muerto
- 20 Una tubería de madera marcada con el sigilo de Elminster

UNA NOCHE TÍPICA

En las noches tranquilas, los huéspedes en el portal de bostezo se reúnen alrededor de una gran chimenea en el tabernáculo e intercambian cuentos de lugares distantes, monstruos extraños y valiosos tesoros. En las noches más concorridas, el lugar es ruidoso y lleno de gente. Los balcones se llenan de mercaderes y nobles, mientras que las mesas de la planta baja están llenas de aventureros y sus socios. Invariablemente, la combinación de unos tragos y el aliento de la multitud inducen a algunos a pagar un breve viaje a Bajo Montaña. La mayoría de la gente paga con anticipación por un viaje de ida y vuelta atrás, aunque algunas almas ambiciosas podrían lanzar expediciones improvisadas al calabozo. Pocos grupos tan mal preparados alguna vez regresan.

Los grupos que buscan ingresar a la montaña por una razón específica generalmente vienen a la taberna durante sus horas de silencio. Incluso en esos momentos, todavía hay algunas miradas indiscretas en la taberna, acechadores que llevan noticias de las idas y venidas de Under Mountain a los Zhentárim, cultos oscuros, bandas criminales y otras partes interesadas.

COMENZANDO LA HISTORIA

Empezar una aventura en una mazmorra puede ser tan simple como tener a un extraño misterioso ofreciendo una misión a los personajes mientras están en el Portal de bostezo (o en alguna otra taberna). Este enfoque es un cliché, pero es efectivo. Use las siguientes dos tablas para generar un par de detalles, luego adapte los detalles de la misión y el que realiza la misión para adaptarla a la aventura que planea ejecutar.

UN EXTRAÑO MISTERIOSO OFRECE UNA BÚSQUEDA.

d8 Objetivo

- 1 Recuperar un artículo en particular
- 2 Encuentra y regresa con un NPC o monstruo
- 3 Mata a un terrible monstruo o NPC
- 4 Protege a una persona mientras realizan un ritual
- 5 Crea un mapa preciso de parte de la mazmorra
- 6 Descubre el saber secreto escondido en el calabozo
- 7 Destruye un objeto
- 8 Santificar parte de la mazmorra a un dios del bien

EL MISTERIOSO SECRETO DEL EXTRANJERO

d8 Secreto

- 1 Intenta traicionar al grupo
- 2 Involuntariamente proporciona información falsa
- 3 Tiene una agenda secreta (tira otra búsqueda)
- 4 Es un diablo disfrazado
- 5 Ha llevado a otras partes a su perdición
- 6 Es el esclavo hechizado de un mind flayer
- 7 Está poseído por un fantasma
- 8 Es un solar disfrazado

DURNAN

El propietario del portal de bostezo es algo así como un enigma. Bendecido con una vida aparentemente ilimitada por los tesoros que trajo de su expedición hace casi dos siglos, él es un elemento tanto en la taberna como en el pozo.

Durnan es un hombre de pocas palabras. Espera que le paguen su tiempo, y ofrecerá información y rumores solo a cambio de dinero en efectivo. "Conocemos las probabilidades y nos arriesgamos", dice, ya sea que esté rompiendo un juego de cartas que se ha vuelto violento o rechazando las súplicas de aventureros atrapados en el fondo del pozo que no pueden pagar el viaje. A pesar de su corazón pétreo, es una excelente fuente de información sobre Under Mountain y otras mazmorras, siempre que uno pueda pagar su precio.

Rasgo de Personalidad: Aislamiento. Es un mundo cruel. Todas las personas tienen que valerse por sí mismas. La autosuficiencia es el único camino hacia el éxito.

Ideal: Independencia. Alguien que puede resistir solo puede resistir lo que sea.

Laso: el portal de bostezo. Este lugar es mi único hogar. Mis amigos y mi familia se han ido. Me encanta este lugar, pero trato de no apegarme a la gente de aquí. Sobreviviré más a todos. Suerte la mía.

Defecto: sin corazón. Si buscas simpatía, el Templo de Ilmater se encuentra en el Barrio Marino. No importa cuán malas sean las cosas, te habrásido en un parpadeo.

OTROS HABITANTES

El Portal El bostezo es anfitrión de una variedad de visitantes regulares, la mayoría de los cuales ofrecen servicios a los aventureros. El capítulo 4 de Dungeon Master's Guide ofrece un montón de recursos para la generación de personajes no jugadores. La siguiente tabla ofrece algunas posibilidades por las cuales un individuo se encuentra de visita el Portal de bostezo.

Habitantes del Portal del Bostezo

d10 Habitante

- | | |
|----|--|
| 1 | Devoto de Tymora, alienta las aventuras para buscar misiones, puede hacer bendiciones |
| 2 | Aventurero aburrido y retirado, afirma haber explorado una mazmorra destacada y puede describir las primeras áreas (20 por ciento de posibilidades de una descripción precisa) |
| 3 | Heckler, se burla de los cobardes y hace apuestas de que los aventureros no regresan de una expedición |
| 4 | Artistas de estafa, que venden mapas de tesoros falsos (pero hay un 10 por ciento de posibilidades de que un mapa sea genuino) |
| 5 | Aprendiz de mago, haciendo cuidadosamente bocetos exactos de varias curiosidades bajo las órdenes de su maestro |
| 6 | Cónyuge de un aventurero asesinado, que paga el peaje a cualquiera que quiera salir de Under Mountain y conspira contra Durnan |
| 7 | Agente de Zhentarim, busca rumores de tesoros, intercepta a cualquier gente que regrese de Under Mountain y toma nota de su base de operaciones para futuros robos |
| 8 | Agente del Xanathar, ordenado a "robar el sombrero usado por la octava persona para entrar a la taberna esta noche" |
| 9 | Cadáver conservado mágicamente en un ataúd apoyado contra la barra; si se le pregunta al respecto, Durnan dice: "Está esperando a alguien", y nada más |
| 10 | Elminster, de incógnito; diez por ciento de posibilidades de que tenga un encargo de importancia cósmica; de lo contrario, está presionando a Durnan para chismorrear |





CAPÍTULO I: LA CIUDADELA SIN SOL

Todo gira aquí: horrores de medianoche,
Campañas de un año perdido,
Mazmorras perturbadas y arboledas de luces;
Haciéndose eco en estas costas, todavía claras,
Éxtasis muertos de caballeros cruzados...
¡Pero cómo el viento nos reanima aquí!

—Arthur Rimbaud

Esta aventura tiene lugar en una antigua fortaleza que, alguna vez orgullosa, terminó debajo de la tierra en una época antigua. Ahora conocida como la Ciudadela Sin Sol, sus salones rotos y llenos de ecos albergan criaturas malignas. El mal ha echado raíces en el centro de la ciudadela, que se encuentra en lo profundo de un jardín subterráneo de follaje plagado. Aquí un terrible árbol y su oscuro cuidador conspiran en la oscuridad.

El árbol, llamado el Árbol de Gulthias, es cuidado por un druida renegado, Belak el Paria. Hace doce años, fue atraído a la ciudadela sepultada, siguiendo el origen de historias sobre frutas extrañamente encantadas. El druida encontró una antigua fortaleza que había sido devorada por la tierra en una especie de devastación invocada por medio de magia. Con los habitantes anteriores dispersos por tanto tiempo, las viles y oportunistas criaturas comunes en las oscuras mazmorras infestaron las ruinas subterráneas. En el centro de la antigua fortaleza, Belak se topó con la Huerto Crepuscular. Descubrió en el corazón del bosque el Árbol Gulthias, que brotó de una estaca de madera que fue utilizada para matar a un antiguo vampiro.

Una manzana perfecta, roja como rubí madura en el Árbol Gulthias en el solsticio de verano, y el produce una sola manzana albina en el solsticio de invierno. La fruta del verano otorga vigor, salud y vida, mientras que la fruta del invierno roba lo mismo. En los años posteriores a la llegada de Belak, la fruta encantada se ha dispersado ampliamente a través de las tierras circundantes, promoviendo el bien y el mal. Las semillas de cualquiera de las frutas, si se dejan brotar, se convierten en pequeños monstruos vegetales conocidos como ramas plagadas.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Durante su viaje a través de la Ciudadela Sin Sol, los personajes se enfrentan a monstruosas amenazas y trampas antiguas, así como a tribus de kobolds y goblins en guerra. La aventura está diseñada para cuatro personajes de primer nivel. Deben avanzar de 2do nivel a 3er nivel antes del final. La aventura tiene cuatro partes básicas:

- Oakhurst.** Aunque no es parte de la aventura en sí, el pueblo de Oakhurst puede proporcionar a los personajes información valiosa sobre la ciudadela. También pueden usar Oakhurst como un lugar para recuperarse y reponer suministros.
- Guardia Kobold.** La incursión de los personajes en la ciudadela comienza al adentrarse en las áreas más accesibles de la fortaleza, donde habita una tribu de kobolds. Los personajes pueden evitar conflictos con los kobolds aceptando recuperar una masco-

ta perdida para el líder kobold, y pueden convencer a los kobolds para que se unan a su lado.

- Madriguera Goblins.** Los goblins que viven más profundamente dentro de la ciudadela se consideran los dueños del lugar. Se defienden agresivamente contra los intrusos, lo que dificulta evitar el combate con ellos.
- Huerto Escondido.** Eventualmente, los personajes descubrirán el nivel más profundo de la ciudadela y el Huerto Crepuscular que se encuentra dentro. Allí, conocen la verdad sobre la fruta encantada, y deben enfrentarse a Belak, El Paria y al Árbol Gulthias.

EJECUTANDO LA AVENTURA

Para mejorar la experiencia de los jugadores y ayudarte a hacer un mejor trabajo como Dungeon Master, ten en cuenta los siguientes consejos e información.

TRAZADO DE MAPAS

Puede ser difícil hacer un seguimiento de todos los corredores, giros, áreas y otras características de un calabozo, y los personajes de los jugadores pronto podrían confundirse sin un mapa. Pide a un voluntario para que sea el cartógrafo del grupo. El trabajo del cartógrafo es escuchar atentamente la descripción de cada área, anotar su tamaño y sus salidas, y registrar esa información dibujando en una hoja de papel.

LOCALIZANDO LA AVENTURA

La *Ciudadela Sin Sol* está diseñada para ubicarse fácilmente en cualquier entorno que prefiera el DM. Aquí hay unos ejemplos.

Dragonlance. En Krynn, la ciudadela fue una vez parte de Xak Tsaroth, y albergaba adoradores de Takis. Cuando esa ciudad fue destruida durante el cataclismo, cayó en una grieta que se abrió en la tierra. En este contexto, considere reemplazar los kobolds en la aventura con enanos gully.

Eberron. Situada cerca del borde occidental de la Tierra de los Lamentos, la ciudadela era una ruina antigua incluso para la época de la última guerra. Los agentes de Cyre lo usaron como un punto de referencia para el espionaje contra los reinos vecinos. En el Día del Luto, la tierra se abrió y se tragó el lugar. La Tierra de los Lamentos está a la vista de la grieta.

Reinos olvidados. En Faerún, la Ciudadela sin Sol fue una vez un bastión secreto del Culto Dragón, ubicado en los alrededores al noroeste de Thundertree. Se hundió en la tierra cuando el Monte Hotenow entró en erupción y lanzó a Neverwinter al caos.

Creyhawk. La Ciudadela sin Sol es una fortaleza Baklunish en ruinas que fue arrojada a las entrañas de la tierra cuando el Imperio Suel desencadenó la Devastación Invocada. Se encuentra en el noroeste de Bissel, en los alrededores al oeste de Thornward.

ÉPOCA DEL AÑO.

Si desea que los personajes tengan la oportunidad de encontrar una fruta, comience la aventura algunas semanas antes del solsticio de verano o de invierno. Además de hacer que una fruta esté disponible en el Árbol Gulthias, la elección de una temporada te brinda detalles adicionales para configurar la escena, lo que mejora la aventura.

Si eliges el verano, las colinas son exuberantes con crecimiento, aunque el calor a veces se vuelve opresivo. Si los personajes se embarcan en el invierno, las temperaturas oscilan justo por encima del punto de congelación durante el día y se hunden por debajo durante la noche.

GANCHOS DE AVENTURA.

Los aventureros pueden encontrar la Ciudadela sin Sol en un remoto y solitario barranco. Los personajes pueden ser atraídos a la mazmorra por cualquiera de las siguientes razones. Relacione la información a continuación con los jugadores según sea necesario para que se interesen en viajar al sitio de mazmorra.

BUSCANDO LA GLORIA.

Están ansiosos por hacerse un nombre propio. La leyenda de la Ciudadela Sin Sol es bien conocida por lo locales, y las historias indican que es un lugar prometedor para aquellos que buscan hacer descubrimientos, gloria y tesoros.

MISIÓN DE RESCATE.

Otro grupo de aventureros, con base en la localidad, se adentró en la Ciudadela Sin Sol hace un mes. Nunca se les volvió a ver. Dos miembros humanos de ese malaventurado grupo eran hermano y hermana, Talgen Hucrele (un luchador) y Sharwyn Hucrele (una maga). Formaban parte de una importante familia de mercaderes del pueblo cercano de Oakhurst. Kerowyn Hucrele, la matriarca de la familia, ofrece derechos de rescate para ti y tu equipo si pueden encontrar y regresar con los dos miembros perdidos de su familia, o al menos devolver los anillos de oro que llevan los hermanos desaparecidos. Ella también ofrece una recompensa de 125 gp por anillo insignia, a cada personaje. Si los personajes devuelven a los Hucrele en buen estado (mental y físicamente), ella ofrece duplicar la recompensa.

SOLUCIONANDO UN MISTERIO

La tribu goblin que infesta las ruinas cercanas, llamada la Ciudadela Sin Sol (aunque nadie sabe por qué), vende una sola pieza de fruta mágica al mejor postor en Oakhurst una vez cada verano. Han estado haciendo esto durante los últimos doce años. Por lo general, la fruta se vende por alrededor de 50 gp, que es todo lo que la gente del pueblo puede acumular para pagarle a los goblings. La fruta, aparentemente una manzana perfecta, sana a quienes sufren de cualquier enfermedad u otra dolencia. A veces plantan las semillas que vienen en el centro de cada fruto, esperando engendrar un manzano encantado. Cuando las semillas germinan en la estación apropiada, producen una masa de tallos retorcidos. No mucho después de que los retoños alcanzan los 2 pies de alto, son robados, cada vez. La gente del pueblo asume que los goblings envían ladrones para asegurar su monopolio de fruta encantada. Te interesa resolver el misterio asociado con la forma en que los miserables goblings podrían poseer tal maravilla, y cómo roban cada retoño que crece de la semilla de la fruta encantada. Además, deseas encontrar este rumorado árbol de curación, con la esperanza de sanar a un amigo o pariente enfermo.

OAKHURST

La comunidad más cercana a Ciudadela Sin Sol es una aldea llamada Oakhurst. La mayor parte de sus 900 residentes (incluyendo las granjas periféricas) son humanos, con una minoría considerable de halflings y una variedad de otras razas. Los lugares importantes en Oakhurst, y las personas que se encuentran dentro de ellos, incluyen los siguientes:

Salón de la Aldea. El centro de gobierno en Oakhurst incluye la oficina del alcalde Vurnor Leng, un noble humano masculino.

Almacén General. La principal fuente de suministros y mercancías del pueblo es la tienda general, propiedad y operada por Kerowyn Hucrele, una mujer noble humana.

Santuario. El consejo, la información y la curación se encuentran entre los servicios dispensados en el santuario de la aldea. Lo mantiene Dem "Corkie" Nackle, una gnomo sacerdotisa de Pelor.

Cárcel. Al lado de la sala del pueblo hay un sólido edificio donde los malhechores cumplen sus oraciones. El agente de Oakhurst es Felosial, una mujer semielfa veterana. Ella comanda una fuerza de diecisésis guardias y cuatro exploradores que mantienen la aldea a salvo.

Herrero. Reparar y forjar armas y armaduras es el trabajo de la herrería del pueblo, Rurik Lutgehr, un plebeyo enano.

Posada Viejo Jabalf. Garon, un plebeyo humano, es el dueño y cantinero de Old Boar Inn. Él sirve comida y bebida, y el lugar tiene algunas habitaciones que los visitantes pueden alquilar.

RUMORES ESCUCHADOS EN OAKHURST

Los personajes de jugador pueden descubrir la siguiente información adicional mientras pasan tiempo en la taberna local o haciendo las preguntas correctas a los locales.

- Nadie sabe con certeza qué fue la Ciudadela sin Sol, pero las leyendas insinúan que sirvió como el retiro de un antiguo culto al dragón. El Viejo Camino bordea la Llanura Ashen, un área sin vida. Un personaje que tiene éxito en un DC 15 de Inteligencia (Historia) sabe que la desolación se atribuye al alboroto de hace mucho tiempo de un dragón llamado Ashardalon. Algunos lugartenientes también conocen este hecho.
- Los pastores de ganado no pastan sus animales demasiado lejos en estos días. Están asustados por las historias de nuevos monstruos que merodean de noche. De vez en cuando, el ganado y las personas que han salido solos por la noche han sido encontrados muertos al día siguiente, portando docenas de heridas con forma de aguja. Nadie ha visto las criaturas que causan este caos, ni dejan un rastro discernible.
- Los aventureros desaparecidos incluyen un luchador (Talgen Hucrele), un mago (Sharwyn Hucrele), un paladín de Pelor (Sir Braford) y un guardabosque (Karakas). Sir Braford no era un local, y tenía una espada mágica llamada Shatterspike.
- A veces los goblings ofrecen una manzana diferente a mediados de invierno. Esta manzana es blanca como cadáver y venenosa, incluso al tacto. No se tomarán muestras de ninguna manzana.

ENCUENTROS SILVESTRES

Si los personajes están en algún lugar entre Oakhurst y la Ciudadela sin Sol en la noche, cuatro **ramas plagadas** atacan al grupo. Las plagas atacan sigilosamente desde el follaje cercano.

LA CIUDADELA

Mira al viejo dragón desde de su trono
Hundirse con una enorme ruina.

Himno

Una vez que los personajes están listos para abandonar Oakhurst, la aventura realmente comienza. El Camino Viejo cubierto de vegetación serpentea a través de colinas rocosas, cerca de rodales de roble viejo y antiguas granjas abandonadas. Se encuentra a 7 millas de Oakhurst a la Ciudadela sin Sol.

BARRANCO

El Camino Viejo pasa al este de un estrecho barranco. En el lado de la carretera más cercano al borde, varios pilares rotos sobresalen de la tierra donde el barranco se ensancha. Dos de los pilares se mantienen derechos, pero el resto están tumbados sobre la tierra inclinada. Otros están rotos, y varios aparentemente han caído en el

oscuro barranco. En el lado opuesto del barranco se pueden ver algunos pilares similares.

Una robusta cuerda tejida está atada a uno de los pilares inclinados en este lado del barranco.

El barranco corre varias millas en todas direcciones, con una profundidad y anchura promedio de 30 pies. En el punto donde más se acerca al Camino Viejo, se ensancha a 40 pies.

Investigando. Los pilares están desgastados y rotos, y los grafitis del alfabeto enano cubren la mayoría de ellos. Los personajes que conocen el idioma Goblin (después de traducir las letras del idioma Enano) reconocen las inscripciones como advertencias y amenazas contra posibles intrusos.

Una prueba exitosa de Inteligencia (Investigación) DC 10 o Sabiduría (Supervivencia) revela que el área dentro y alrededor de los pilares ha albergado muchas fogatas pequeñas, algunas de ellas tan recientes como hace un mes. Alguien hizo algún esfuerzo por ocultar la evidencia de los campamentos.

Descendiendo. La cuerda atada a uno de los pilares inclinados cuelga en la oscuridad del barranco. A juzgar por su buen estado, la cuerda no podría haber estado atada allí hace más de dos o tres semanas. Desde el borde del barranco, se pueden ver viejos y erosionados asideros para manos y pies en la pared del acantilado. Estos parecen ser de manufactura goblin.

Los aventureros pueden bajar fácilmente por la cuerda anudada, usando la pared para apoyarse. Usar las hendiduras talladas es más lento pero solo un poco más difícil. El descenso es de 50 pies a la cornisa (área 1).

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Los siguientes hechos sobre el medio ambiente son verdaderos a menos que se indique lo contrario en una descripción de área específica.

Puertas. Las puertas son de madera o de piedra.

Luz. Más allá del área 2, muchas habitaciones en el calabozo subterráneo no tienen luz. Las descripciones suponen que los personajes tienen una fuente de luz adecuada y pueden ver su entorno.

Ventilación. Todas las áreas adyacentes contienen un suministro de aire adecuado. El aire se renueva a partir de innumerables grietas que conducen a la caverna superior abierta y a la superficie. Estas grietas son demasiado pequeñas para que las naveguen cualquier criatura, excepto algunas como las ratas gigantes.

UBICACIONES EN EL NIVEL DE FORTALEZA

Las siguientes ubicaciones están identificadas en el mapa 1.1.

1. CORNISA

Una cornisa de arena da a un abismo subterráneo completamente oscuro al oeste. El borde es ancho pero áspero. Arena, restos rocosos y huesos de pequeños animales lo cubren. Una escalera de caracol desgarbada zigzaguea y baja por el borde de la cornisa, descendiendo a la oscuridad.

La pared más alejada del abismo está a 250 pies al oeste, y la parte inferior de la bóveda subterránea está a 80 pies por debajo de donde se encuentran los personajes.

Criaturas. Atraídos por algún animal que ocasionalmente cae por accidente en el barranco, tres ratas gigantes se esconden entre los escombros. Intentan esconderse si se dan cuenta de los personajes, y emboscan al primer personaje que llega a la repisa sin tratar de ser silenciosos.

Investigando. Una prueba exitosa de Sabiduría (supervivencia) DC 10 revela huellas humanoides, así como también rastros de ratas de tamaño inusualmente grande. Las huellas conducen por las escaleras.

Entre los escombros hay un viejo círculo de piedras que contiene (y está cubierto por) la ceniza acumulada de cientos de fogatas, aunque no se ha encendido fuego alguno durante algunos años. Dentro de la pila de cenizas hay unas pocas puntas de lanza tosca de fabricación goblin y huesos de animales pequeños.

2. ESCALERAS DE CONEXIÓN

Las escaleras de 5 pies de ancho que descienden del área 1 están rústicamente talladas. Sin embargo, no son peligrosas de atravesar, excepto que el combate en el camino estrecho puede ser riesgoso. Tres pequeños descansos se encuentran a lo largo de la ruta, el primero a 60 pies sobre el piso en el área 3, el segundo a 40 pies y el tercero a 20 pies.

Los personajes podrían ver el área 3 a medida que descienden.

Una fortaleza emerge de la oscuridad. La ciudadela subterránea, aunque impresionante, parece olvidada hace mucho tiempo, si se toma en cuenta las ventanas sin luz, las almenas rotas y las torres inclinadas. Todo está tranquilo, aunque una brisa fría sopla desde abajo, trayendo consigo el aroma del polvo y un leve rastro de podredumbre.

3. PATIO DERRUMBADO

Las estrechas escaleras desembocan en un pequeño patio, aparentemente la parte superior de lo que una vez fue una muralla almenada. La ciudadela enterrada se ha hundido tanto en la tierra que la almena está nivelada con el piso circundante. Ese piso se extiende hacia el norte y el sur, compuesto por una capa de mampostería desmembrada y traicionera, que alcanza una profundidad desconocida. Hacia el oeste se ciñe la estructura superviviente de lo que debe ser la Ciudadela Sin Sol. Una torre se encuentra en el lado oeste del patio.

El patio de piedra, rodeado de mampostería desmoronada, contiene una trampa y una puerta de madera.

Escombros de mampostería. Una extensión de mampostería desmoronada rodea toda la ciudadela. Aquellos que intentan cruzarlo inmediatamente notan su inestabilidad. Los escombros son terreno difícil. Cualquiera que se mueva a través de los escombros debe hacer una prueba de Destreza (Acrobacia) de DC 10 por cada 10 pies atravesados. En un control fallido, el personaje no puede moverse. Si la verificación falla en 5 o más, una losa de mampostería debajo del personaje se desplaza, arrojando al personaje a una cavidad llena de escombros. Escalar hacia atrás requiere un control exitoso de Fuerza (Atletismo) DC 10; en un control fallido, la víctima vuelve a caer en la cavidad.

Criaturas. Cada vez que una criatura cae en una cavidad, el ruido tiene un 10 por ciento de probabilidad de atraer a 1d4 ratas gigantes de las docenas que infestan el campo de escombros. Las ratas atraídas se mueven cuidadosa y sigilosamente entre los escombros para atacar.

Pozo Oculto. El mapa muestra la ubicación de una trampilla oculta que cubre unos 10 pies cuadrados y de 10 pies de profundidad. Una pasarela de 2 pies de ancho en el borde exterior permite el acceso a la puerta que conduce al área 4. Se necesita un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 exitoso para notar el borde no enjarrado de la trampilla. Luego, un control exitoso de Inteligencia DC 10 (Investigación) le permite a un personaje deducir la ubicación de la pasarela y cómo opera el foso.

Si una criatura se acerca a la trampilla, la tapa se abre, arrojando a la criatura al pozo. Con una prueba de Destreza DC 15 exitosa, una criatura puede usar las herramientas de los ladrones para

cerrar la tapa. Un mecanismo restablece la trampa 1 minuto después de que se abre la puerta, empujándola nuevamente a la posición cerrada. El mecanismo está en la pared del pozo debajo de la pasarela. Una criatura puede atascarlo en la posición abierta con una prueba de Destreza DC 15 exitosa usando las herramientas de los ladrones. Si esta comprobación tiene éxito en 5 o más, el mecanismo puede desactivarse permanentemente si así lo desea.

Criatura. El pozo contiene dos esqueletos de goblins, un goblin que ha estado muerto por alrededor de un día y una **Rata Gigante** viva. La rata, que se deslizó en el pozo para alimentarse del duende fresco, pero fue atrapada cuando la trampa se reinició, ataca a las criaturas dentro del pozo o escala para atacar a los que están cerca.

Tesoro. El cadáver goblin tiene una cimitarra y un escudo, así como 23 sp y 4 gp en una bolsa de cinturón.

4. CÚPULA DE LA TORRE

Esta área circular está adoquinada con granito agrietado, sobre el cual se extienden los cuerpos de cuatro goblins, aparentemente muertos en combate. Un cadáver se encuentra de espaldas contra la pared occidental, la lanza que lo mató todavía lo ensarta y lo mantiene en posición vertical. Tres puertas de madera conducen desde esta área. Una torre hueca de mampostería suelta alcanza los treinta pies en el aire, pero los pisos y las escaleras intermedias se han ido, excepto por un par de repisas desmoronadas.

Cuerpos. Una investigación revela que los cuatro goblins han estado muertos por bastante tiempo, y que las ratas los han raído. Los cuerpos han sido saqueados. Si alguien quita la lanza que sujetaba al duende contra la pared, el cuerpo se desploma para revelar runas draconianas en la pared detrás de ella. Aquellos que conocen el lenguaje draconiano pueden leer las runas como "Ashardalon".

Puerta Secreta. Una puerta secreta con trampa conduce al área 5. Encontrar la puerta requiere un control exitoso de Sabiduría (Percepción) DC 20. La puerta se abre por medio de un bloque de mampostería que también sirve como una palanca, que puede empujarse hacia adentro en el lado izquierdo o hacia afuera desde la derecha.

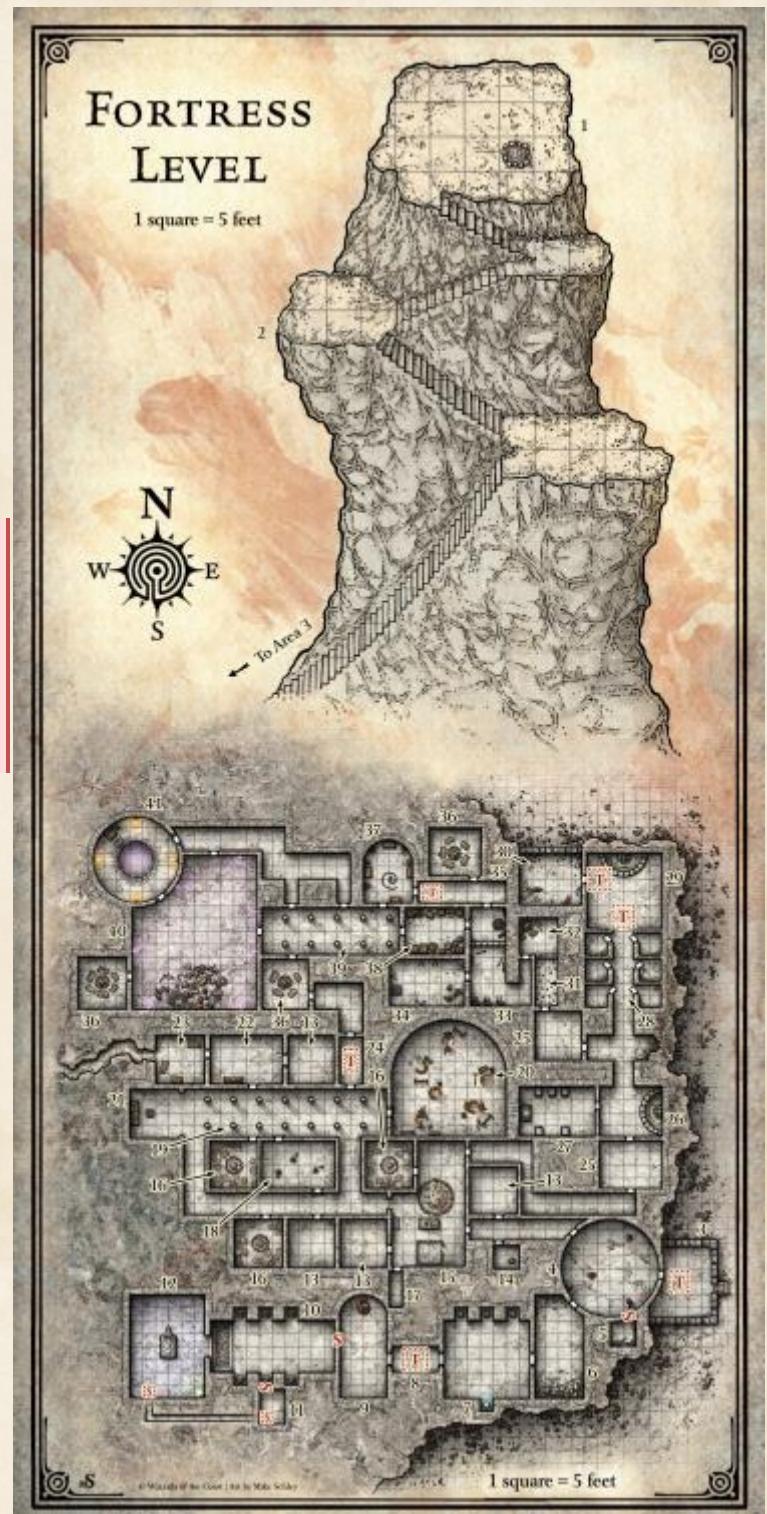
Trampa de Agujas. Si se tira de la palanca, ese movimiento desencadena una trampa de agujas. Las agujas se extiende 3 pulgadas fuera de la abertura, causando 1 daño de perforación a quien tira de la palanca. Alguien que con cuidado y lentamente tira de la palanca puede ver fácilmente la aguja antes de que golpee. La desactivación de la aguja requiere herramientas de los ladrones y una prueba exitosa de destreza DC 15. Si la verificación falla en 5 o más, la trampa se dispara, apuñalando al personaje a menos que el personaje tenga éxito en una tirada de salvación de Destreza DC 15.

5. HUECO SECRETO

Este hueco de la cámara está húmedo y frío. Los esqueletos de tres arqueros muertos hace mucho tiempo se desploman contra las rendijas de las flechas llenas de escombros a lo largo de los muros este y sur.

Los esqueletos datan de la época antes de que la ciudadela se hundiera en la tierra. Esa calamidad mató a los tres arqueros, al mismo tiempo inculcándoles la maldición de los no muertos. Si alguien entra en esta cámara, los tres **esqueletos** se animan, con puntos de fuego rojo brillando en sus cuencas oculares cuando se levantan.

Tesoro. Cada esqueleto tiene veinte flechas, 2d10 sp, 1d10 gp y una flecha +1 en un zócalo especial en el carcaj. Debido a que los esqueletos no tienen mente no usan las flechas mágicas.



6. ANTIGUO ACCESO

Las paredes de mampostería de esta sala de veinte pies de ancho están en mal estado. El extremo más alejado se ha derrumbado, llenando la sección sur de escombros. La pared occidental está en una forma mucho mejor que las otras paredes, y tiene una puerta de piedra con un dragón tallado en relieve. La puerta tiene una sola cerradura, situada en la boca abierta de un dragón.

Puerta de Dragón. La puerta, que está tallada para parecerse a un dragón, tiene una cerradura mecánica y un hechizo de Seguro arcano. El tiro de Fuerza (Atletismo) para derrotar el bloqueo arcano es DC 30, y el tiro de Destreza para evitar el bloqueo mágico

usando herramientas de ladrón es DC 25. Al lanzar un hechizo golpe (knock) en la puerta suprime la cerradura mágica durante 10 minutos, reduciendo los DC en 10 durante ese periodo. El bloqueo mecánico permanece intacto si se puentea el bloqueo mágico, lo que requiere otro conjuro de golpe (knock) o el uso de la llave. La clave, que pasa por alto tanto el bloqueo mágico como el mecánico, está en el área 21.

Criatura. Una **Rata Gigante** se esconde entre los escombros. La rata ataca a cualquiera que se mueva a menos de 5 pies del borde de los escombros o a alguien que quede solo en esta área.

7. GALERÍA DE NOTAS FORLORN

Cuando se abre la puerta, un ruido silbante y una nube de polvo alrededor de la puerta indican que la cámara que está más allá ha estado sellada durante siglos. El polvo, que no había sido perturbado por mucho tiempo, cubre todas las superficies en esta gran galería. El aire aquí es rancio.

Tres nichos están en la pared norte, y uno está en la pared sur. Cada alcoba contiene un pedestal de piedra cubierto de polvo con un globo cristalino del tamaño de un puño que descansa sobre él. Los globos en las alcobas del norte están agrietados y oscuros, pero el globo en el nicho del sur brilla con una suave luz azul. Débiles notas tintineantes salen de ella.

Si un personaje se mueve a 5 pies del globo iluminado, comienza a reproducirse música en toda el área, y el sonido llega a las áreas 6, 8 y 9 si las puertas de esas áreas están abiertas. Cualquier criatura que pueda escuchar la música debe hacer una tirada de salvación de CD 15 Sabiduría. En una salvación exitosa, una criatura es inmune a la música del globo durante 24 horas. En una tirada de salvación fallida, esta criatura queda encantada y, mientras está encantada de esta manera, solo puede tomar la acción Acelerar y avanzar hacia el área 3.

El efecto sobre una criatura termina una vez que esa criatura llega al piso más allá de la trampa en el área 3. Si se impide que una criatura afectada se mueva al área 3, la criatura puede repetir el tiro de salvación al final de cada turno, terminando efecto sobre sí mismo en un caso de lograr una tirada de salvación exitosa. El efecto finaliza por sí solo 1 minuto después de que la criatura ya no pueda escuchar la música. Una criatura puede escapar de la música al estar del otro lado de una puerta cerrada que conduce a la galería, o al desocupar el área (incluidas las habitaciones adyacentes) donde se puede escuchar la música.

El globo tiene AC 10 y 10 hit points. Si es atacado o manipulado, la música se vuelve más fuerte, se puede oír en las áreas 4 y 10 si las puertas de esas áreas están abiertas. El DC del tiro de salvación de sabiduría luego aumenta a 20. Si el globo se reduce a 0 puntos de golpe o se saca de la habitación, se agrieta y se queda oscuro y silencioso. Ya no funciona.

8. PLACA DE PRESIÓN

El aire está viciado en este corredor de veinte pies de largo, que lleva a otra puerta de piedra cerrada.

Trampa de Flecha. Cada vez que se coloca cualquier peso en cualquier parte de la sección central de 10 pies cuadrados del corredor, se activa una placa de presión mecánica que activa una trampa. Una flecha es dispara desde arriba de la puerta occidental hacia la criatura que activó la trampa: +5 al golpe, 5 (1d10) daño de perforación.

Con una prueba exitosa de Inteligencia (Investigación) DC 15, un personaje puede deducir la presencia de la placa de presión a partir



de variaciones en el enjarrado y la piedra a su alrededor, al compararlo con el piso circundante. Acuñar una punta de hierro u otro objeto de tamaño similar y resistente debajo de la placa de presión evita que se active.

9. ENIGMA DRAGÓN

El polvo llena esta sala como una capa de nieve gris. En el extremo norte redondeado de la cámara se encuentra una escultura de diez pies de alto de un dragón enroscado tallado en mármol blanco veteado de rojo.

Escultura de Dragón. Si una criatura se mueve a menos de 5 pies de la estatua del dragón, un hechizo de boca mágica hace que el dragón pronuncie un acertijo en Común (para los espectadores, parece como si las fauces de piedra estuvieran realmente en movimiento). El enigma del dragón es el siguiente:

Venimos por la noche sin que nos atrapen;
Desaparecemos durante el día sin que nos roben.
¿Qué somos?
(Respuesta: estrellas)

Puerta Secreta. Una puerta secreta en el muro oeste lleva al área 10. Encontrar la puerta requiere un control exitoso de Sabiduría DC (Percepción) 20. Bajo el escrutinio de detectar magia, la puerta irradiia un débil aura de magia de abjuración. La puerta se abre, pivotando en la habitación, solo si alguien responde el enigma.

Una vez que se abre la puerta, se cierra por sí sola 1 minuto después, aunque cualquier obstrucción colocada en la entrada impide que lo haga. La puerta se puede abrir desde el lado oeste con un simple empujón.

10. GUARDIA DE HONOR

El polvo cubre el interior de esta sala de veinte pies de ancho. Seis huecos alinean las paredes, tres al norte y tres al sur. Cada hueco, excepto el del suroeste, tiene una estatua humanoide tallada en mármol blanco con vetas rojas. Las figuras parecen ser elfos altos con armadura de placas. Un arco de piedra en el extremo oeste de la sala es la entrada una sala amplia desde donde ilumina una luz verdosa. Un pozo oscuro está situado antes del arco.

Hueco Suroeste. Una tirada exitosa de Sabiduría (Percepción) DC 10 revela que el polvo en la habitación está alterado por un rastro que comienzan en la alcoba del suroeste, aunque están se rellenas lo suficiente como si hubieran ocurrido hace decenas de años. Un tiro exitoso de Sabiduría (Supervivencia) de DC 10 permite a un personaje determinar que las huellas fueron hechas por diminutos pies humanoides con uñas parecidas a garras. Comienzan en el centro de la alcoba, se mueven al oeste hacia el pozo y luego desaparecen en el pozo. Un personaje que ingresa al hoyo para seguir las huellas debe hacer otro control exitoso de Sabiduría (Supervivencia) DC 10 para volver a encontrar el rastro.

Pozo con Espinas. La fosa tiene 10 pies de profundidad y su fondo está lleno de espinas que infligen 11 (2d10) de daño performativo a una criatura que cae, así como también daño de caída. Las paredes del pozo son ásperas, y ofrecen asideros a los escaladores. El área 12 comienza en su lado más alejado.

Criatura. Un **quasit** llamado Jot estaba comprometido en el hueco del sudoeste desde hace un siglo con la protección del contenido en el sarcófago en el área 12. Estaba en animación suspendida hasta hace algunas décadas, y ahora espera en el otro lado del arco justo fuera de la vista, en el área 12. Jot es alertado por cualquier fuente de luz que tengan los personajes, por lo que puede prepararse para ellos. (Si los personajes no tienen una fuente de luz y son sigilosos, puede que Jot no se dé cuenta de ellos.) El quasit sale disparado de su escondite y ataca a la primera criatura que sale del pozo en el lado oeste.

Desarrollo. Jot no lucha hasta la muerte. Si toma algún daño, o si más de un personaje lo ataca, Jot se ríe y dice: "Rompiste el lazo. ¡Mi guardia sobre el sacerdote de dragones ha terminado!" Utiliza su siguiente acción para volverse invisible. Luego se convierte en un murciélagos y vuela a lo largo del techo de 10 pies de altura a través del pozo.

Si Jot escapa, los personajes podrían volver a verlo. Sabe que la muerte en el Plano Material significa un regreso al Abismo, por lo que prefiere hostigar a los personajes mientras están comprometidos, riéndose y burlándose de esa manera.

Puerta Secreta. Encontrar la puerta en la pared sur requiere un tiro exitoso de Sabiduría (Percepción) DC 20. La puerta se abre con un simple empujón hacia adentro.

11. CUARTO SECRETO

El polvo cubre el contenido de esta pequeña cámara, oscureciendo las runas inscritas en la pared sur.

Inscripción. Si la pared sur se despeja de polvo, las runas se revelan como un mensaje en Draconic. Alguien que puede leer el idioma lo entiende como "Un sacerdote de dragones sepultado vivo por sus transgresiones a la Ley aún conserva el honor de su posición".

Puerta secreta. Una trampilla secreta en el piso requiere un control exitoso de Sabiduría (Percepción) de DC 20 para encontrar

ser encontrada. La puerta se abre tirando de ella hacia arriba. Conduce a un espacio angosto de 3 pies por 3 pies en el cual deben arrastrarse que se conecta a una puerta similar en el área 12.

12. TUMBA DE UN FALLIDO SACERDOTE DRAGÓN

Baldosas de mármol violeta cubren el piso y las paredes, debido a que todas están rajadas o rotas, dejan al descubierto una piedra toscamente labrada. Candelabros se adjuntan a las paredes en cada esquina. Uno sostiene una antorcha que arde con fuego verdoso. Un sarcófago de mármol, fácilmente de nueve pies de largo, se encuentra en el centro de la habitación. El ataúd está tallado con imágenes de dragón, y la cabeza del sarcófago se asemeja a la cabeza de un dragón. Los broches de hierro oxidados cierran firmemente la tapa.

Antorcha. El fuego verdoso es un hechizo de llama continua.

Sarcófago. Seis cierres de hierro oxidado sujetan la tapa del sarcófago. Abrir un solo pestillo requiere una prueba de Fuerza CC 15 exitosa. Si se abren los seis pestillos, la tapa se puede quitar con una prueba de Fuerza DC 15 exitosa o mediante el esfuerzo de cualquier combinación de caracteres cuya Fuerza combinada sea 30 o mayor.

En el interior, un sacerdote de dragón yace preso, se mantiene vivo en virtud de un hechizo secuestrador que se disipa con un destello de luz verde cuando se abre el sarcófago. Si los personajes miran adentro, lee:

¡En el ataúd hay un troll! Está vestido con galas podridas, pero sus joyas y anillos adornados con pequeños dragones plateados que todavía brillan. El cuerpo de la criatura es delgado y largo, y su carne es de un verde gomoso y pútrido. Su pelo negro es largo, grueso y tupido. Sus ojos negros y brillantes se abren, y gruñe.

Este sacerdote de dragón se adentró en la magia que el culto del dragón consideraba profana: se transformó permanentemente de un elfo a un troll. Para este crimen, el culto lo sepultó vivo, aunque el honor de su estación permaneció. El sacerdote de dragón ataca a sus rescatadores, su mente casi se transformó en la de un troll a través de las edades de su entierro. Tenía un nombre, pero lo ha olvidado, aunque no ha olvidado cómo hablar Elfo y Draconic.

Criatura. En su estado actual, el sacerdote de dragón es más lento y más débil que un troll normal. Usa estadísticas de **Troll**, pero el sacerdote de dragón comienza con 30 puntos de golpe, regenera solo 5 puntos de golpe por ronda (hasta lo normal para un troll) y no puede usar Multiattack. Si es derrotado en este estado, el sacerdote dragón vale 450 XP.

Desarrollo. El sacerdote de dragón no perseguirá a los personajes que huyen. En cambio, continúa reposando en su tumba hasta que el hambre finalmente lo atrae a cazar cinco días después. En ese momento, usa las estadísticas normales de troll, conservando sus idiomas adicionales.

Tesoro. El sacerdote de dragón tiene una daga ceremonial adorada (por valor de 125 gp), dos anillos de plata (15 gp cada uno) y un amuleto de plata (15 gp). Dispersos en la parte inferior del sarcófago hay 220 sp, 50 gp y cuatro pergaminos: comando, curar heridas (2º nivel), infilar heridas (2º nivel) y perno guía ([guiding bolt] 2º nivel).

13. SALA VACÍA

Varias habitaciones vacías en la fortaleza tienen las mismas características. No se puede encontrar ninguna nota en ninguna de ellas.

Esta cámara en ruinas se encuentra vacía de todo excepto una pila de escombros rocosos.

14. ESCONDRIJO DE AGUA ENCANTADO

La puerta tallada en relieve de piedra que sella esta cámara representa la natación de un pez parecido a un dragón.

La puerta está bloqueada pero se puede abrir con herramientas de ladrones y con una prueba de destreza DC 20 exitosa.

Si la puerta está abierta, lea:

Esta cámara de diez pies cuadrados está tallada en piedra. Contiene un barril vertical hecho de hierro oxidado. Las tuberías oxidadas conducen desde el barril hasta el piso.

Si alguien sacude o golpea el barril, el sonido de un líquido que se derrama proviene de su interior. Las tuberías de conexión mantienen el barril en su lugar, evitando que se desprenda. Los personajes pueden quitar un tapón metálico ancho en la parte superior del barril con una prueba de Fuerza DC 15 exitosa, o alguien puede arrancar fácilmente el costado del barril.

Criaturas. Si se rompe el barril, se liberan el **Mephít Hielo** y el **Mephít Vapor** que hay dentro. Las criaturas atacan a cualquiera que haya perturbado el barril.

Tesoro. Dentro del barril hay cinco pequeños zafiros (valor 10 gp c/u) que se utilizan para crear la magia que une a los mephits.

15. CELDA DEL DRAGÓN

Los símbolos y glifos ejecutados en crudo, trazados en tinte verde brillante, decoran esta gran y desmoronada cámara de forma irregular. Un pozo grande en el centro muestra evidencia de un incendio reciente. Una jaula metálica en el medio de la pared sur contiene un agujero abierto y se queda vacío. Un pequeño banco de madera cubierto con un paño verde está al lado de la jaula, y varios objetos pequeños descansan sobre él. Un petate se encuentra cerca del banco de madera, y el sonido de lloriqueo viene de adentro.

Hasta hace poco, los kobolds tenían preso a un dragón blanco que se arrastraba en la jaula y lo colocaban bajo una fuerte guardia. Esos guardias no eran lo suficientemente fuertes para enfrentarse a una incursión de goblins que robaron al dragón hace una semana.

Criatura. Meepo, el **kobold** que era Guardián de dragones de su tribu, ahora es el único ocupante de la cámara. Está desconsolado por la pérdida de la cría y pasa gran parte de su tiempo hoy en día sumido en pesadillas en su saco de dormir. Con la pérdida de su cargo, el estado de Meepo está en la cuneta. Él no reacciona a nada menos que ruidos fuertes o estímulos directos.

Si es molestado, Meepo estará asustado pero dispuesto a hablar. Él está algo llorón. Sus numerosas cicatrices obvias son recuerdos de su trabajo como Guardián de Dragones. Si se le pregunta por la jaula o se le pregunta de alguna manera que se mencione a un dragón, dice: "El dragón del clan... lo perdimos. ¡Los malditos goblins se robaron a Calcryx, nuestro dragón!" Para todas las demás preguntas, Meepo responde: "Meepo no lo sabe, pero Yusdrayl sí. Meepo los lleva a conocer a Yusdrayl, nuestro líder, si son agradables. Tienen un paso seguro, si prometen ser buenos. Quizás si prometes rescatar dragón, Yusdrayl te hace bien, responde preguntas".

Meepo se anima cuando siente la posibilidad de recuperar al dragón. Fiel a su palabra, él guía a los personajes al área 21. En el camino, él grita "Cosquillas de maíz" (en Draconic) de vez en cuando, explicando que es una contraseña que le dice a otros kobolds que los personajes son amigables. Si los personajes dejan

ENCUENTROS ALEATORIOS

En el área 13 y las siguientes, los monstruos se mueven a lo largo de los pasillos de la Ciudadela Sin Sol. Por cada 12 horas que los personajes pasen en el calabozo, tira un d20 y refiérete a la siguiente tabla si los personajes están en un pasillo o cuarto accesible en ese momento.

d20	Encuentros
1	1d6 kobolds
2	1d6 ratas gigantes
3	1d4 goblins
4	1d2 osgos
5	1d4 esqueletos
6	1d6 ramas plagadas
7-20	No hay encuentro

atrás a Meepo, o si son antagónicos con él, los personajes no aprenden la contraseña, y todos los otros kobolds son hostiles hacia el grupo.

Desarrollo. Si el combate ocurre en esta cámara, los kobolds cercanos en el área 16 son alertados, y se apresuran a encontrar enemigos.

Investigando. Los símbolos en las paredes están crudamente formados en Draconic y dicen: "Aquí hay dragones". La jaula metálica está casi destruida y no puede usarse para contener a los cautivos. Una búsqueda en la jaula revela escamas blancas que alguien que posee competencia en Naturaleza o Supervivencia puede determinar que no provienen de ningún animal natural. Una prueba exitosa de CD 15 usando cualquiera de las habilidades identifica las escamas como las de una cría de dragón blanco. La hoguera, si se tamizan sus cenizas, contiene fragmentos carbonizados de huesos y armaduras kobold.

Tesoro. El banco sirve como una especie de pequeño altar. Descansando sobre ella hay contenedores de tinte verde, un pincel hecho de cerdas de pelo de duende y cuatro figuritas de dragón diminutas de jade (valor 15 gp c/u). Una búsqueda exhaustiva de la hoguera y una tirada exitosa de Sabiduría (Percepción) DC 15 revela otra figura de jade.

16. PUESTO DE GUARDIA KOBOLD

Tres habitaciones en la fortaleza sirven como estaciones de guardia kobold. Todas tienen las mismas características.

Puerta Trampa. La puerta que conduce a la habitación está amarrada con un cable trampa que los kobolds conectan después de cerrar la puerta. Al golpear este cable, a 2 pulgadas del suelo que se extiende entre los marcos opuestos de la puerta y que sube por el marco, se activa la trampa. Un personaje que tiene éxito en una tirada de Sabiduría (Percepción) DC 10 detecta el cable. Si un personaje tiene éxito en una prueba de Destreza DC 10 usando las herramientas de los ladrones, el cable trampa se corta sin activar la trampa. Un personaje puede intentar este control utilizando cualquier arma con filo o herramienta con filo en lugar de las herramientas de los ladrones, pero lo hace con desventaja.

En un control de Destreza fallido, la trampa se dispara, volcando una olla de barro de despojos, basura y excrementos de dragón que cae sobre cualquier criatura en la puerta y salpica en un radio de 5 pies. Una criatura golpeada por el material debe tener éxito en un lanzamiento de salvación de la Constitución DC 10 o ser envenenado por 1 minuto. Una criatura afectada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí mismo si se guarda con éxito.



Los kobolds liberan la tensión en el cable trampa cuando salen, lo que significa que cualquier puesto de guardia que se haya desocupado se puede ingresar de manera segura.

Un pequeño hoyo de brasas, construido de mampostería rota y porciones de esculturas de piedra hechas añicos, arde en el centro de esta cámara. Arregladas alrededor de la fosa hay varias alfombras pequeñas tejidas con pelo enmarañado y hongos muertos.

Criaturas. La sala sirve como cuartel y puesto de guardia para los guerreros de la tribu kobold. Tres **Kobolds** hacen guardia en el interior, a menos que ya hayan venido para reforzar otros kobolds.

Si los personajes intentan hablar y la interacción es exitosa, los kobolds dirigen a los personajes a dirigirse hacia "Yusdrayl en su trono de dragón", dándoles instrucciones simples para el área 21 y advirtiéndoles que eviten despertar la ira de los guardias de élite de Yusdrayl.

17. ALIMENTO PARA DRAGÓN

Un personaje que se acerca a la puerta puede oler el hedor de lo que hay más allá. Si se abre la puerta, lea:

Las ratas llenan la habitación, atrapadas entre sus propios desechos. Una pequeña media barrera impide que las ratas escapen fácilmente cuando la puerta está abierta.

Criaturas. Las ratas se usan como alimento para el dragón que alguna vez estuvo en el área 15. Desde el secuestro del dragón, los kobolds han descuidado a las ratas, y mientras tanto los roedores han masticado las ataduras de la barrera. Una ronda después de que alguien abre la puerta, las ratas derriban la barrera y salen corriendo, atacando como un **Enjambre de Ratas** durante 1 asalto, después de lo cual se dispersan en la mazmorra.

18. PRISIÓN

Cada puerta que conduce a la cámara de la prisión está bloqueada, lo que requiere un control de Destreza DC 15 usando herramientas

de ladrón para desbloquear, y también bloqueado en el exterior con una barra de hierro. Si un personaje intenta abrir cualquiera de las puertas mientras están presentes los kobolds, los kobolds advierten que no debe hacerlo. Abrir una puerta a pesar de esta advertencia convierte a los kobolds en hostiles.

Cuatro pequeños humanoides están encadenados por cadenas gruesas y oxidadas unidas a una gran espiga de hierro colocada en el suelo. Varias armas rotas y escudos partidos se encuentran en una esquina.

Criaturas. Cuatro **goblins** están encadenados aquí, hechos prisioneros durante el curso de varias escaramuzas. De vez en cuando, los kobolds sacan a un goblin de la habitación y lo regresan a los otros (por un precio de 2d10 sp). Aquellos que no pueden ser rescatados están destinados a la olla de cocina kobold. Los goblins lloriquean y se acobardan patéticamente si algún personaje entra a la habitación. Un personaje que tiene éxito en una prueba de Destreza DC 15 usando herramientas de ladrones puede abrir el candado en las cadenas, o las cadenas pueden romperse (Fuerza DC 20) o cortarse (AC 15, 60 hp).

Los goblins prometen cualquier cosa y todo a cambio de su liberación, incluido el paso seguro de los personajes a su jefe. Sin embargo, las criaturas no tienen poder para garantizar sus promesas. Además, si se liberan los goblins, cualquier trato que los personajes tengan con los kobolds queda anulado. Los duendes liberados huyen ante el primer indicio de problemas, y traicionan a sus rescatadores si son amenazados por otros goblins.

19. SALÓN DE DRAGONES

Una doble fila de columnas de mármol talladas en relieve recorre la longitud de esta larga y gran sala. Las tallas gastadas representan dragones entrelazados.

Criaturas. Un escuadrón élite de tres **kobolds** (cada uno con 7 hp) patrulla el salón, considerando el deber como un honor. Los guardias prestan especial atención a la puerta que conduce al área 24, que se encuentra a lo largo de la ruta tradicionalmente utilizada por los bandidos goblins (goblin raiders). Estos kobolds reaccionan a la presencia del personaje de la misma manera que los ordinarios descritos en el área 16. Si los personajes se dirigen al área 21 sin causar hostilidades, estos guardias siguen a los personajes hasta la presencia de Yusdrayl.

Desarrollo. Si el combate estalla aquí, es probable que el resultado sea mortal para el grupo. Cualquier kobold restante en las áreas cercanas ingresa a la sala como refuerzos. Yusdrayl y sus dos guardias llegan del área 21 al comienzo de la segunda ronda de combate. Al comienzo de la quinta ronda, los kobolds en el área 16 al suroeste de esta sala entran en escena. Al comienzo de la octava ronda, los kobolds del área 23 entran en la refriega (los kobolds que abandonan su área original y son asesinados aquí deben tenerse en cuenta para posibles referencias futuras).

20. COLONIA KOBOLD

La fuerte puerta de madera que conduce a la vivienda de los kobolds está trabada desde el interior. Los personajes que den la contraseña correcta ("Cosquillas de maíz" Hablado en Draconic; vea el área 15) o que realicen una prueba exitosa de Carisma (engaño) DC 15 pueden convencer a los kobolds de que destrabe la puerta. De lo contrario, los kobolds abren la puerta solo cuando los guardias regresan a la sala para un cambio de turno.

Varias fogatas pequeñas pero humeantes iluminan esta amplia y alta cámara. Espumas, bastidores de bronceado y otros implementos de una cultura primitiva son visibles a través de la neblina. Varias figuras pequeñas trabajan y juegan afanosamente dentro de la cámara.

Veinticuatro kobolds ocupan la habitación, pero solo tres **Kobolds** son guerreros capaces que desafían a los intrusos sin escolta. Otros siete kobolds son **Plebeyos**, pero con 3 puntos de golpe cada uno, y una reducción de -1 para golpear y dañar en comparación con las estadísticas del Manual de Monstruos. Los otros miembros de la tribu aquí son demasiado jóvenes, demasiado viejos o demasiado cobardes para defenderse; huyen si se desata el combate y no valen XP. Incluso los kobolds capaces de luchar huyen si son superados. Los kobolds aquí responden todas las preguntas con un rápido "Yusdrayl sabe".

Un ataque a estos kobolds trae refuerzos, como se describe en el área 19, aunque cada grupo llega 1 ronda más tarde debido a la distancia adicional que debe atravesar.

21. TRONO DE DRAGÓN

Un trono corto se encuentra cerca de la pared oeste, construido de trozos de mampostería caídos apilados contra un antiguo altar. En la parte superior del altar, siente una variedad de pequeños objetos. La parte del altar que sirve como la espalda del trono presenta una talla de un dragón alzado. Una llave metálica se sostiene firmemente en las mandíbulas abiertas del dragón.

Criaturas. Normalmente sentado en el trono está el líder de los kobolds, Yusdrayl (ver apéndice B). Dos kobolds de élite (7 puntos de golpe cada uno) la protegen. Aquellos que vienen a la habitación de Yusdrayl pueden hablar con ella; ella es hostil solo si sabe que los personajes han matado a otros kobolds. Los personajes que se enojan con ella mientras hablan ganan la ira del líder y un ataque salvaje.

Yusdrayl puede responder a las siguientes preguntas:

¿Por qué están los kobolds en este lugar? "Los Kobolds son herederos de los dragones. Como el más poderoso entre mi gente, he guiado a unos pocos valientes a este antiguo sitio sagrado, donde los dragones fueron adorados hace mucho tiempo".

Yusdrayl no sabe nada más sobre la historia de la fortaleza, excepto el nombre del dragón que una vez fue reverenciado aquí, que es Ashardalon.

¿Qué hay de los goblins / frutas / Belak? "Los Marginados, ellos viven abajo. Cultiva la fruta, la cual le da a los goblins. ¡Los goblins ladrones de dragones son sus sirvientes!"

¿Qué hay de los monstruos rama? "Las plagas de ramas son masotas de Los Marginados. Son más numerosos abajo, en el Bosque Crepuscular".

¿Qué hay de los aventureros humanos perdidos? "Fueron a luchar contra los goblins y nunca regresaron".

¿Qué pasa con el dragón de dragón robado? "Los duendes robaron a nuestro dragón! Si nos devuelves Calcryx, te concederé una recompensa. Meepo puede acompañarte si lo deseas".

Si los personajes deciden ir en busca del dragón, los kobolds los dirigen hacia el pasaje que conecta el área 15 y el área 25, que es el "camino de regreso" al territorio goblin. Yusdrayl y sus seguidores no saben nada útil sobre la guarida goblin. Si los personajes llevan a Meepo con ellos, él puede servir como guía para esa ubicación. Si Meepo avanza y es asesinado, los kobolds lo cuentan como una pequeña pérdida siempre que el dragón sea rescatado.

Las posibles recompensas incluyen la llave en la boca del dragón tallado, o dos de los elementos en el altar. Yusdrayl también está dispuesto a vender la llave por 50 gp.

Desarrollo. Si estallan las hostilidades, los refuerzos llegan de la manera descrita en el área 19. Si los personajes devuelven Calcryx, Yusdrayl puede ser convencido para ayudarlos en un asalto a los duendes restantes. Usted determina la naturaleza de la ayuda.

Tesoro. La llave apretada en la boca del dragón tallado abre la puerta al área 7. Yusdrayl tiene llaves para el área 18 y las cadenas allí, una llave para las puertas en el área 24, y una llave que una vez encajó en la jaula en el área 15. Ella también tiene 35 gp.

Los elementos ensamblados en el altar incluyen una ficha de plumas de Quaal (árbol), tres rollos de hechizos (armadura de mago, escalada de arañas [spider climb] y golpe [knock]) y un frasco pequeño que contiene tres dosis de elixir de la salud.

22. DESPENSA

El olor a carne podrida impregna esta cámara. La mayoría de los ganchos de hierro oxidados en el techo están vacíos, pero algunos contienen los cadáveres desollados de grandes alimañas, enormes tallos fungoides y varios caparazones de insectos masivos. En un banco pequeño y maltratado a lo largo de la pared sur hay piezas de cubiertos casi inútiles y cuchillos desolladores.

Los kobolds traen comida para su tribu desde el Underdark y la almacenan en una cámara cercana. La carne podrida es la de ratas, murciélagos, grillos de cuevas sobredimensionadas, escarabajos, partes de duendes y arañas. La habitación también tiene una selección de hongos y setas.

23. ACCESO AL UNDERDARK

El piso está parcialmente colapsado en el lado este de esta habitación, revelando un túnel. El pasaje no está trabajado, y varía mucho su anchura, altura y dirección, como lo hacen los túneles naturales. Dentro de la habitación, el equipo de caza está recargado en la pared, y varias paletas se encuentran cerca.



Los kobolds usaron el pasaje natural para entrar primero en la Ciudadela sin Sol, y continúan viajando a través de ella para cazar y recolectar incursiones hacia el Underdark.

El túnel va más allá del alcance de esta aventura, pero podría ser una ruta a un sitio que usted ha diseñado.

Criaturas. Si no han venido como refuerzos, tres **kobolds** acompañan aquí, sirviendo como cazadores y guardianes del túnel. Ellos reaccionan como se describe en el área 16.

24. ACCESO CON TRAMPAS

Las puertas en ambos extremos del corredor están bloqueadas y pueden ser abiertas por un personaje que tenga éxito en un control de Destreza DC 20 usando las herramientas de los ladrones.

En el otro extremo de un corredor de seis metros de largo hay otra puerta cerrada.

Pozo oculto. El mapa muestra la ubicación de una trampilla oculta. Una pasarela de 2 pies de ancho a lo largo del centro del pozo permite un paso seguro sobre el pozo. Con una prueba exitosa de Sabiduría DC 15 (Percepción), un personaje nota el borde no mordido de la puerta. Después de eso, un personaje que hace una prueba exitosa de Inteligencia DC 10 (Investigación) deduce la ubicación de la pasarela, así como también cómo opera el foso.

Si una criatura pisa la cubierta del pozo, la tapa se abre, dejando a la criatura a 10 pies dentro del pozo. Con una prueba de Destreza DC 15 exitosa, una criatura puede usar herramientas y un objeto, como una punta de hierro para cerrar la tapa.

Los Kobolds revisan regularmente la trampa y la restablecen manualmente cuando es necesario.

25. CÁMARA VACÍA

Dos cámaras vacías en el extremo oriental de la fortaleza tienen las mismas características.

Esta cámara vacía alberga solo excrementos de rata, losas desmoronadas y manchas.

Investigando. Un personaje que tiene éxito en un control de Sabiduría DC 15 (Percepción) nota huellas en el polvo. Algunas pistas fueron hechas por ratas y algunas por humanoides.

Un personaje que luego tiene éxito en un control de Sabiduría (supervivencia) DC 15 comprueba que las huellas de rata son muy recientes, tal vez de un día, y que las huellas humanoides tienen casi un mes y fueron hechas por tres o cuatro humanoides de tamaño humano en movimiento a través del área hacia el norte.

Trampa. La puerta que conecta la cámara vacía más al norte con el área 31 contiene una trampa. Ver el área 31 para más detalles.

26. FUENTE SECA

El polvo y los pedazos impares de escombros y escombros se encuentran dispersos en el suelo. Una fuente ornamentada está construida en la pared oriental. Aunque agrietado y manchado, la talla general de la fuente de un dragón de buceo conserva su belleza. Una puerta de piedra tallada en relieve se encuentra en la pared occidental.

Investigando. La suciedad y el polvo que cubre el piso muestran las mismas pistas descritas en el área 25.

Fuente. Una delgada capa de espuma cubre la base de la fuente, pero por lo demás está seca. Bajo el escrutinio de un hechizo de detectar magia, la fuente emite un aura de conjuración. Un personaje que hace una prueba exitosa de Sabiduría DC 15 (Percepción) nota una inscripción desgastada en Draconic en el frente de la cuenca. Se lee, "Permitme que haya fuego".

Si un personaje habla la frase en voz alta, la magia de la fuente funciona por última vez. El líquido rojizo comienza a brotar de la boca del dragón que baja, y se acumula lentamente en la cuenca. Si se recoge el líquido, puede usarse como una poción de aliento de fuego. Después de que se usa de esta manera, la fuente pierde su magia.

Puerta occidental. Las tallas en la puerta occidental muestran dragones esqueléticos. Una inscripción draconiana en la puerta dice: "Reprende a los muertos, abre el camino". A menos de 5 pies de la puerta, el aire es notablemente más frío y la puerta está fría al tacto.

La puerta cerrada se abre solo cuando alguien la ataca con un hechizo de golpeo o un efecto que se convierte en no-muerto. Si alguien lo hace, la puerta se ilumina de un azul fantasmagórico y se abre en silencio.

Trampa de guadaña. Si alguien intenta abrir la puerta sin desactivar primero la cerradura, una cuchilla de guadaña sale, apuntando al área inmediatamente delante de la puerta: +5 para golpear, 4 (1d8) daño cortante.

La cuchilla está oculta en una ranura en el techo, a 10 pies de altura. Un personaje que tiene éxito en un control de Sabiduría DC (Percepción) puede encontrar la ranura antes de que la trampa salga.

La abertura, una vez descubierta, se puede bloquear con una espiga de hierro o un objeto similar. Un personaje que lo haga debe hacer una prueba de Destreza DC 15 o una prueba de Fuerza.

En un control fallido, el bloqueo se cae cuando se lanza la trampa. Alternativamente, un personaje puede usar las herramientas de los ladrones y una prueba exitosa de Destreza DC 20 para sacar el mecanismo de trampa de la ranura y desmantelarlo. Cualquier de las tareas dura aproximadamente un minuto.

27. SANTUARIO

Cinco sarcófagos polvosos, tres al norte y dos al sur, están levantados en esta cámara silenciosa. Cada uno de los ataúdes tallados en piedra asemeja a un humanoide noble, con apariencia de elfo usando túnicas ceremoniales. Un altar, con imágenes de dragones tallados en obsidiana negra, está colocado al centro del muro oeste. Una sola vela encendida ilumina en el altar. A un costado de la vela hay un pequeño silbato y un frasco de cristal.

Criaturas. Cinco **esqueletos** emergen en masa de los sarcófagos para atacar a quienes disturbén el altar o abran cualquier sarcófago. Estas criaturas persiguen a los personajes que huyen.

Tesoro. La vela tiene el hechizo flama continua (continual flame) activado en ella. En el frasco hay una poción de resistencia [fuego] (potion of resistance [fire]). El silbato, hecho de cristal, tiene inscrito en idioma Enano el nombre Llamado Nocturno (Night Caller). Ver **Apéndice A.** Un compartimento secreto en el altar, descubierto con una tirada de Wisdom (Percepción) de 20, contiene un cofre con seis joyas de peridoto tallado asemejando a un dragón (valor de 10 gp c/u).

28. CELDAS INFESTADAS

Esta sección de pasillos tiene seis puertas, todas ligeramente abiertas. El área huele a almizcle.

Las puertas llevan a pequeñas celdas. Cada puerta está abierta lo suficiente como para permitir a una criatura Pequeña y Muy Pequeña deslizarse sin tener que abrirla más.

Criaturas. Las dos celdas al sur y la del noroeste contienen nidos abandonados de ratas gigantes. Una **Rata Gigante** vive en cada una

de las otras celdas. Cualquier sonido o luz dentro del área atraerá a las tres criaturas.

Investigando. Un personaje que logre una tirada de Wisdom (Percepción) DC 15 nota rastros en el polvo. Algunos hechos por ratas y otros por humanoides. Un personaje que logre una tirada de Wisdom (Sobrevivencia) DC 15 asegura que los rastros de las ratas son recientes, tal vez de algunos minutos, y los de los humanoides son de casi un mes y fueron hechos por cuatro individuos de tamaño humano, moviéndose a través del área hacia el norte. Sólo tres de esos individuos regresaron al sur.

Tesoro. Los nidos de rata más recientes contienen partículas brillantes que fueron recolectadas por sus antiguos dueños. Rebuscando entre cada nido encontrarán hasta 2d6 – 2 sp, 1d6 – 1 gp y 1d4 – 1 gemas (valor de 5 gp c/u).

29. TRAMPAS DESACTIVADAS.

El suelo de adoquín contiene dos trampas trabadas con picos de hierro. El muro norte muestra una fuente seca tallada con un dragón sumergiéndose. Un ligero aroma podrido llena el cuarto.

Investigando. Las dos áreas marcadas en el mapa son trampas que fueron trabadas por el grupo de aventureros perdidos. Al examinar cada una se revela un poso de 20 pies de profundidad, con huesos de rata, piezas de metal oxidado y suciedad.

Las posibilidades de encontrar el rastro de los aventureros perdidos don las mismas que en la zona 28. El rastro los lleva alrededor de las trampas y hasta la puerta de madera al oeste.

Desarrollo. Aquellos que pasen más de tres turnos en la cámara conversando en un tono normal o haciendo algún otro ruido, llaman la atención de los habitantes del área 30, quienes se esconden preparados para una emboscada.

Fuente trampa. La fuente seca en el muro norte se asemeja mucho a la descrita en el área 26. Bajo el escrutinio de un hechizo de detectar magia (detect magic), la fuente emite una ligera aura de evocación. Un tiro exitoso de Wisdom (Percepción) DC 20 revela algunas tuberías metálicas sospechosas en la boca del dragón, así como un recipiente de metal oxidado. Un personaje que haga un tiro exitoso de DC 15 Wisdom (Percepción) nota una inscripción en idioma Draconic en el frente del recipiente; que reza así: "Permitte que haya muerte".

Cualquiera que diga la frase en voz alta activa la trampa. Una niebla venenosa sale disparada de la boca del dragón, llenando 20 pies cúbicos y gastando la última carga del recipiente. Quienes estén en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución DC 10. Si fallan, una criatura recibe 5 (qd10) de daño de veneno y queda envenenado por 10 minutos. En un logro, la criatura recibe solo la mitad del daño y es envenenado por 1 minuto.

Puerta Oeste. Un personaje que se acerque a la puerta del oeste puede oler la peste de carne podrida viniendo del otro lado.

30. MADRE RATA

Un olor opresivo impregna el aire, proveniente de cadáveres de rata de caverna, alimañas pequeñas y algunas criaturas que parecen humanoides. Los cuerpos están regados entre un piso lleno de suciedad, huesos viejos, cabello y pelajes combinados para hacer un nido particularmente grande y horrible.

Investigando. Los cadáveres humanoides en la cámara incluyen dos goblins, un kobold y un humano varón; miembro del grupo de aventureros perdidos (Karakas el explorador).

Criaturas. Tres **Ratas Gigantes** ocupan el área, junto con una monstruosamente hinchada **Rata Gigante Mórbida** hembra (me-

diana [6 pies], 16 hp, +5 de golpe, rango de desafío 1/4 [50 XP]) que los goblins llaman Guthash (La Hinchada). Todas las ratas gigantes que cazan por la Ciudadela sin Sol son descendientes de ella. Las criaturas atacan y tratan de comerse a todos los que entran.

Tesoro. Rebuscando entre los desperdicios por un período de más de 10 minutos descubres 312 sp, 68 gp y 3 gemas (valor de 26 gp c/u). En el cuerpo del explorador y alrededor están los siguientes objetos; armadura gruesa de cuero, cinco dagas, a arco largo, una mochila (contiene water skin, ración para un día, bolsa de dormir, tinderbox y tres antorchas), una carcaj con seis flechas, una poción de salud y un bolso con 17 gp. Un anillo (valor 10 gp) en el dedo de Karakas tallado (en Común) con su nombre.

31. SALA DEL CAPITOLIO

La puerta que guía hacia el norte del pasillo está cerrada y adornada con una campana que suena si no es abierta muy lentamente.

Con un tiro exitoso de DC 15 Wisdom (Percepción), alguien que abra con cuidado la puerta podrá encontrar la campana atada a la puerta, en el suelo, a unos 3 pies de distancia. Un personaje que examine el espacio alrededor de la puerta antes de abrirla y logres un DC 15 Wisdom (Percepción) se da cuenta del daño hecho a la puerta cuando los goblins le ataron la campana.

Si la campana suena, el ruido alerta a los goblins en el área 32. Se agachan atrás del muro más bajo y esperan para emboscar a los intrusos cuando entran al corredor.

La sala de 10 pies de ancho está generosamente tapizada de agujones puntiagudos. En el muro norte, el paso al fondo del cuarto está parcialmente bloqueado por un grueso muro de 3 pies de alto, completado con crestería.

Aguijones. El piso del pasillo está repleto de agujones; ver "Adventuring Gear" en el capítulo 5 del Player's Handbook.

Criaturas. Dos **Goblins** en el área 32 saltan por encima del muro si son alertados de la presencia de los personajes. Usan ataques a distancia mientras los personajes se mueven por el pasillo.

Tesoro. Alrededor de doscientos agujones están esparcidos por el piso.

32. PORTÓN GOBLIN

Las inmundicias en el suelo, manchas en las paredes, pieles en mal estado y hogueras dan fe de los años de uso que esta sala ha visto en manos de criaturas que no se preocupan por la higiene. En el lado este del muro más al sur está crudamente montada media pared, adornado con crestería.

Criaturas. Dos **Goblins** están apostados en el rígido muro de 3 pies de alto. Son hostiles ante intrusos, pero no están dispuestos a morir enfrentando a una fuerza mayor. Si son capturados, estos goblins saben lo mismo que Erky Maderas del área 34.

Desarrollo. Si uno de los goblins escapa, advertirá a los del área 33. Los goblins alertados preparan una emboscada para los intrusos en esa área.

Investigando. Una búsqueda entre el cuarto presenta carne podrida, vino avinagrado en botas mal conservadas y algunas otras cosas entre el desorden.

33. ZONA DE PRÁCTICA.

El sonido de goblins trabados en práctica de tiro puede escucharse desde afuera de cualquier puerta de la zona de práctica.

Docenas de flechas achabadas y rotas yacen en el suelo de adoquín agrietado, algunas están clavadas en tres blancos de tamaño humano mal cocidos que cuelgan a lo largo del centro de la pared sur.

En el tercio norte del cuarto está separado del sur por media pared crudamente montada y almenada. Un campamento permanente yace al norte cerca del muro, completado con un aro de fuego y varias hoyas pequeñas.

Criaturas. Los tres **Goblins** asignados a vigilar el cuarto gastaron su tiempo disparando a los monigotes llenos de cabello y pelaje que se parecen apenas se parecen a humanos o elfos. El resto del tiempo lo usan para beber mucho vino goblin.

Cuando pelean, los goblins tratan de usar la pared de 3 pies de alto para cubrirse mientras disparan a sus enemigos.

Tesoro. Un goblin tiene un recipiente de plata hecho de manufatura enana (valor 50 gp) lleno del horrible vino goblin. Otro goblin tiene la llave que abre la puerta cerrada del área 34.

Desarrollo. Si las cosas van mal para los goblins, uno de ellos intentará advertirle a los guerreros goblin del área 39.

34. PRISIÓN MILITAR GOBLIN

La puerta de madera está cerrada y asegurada. Puede ser abierta por un personaje que logre una tirada DC 15 de Destreza usando herramientas de ladrón.

Miseria reina en esta habitación de techo bajo. Una gran estaca de hierro se clava en el piso cerca de la puerta, y una pequeña jaula de hierro está colocada más atrás. Varios conjuntos de esposas corroídas están conectadas a las paredes y algunos aún retienen esqueletos que se desmoronan.

Criaturas. Tres **Kobolds** están atados con cuerdas a la estaca. Un gnomo golpeado descansa en la jaula, que es casi demasiado pequeña para él. Es fácil desatar a los kobolds. Liberar al gnomo aprisionado requiere una de las siguientes acciones: un logro en DC 15 de Fuerza para doblar las barras o un logro de DC 15 Destreza usando herramientas de ladrón para abrir el seguro de la jaula.

Los kobolds están al tanto de que los goblins podrían tratar de regresarlo con los otros kobolds. Desconocedores de sus probabilidades con los personajes, los kobolds no los ayudarán y se muestran reacios a ser liberados. Si son liberados y se les muestra una ruta libre de escape, los kobolds huirán. Ellos saben muy poco, pero reaccionan positivamente a la presencia de Meepo o si se les dice que los personajes intentarán liberar a Calcrux.

El gnomo se llama Erky Maderas, un **acólito** con 17 (5d6) HP que sabe idioma Común, Draconic, Gnomo y Goblin. Tiene la Canalización de Divinidad de clérigo: característica Repeler No Muerto (Turn Undead feature), que puede usar una vez después de cada descanso largo o corto.

Si es liberado, el ayudará al grupo respondiendo preguntas. Él conoce la siguiente información:

Por qué estás aquí? "Pasaron meses, estaba en camino a buscar mi fortuna y tomé el Camino Viejo. Mala mi suerte que los bandidos goblins me atraparon; he estado aquí desde entonces. Las bendiciones de mi deidad me mantuvieron sano; de otra forma seguro habría muerto de hambre y abuso."

¿Qué hay sobre los goblins/Belak? "Escuché a los goblins hablar sobre la Huerto Crepuscular abajo. Un malvado y anciano humano llamado Belak, un lanzador de conjuros, sospecho, tiene un jardín encantado y cosecha fruta de algo que los duendes llaman el Árbol Gulthias, pero solo hablan de él en el más aterrizado de los susurros. La fruta encantada crece en el árbol de Gulthias."

¿Cuál es el asunto con la fruta? "La fruta en mediados del verano devuelve el espíritu y el vigor a quienes la comen, en medio in-



vierno la pálida fruta se roba lo mismo. Belak les permite a los duendes vender la fruta en la superficie, pero no sé por qué".

¿Qué hay de las ramas plagadas? "Las ramas plagadas viven en el nivel inferior, con el Árbol Gulthias".

¿Qué hay de los aventureros humanos? "Los goblins capturaron a tres de ellos hace más de un mes y estuvieron cautivos conmigo por un tiempo. Dijeron que sus nombres eran Taglen, Sharwyn y Sir Braford. Los goblins los mantuvieron aquí solo por una semana antes de llevárselos. Belak los quería y eso fue lo último que escuché al respecto.

Desarrollo. Si los personajes no lo sugieren, Erky Maderas pide unirse al grupo como un miembro temporal. El gnomo sirve como un amigo fiel. Sin embargo, no tiene equipo. Los que liberan a Erky ganan XP igual como si lo hubieran derrotado en combate.

Esposas. Las piezas de acero oxidado pueden retener a una criatura pequeña o mediana. Si el personaje es tomado prisionero (ver área 36) y atado aquí, escapar de las esposas requiere un tiro exitoso de DC 20 de Destreza. Un par de esposas puede romperse con una tirada exitosa de DC 20 Fuerza, o un personaje competente con herramientas de ladrón puede abrir el seguro de un par de esposas con un DC 15 de Destreza. Las esposas tienen AC 15 y 15 HP.

35. CORREDOR CON TRAMPAS

Poso oculto. El mapa muestra la localización de una trampa. Una pasarela de 2 pies de ancho a lo largo del centro del pozo permite un paso seguro. Con una prueba exitosa de Sabiduría DC 15 (Percepción), un personaje nota el borde no mordido de la puerta. Después de eso, un personaje que hace una tirada de Inteligencia (Investigación) DC 10 exitosa deduce la ubicación de la pasarela, así como también cómo opera el pozo.

Si una criatura se para en la tapa del pozo, el borde se abre, tirando a la criatura 10 pies hacia el fondo. Con una tirada exitosa de Destreza DC 15, una criatura puede usar herramientas de ladrón y un objeto, como un pico de acero, para trabar los bordes.

Desarrollo. Si un personaje cae en el fondo del pozo o hace un ruido excesivo, los goblins del área 36 al norte son alertados. Los



goblins alertados responden en 2 turnos. Estos goblins también revisan la trampa y la reinician manualmente.

Tesoro. Una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15 descubre un anillo de oro con un zafiro en incrustado (valor 25 gp).

36. BANDIDOS GOBLIN.

Tres cuartos en el ala norte de la fortaleza sirven como cuarteles para los bandidos goblin. Todos tienen las mismas características.

La peste, basura y carroña son evidencia de los años de uso por habitantes poco higiénicos. Pieles andrajosas estiradas en tiras forman seis hamacas alrededor de una fogata muy usada. El equipo de cocina está revuelto indiscriminadamente con armas y armaduras rotas o rasgadas.

Criaturas. Tres **goblins**, que orgullosamente se llaman a sí mismos bandidos, están en el cuarto cuando los personajes entran. En mejores tiempos, dos o más grupos de bandidos habrían de cazar juntos a lo largo del Camino Viejo, acechando a los viajeros. Ahora los bandidos se conforman con una cacería ocasional en los yermos de Underdark (ver área 48), al igual que acechar a los kobolds.

Desarrollo. Los goblins intentarán dejar inconscientes a los personajes y aprisionarlos en el área 34, dejándolos sujetos a las esposas. Ellos toman el equipo de los capturados y lo llevan con el jefe goblin en el área 41. Los bandidos son propensos a pedir rescate por los prisioneros a alguien en Oakhurst. Kerowyn Hucrele está preparado para pagar el rescate, tomándolo de la recompensa futura de los personajes.

Si las cosas se ponen mal para los goblins, uno de ellos intentará advertir a los guerreros goblin en el área 39.

Investigando. Una búsqueda entre el cuarto presenta carne podrida, vino avinagrado en botas mal conservadas y algunas otras cosas entre el desorden.

37. SALÓN DE TROFEOS

Ambas puertas de madera que dan acceso al saló de trofeos están cerradas y aseguradas. Cualquier puerta puede abrirse si un personaje tiene éxito en una tirada de Destreza DC 15 usando herramientas de ladrón.

Cabezas de animales montadas y llenas adornan los muros. El trabajo de montaje es torpe y la colección de cabezas incluye alimáñias, ratas y otros especímenes que no son particularmente impresionantes. Algunos trofeos perturbadores comparten los muros con los animales, incluyendo un par de cabezas de kobold. Rotos y aplastados armarios y pequeñas tablas se esparcen por la periferia del cuarto, víctimas silenciosas de algún tipo de alboroto. Una estaca de acero oxidada se yergue en el centro del cuarto, unida a una cadena rota. Delgados parches de escarcha cubren algunas secciones de las paredes, el piso y el resto de la ruina.

Criatura. Calcris, la **cría de dragón blanco**, está inicialmente fuera de vista, descansando detrás de una mesa rota. Los goblins usaban la cadena rota para atarla, pero se liberó y armó un alboroto a través del cuarto, destruyendo todo. Baslag, el osgo (bugbear) responsable de capturar al dragón, no ha regresado a ponerla bajo control, y los otros goblins tienen miedo de entrar.

La cría encuentra su posición actual como superior a la de mascota de los kobolds. Ella es hostil contra quienes entran a la cámara. Si la batalla inicia y Meepo los acompaña lo atacará primero.

Tesoro. La cría ha limpiado el cuarto y almacenó todos los objetos de valor en un nido que hizo detrás de la mesa. Los valores incluyen una figurilla con forma de dragón (valor 20 gp), un cáliz de cristal (5 gp), y 24 piezas de cubiertos finos (1 gp c/u).

De particular interés es una caja de espiral sellada tallada en hueso, que lleva una inscripción. Las runas en el alfabeto enano deletrean la palabra "Khundrukár". Un viejo pergamo está dentro del caso. La edad y el daño del agua han destruido la mayor parte, pero un mensaje corto en idioma enano permanece: "... los pocos que quedan. Por orden de Durgeddin el Negro, hemos creado un reducto enano secreto. Nadie nos podrá encontrar; de cualquier forma..." A pesar de que la información tiene poco sentido, incluso para la mayoría de los enanos, la caja y el pergamo pueden alcanzar hasta 100 gp si se venden en una comunidad enana.

38. BODEGA GOBLIN

Los muros norte y sur de la cámara están repletos hasta la mitad de barriles mal hechos, cajas y cajones. Un camino despejado permite el fácil acceso a las puertas de este a oeste.

Los goblins almacenan agua, vino y comida, ninguna de las cuales es de buena calidad, en una bodega accesible a través de dos puertas. Las reservas incluyen cinco pintas de aceite, junto con algunos barriles pequeños etiquetados "Pudín de elfo" en Goblin.

39. NIEBLA DE DRAGÓN

Varias antorchas montadas en burdos candelabros arden de manera irregular alrededor de esta cámara, llenando el aire de bruma. Una doble fila de columnas de mármol talladas con dragones entrelazados corre a lo largo de salón.

Mientras que las antorchas estén encendidas, el salón estará iluminado, pero la niebla hace que el área esté ligeramente obscurecida. La niebla nunca llega a un nivel sofocante, gracias a la ventilación natural.

Cualquier ruido en la cámara llamará la atención de goblins en el área 36 al sur, así como los del área 40. Los goblins del área 40 se preparan para el peligro pero no dejan sus estaciones, mientras los del área 36 vienen a investigar en dos turnos.

40. VILLA GOBLIN

Cualquiera que se pare a menos de 10 pies de distancia de la puerta que lleva al área principal de los goblins puede escuchar ruidos del interior, a menos que ellos hayan sido alertados del peligro.

Lo que alguna vez pudo ser una catedral es ahora una guarida goblin, repleta de las inmundicias de años de vida goblin. Decenas de candelabros montados en las paredes y pisos del lugar iluminan rellenos de hongos con un brillo violeta. Docenas de goblins se encargan de sus asuntos diarios, que implican mucha grosería y violencia. A lo largo del muro sur hay una pila colmada de objetos variados, incluyendo llantas de carreta, armaduras rotas y armas corroídas, cofres, estatuas pequeñas, muebles antiguos y piezas de arte.

Criaturas. Treinta y cuatro goblins están en casa cuando los personajes llegan, pero solo 4 **goblins** son guerreros. Diez de los otros son villanos (commoners), pero con 3 HP y -1 de reducción de golpe y daño en comparación a las estadísticas del Monster Manual. Las otras veinte criaturas son no combatientes, demasiado débiles o demasiado temerosas como para defenderse; tratarán de huir a través de la puerta más al norte o la salida más al este. Esta estampida debería dominar el primer momento de la batalla, incluso los goblins capaces de luchar se negarán a quedarse únicamente para perder la vida. Los no combatientes no valen XP.

Estos goblins conocen la misma información, en forma más cruda que Erky en el área 34.

Desarrollo. Un ataque a los goblins atará refuerzos del área 36 y alerta al líder goblin en el área 41 de que algo anda mal. Grenl, el chamán goblin, podría aparecer para defender a la tribu.

Investigando. Los goblins recolectan hongos fosforescentes del huerto inferior. Necesitan su luz para trabajos cercanos, como leer, además los hongos son comestibles. Equipos crudos para cocinar, juegos de despellejamiento, curtidos y otros equipos básicos llenan el área. La comida generalmente se recolecta del Underdark a través del área 43.

Tesoro. Entre el equipamiento tribal, cerca del lecho del chamán, hay un kit de sanador y un kit de envenenador.

La pila que recorre el muro sur contiene el botín de la tribu, mezclado con montones de otras cosas tomadas de las víctimas de los goblins. Los personajes pueden encontrar casi cualquier cantidad de piezas de equipo mundial con valor de 5 gp o menos. Dos objetos de considerable valor pueden ser identificados por separado con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15: una estatua fina de ágata con la forma de la deidad élfica Corellon Lrethian (valor 30 gp) y una maya de cadena mediana (Medium chain shirt).

42. SALÓN DEL JEFE GOBLIN

Si los guardias goblin en el salón del jefe goblin han sido alertados, o si escuchan el conflicto en la zona 40, cubren la puerta por 10 minutos, entonces investigan la fuente de los disturbios a petición de su líder.

Una fosa circular perfora el piso de esta cámara abovedada de cuarenta pies de diámetro. La tenue luz violeta brilla desde el hueco, revelando plantas enfermizas blancas y grises que cubren las paredes de la fosa. La luz se complementa con cuatro antorchas de pared encendidas, colocadas equidistantes alrededor de la periferia de la cámara. Un trono de piedra crudamente formado se sienta contra la curva de la pared del noroeste. Un gran cofre de hierro sirve como el escalón del trono. Un árbol joven crece en una ancha olla de piedra al lado del trono.

Criaturas. El jefe de la tribu Durbuluk es Durnn, un **osgo** (hobgoblin). Usa una armadura de tablas (AC 19) y tiene 18 hp, un bono +4 de golpe, un bono +1 de daño y fuerza 15 (+2). Estos cambios alzan el rango de desafío a 1 (200 XP). Cuando no está en combate, Durnn se sienta en el trono y otros tres **osgos** se mantienen cerca descansan en bancas de piedra.

La chaman Grenl aconseja al jefe. Ella es un **goblin** con 10 (3d6) hp, un Wisdom de 13 (+1) y los siguientes rasgos:

Lanzamiento de hechizos. Grenl es un lanzador de conjuros (spellcaster) nivel 1. Su habilidad de lanzamiento de hechizos es Wisdom (salvación de hechizo DC 11, +3 de golpe con ataques de hechizos). Ella tiene los siguientes hechizos de clérigo preparados:

Cantrips (a voluntad): poison spray, thaumaturgy.
1er nivel (2 espacios): bane, inflict wounds.

Una **rama plagada**, regalo de Belak y mascota para Durnn, está en la olla de piedra y los goblins del área 40 ocasionalmente entran a la cámara para satisfacer las necesidades de la élite de la tribu que habita aquí.

Desarrollo. Durnn tiene una poción de curación y dos ampollitas antitoxinas. Genl tiene un pergamo de hechizo con fuego de hada (faerie fire) y otro con retirada expedita (expeditious retreat).

Los goblins del área 40 no se unirán a la batalla si escuchan sonidos de violencia al norte. Si la batalla se torna en contra del jefe, este puede abrir la puerta del área 40 para llamar por ayuda o se repliegá al área 40 para continuar la batalla.

Durnn no puede rendirse por miedo a perder su reputación. No se rendirá si la oposición incluye kobolds. De otra forma, podría tratar de conversar si esto le permite mantenerse con vida. Pero aun así seguirá viéndose fuerte durante las negociaciones, ya que no desea aceptar un trato que lo haga verse débil.

Como Durnn y sus osgos usurparon el control de la tribu Durbuluk, Grenl los odia. Ella también busca proteger su tribu, así que ella también intentará negociar una tregua si Durnn cae. Ella también odia y envidia a Belak, quiere que se vaya de la ciudadela para poder controlar el Árbol Gulthias.

Si son capturados, los osgos conocen la misma información que Erky en el área 34, con las siguientes adiciones: Belak quería que todos los prisioneros humanos sobrevivientes fueran enviados abajo con él, pero en un ataque de ira, Durnn mató a Taglen. Así que Durnn envió únicamente a Sharwyn y Sir Braford hacia el Huerto Crepuscular.

Fosa. La fosa tiene un muro de 2 pies de alto alrededor, casi como la parte superior de un pozo. Debido al muro, una criatura puede evitar ser empujada dentro del pozo al tirarse al piso y teniendo éxito en una tirada de salvación de Destreza DC 10. Gruesas vides pálidas delimitan el pozo. Las vides son tan buenas como cualquier soga para propósitos de escalada.

Una criatura que cae dentro de la fosa puede hacer una tirada de Destreza DC 15 para detenerse de las vides. Si falla el tiro, la criatura cae 80 pies hasta el fondo del área 42.

Cofre con trampa. El cofre de acero de Durnn descansa frente al trono. Está cerrada (Destreza DC 15 usando herramientas de ladrón) y tiene una trampa de aguja venenosa. Un personaje que logra un DC 15 de Inteligencia (Investigación) deduce la presencia de la trampa por medio de las modificaciones al cerrojo. Un personaje puede remover la aguja del cerrojo al lograr un DC 15 de Destreza usando herramientas de ladrón. Si no lo logra, la trampa se activa.

Cuando la trampa se activa, la aguja es lanzada a 3 pies de distancia del cerrojo. Una criatura dentro del rango recibe 1 daño perforante y debe tener éxito en una tirada de salvación de DC 10 de Constitución o recibir 3 (1d6) de daño de veneno.

Tesoro. En adición a los valores mencionados en la sección "Desarrollo", Durnn usa el anillo insignia de oro de Talgen (valor 20 gp) y una armadura de tablas, que puede ser identificada por el símbolo de la familia Hucrele trabajadas entre las piezas del pecho. El jefe también tiene la llave de su cofre de hierro. Grenl tiene las llaves del área 34 y 37. Uno de los otros osgos tiene aretes de plata colocados con piedras lunares (20 gp), y otro usa un collar que hace juego (50 gp).

Dentro del cofre de hierro de Durnn hay 321 gp y dos gemas de ónix (30 gp c/u).

UBICACIONES EN EL NIVEL DEL HUERTO

El nivel del huerto y el de la fortaleza están conectados por la fosa que lleva hasta el área 42 desde la 41. Las siguientes ubicaciones se encuentran en el mapa 1.2.

42. JARDÍN CENTRAL

Hongos luminiscentes, irradiando luz violeta, surgen de las paredes y el cielo de esta amplia caverna. El aire es pesado, frío y perfumado con el olor del miedo y la decadencia. Una capa de tierra, mezclada con vegetación podrida y los restos de animales de la cueva, cubren el suelo. Una gran variedad de champiñones y hongos crecen entre los desperdicios, así como algunos pocos árboles jóvenes.

Criaturas. Dos **esqueletos** con túnicas (AC 12) sirven a Belak atendiendo el jardín de hongos, usando palas y un azadón oxidado para revolver la tierra y esparrir la compostura. Además, dos **ramas plagadas** maduras están enraizadas en el jardín. Las ramas plagadas emboscan a los intrusos que no son goblinoides, y los esqueletos atacan (con palas, 1d6 de daño de aporro) cualquier cosa que las ramas plagadas ataquen.

Desarrollo. Las criaturas en el área 43 investigan cualquier disturbio en el jardín después de tres turnos.

43. LOS APOSENTOS DEL GRAN CAZADOR

El suelo de esta tosca caverna está impregnado con manchas y olor a sangre y peste de animales. La luz de los hongos brillantes revela un nicho en la pared al este, que contiene una tablilla con pelajes enmarañados, una tabla ancha con una variedad de armas fijadas; y un gran manto parchado de pieles cuelga en un esbelto perchero. Al borde del nicho hay dos grandes nidos hechos con pelo, hongos secos y desperdicios.

Ciraturas. Baslag el **Osgo** (bugbear) y sus dos "sabuesos" **Ratas Gigantes**, llamadas Colmillo y Apretón, residen en una cámara natural de piedra cuando no están de cacería (25 por ciento de probabilidad de estar ausentes cuando lleguen los personajes). El osgo usa una corona con astas en la cabeza para potenciar su apariencia amenazadora. Baslag una presa en todas las criaturas no Durbuluk, así que ataca a todo lo que se encuentra, rugiendo en gobelin "¡Prepárate para entrar a la olla!".

Acceso a Underdark. En la oscuridad de la sección norte de la cueva, una especie túnel guía el camino, bajando y girando hacia el oeste. El túnel es como el del área 23.

Tesoro. Dos lanzas (spears), seis jabalinas, una espada larga y un espadón (greatsword) están fijadas en el estante de armas. Una caja oculta debajo de una de las pieles de la cama de Baslag, requiere un DC 15 de Wisdom (Percepción) y contiene 241 sp y 54 gp.

44. GRIETA

Aquí se abre una grieta, sus escombros se esparcen en el piso dos pies abajo por el corredor. En la grieta no crece ningún tipo de hongos fosforescentes. El corredor continúa después de la grieta, a pesar de que esta ha causado un movimiento de diez pies hacia el oeste. Cierta cantidad de agujeros de dos pies de diámetro perforan toda la superficie del suelo de la grieta. El olor a tierra quemada cuelga del aire.

Los pequeños agujeros del suelo se extienden hacia abajo hasta el fondo y es imposible saber si se detienen en algún momento.

45. UNIÓN DE LA GRIETA

La grieta se ensancha, creando una caverna que se asemeja a una cámara. Pequeños agujeros de dos pies de diámetro perforan la unión. Un tenue y firme brillo sale de uno de los agujeros.

Criatura. En el espacio resplandeciente descansa una **Serpiente de Fuego**. Belak usó magia para invocar a la criatura y espera entrenarla para que le sea leal y le sirva cuando madure.

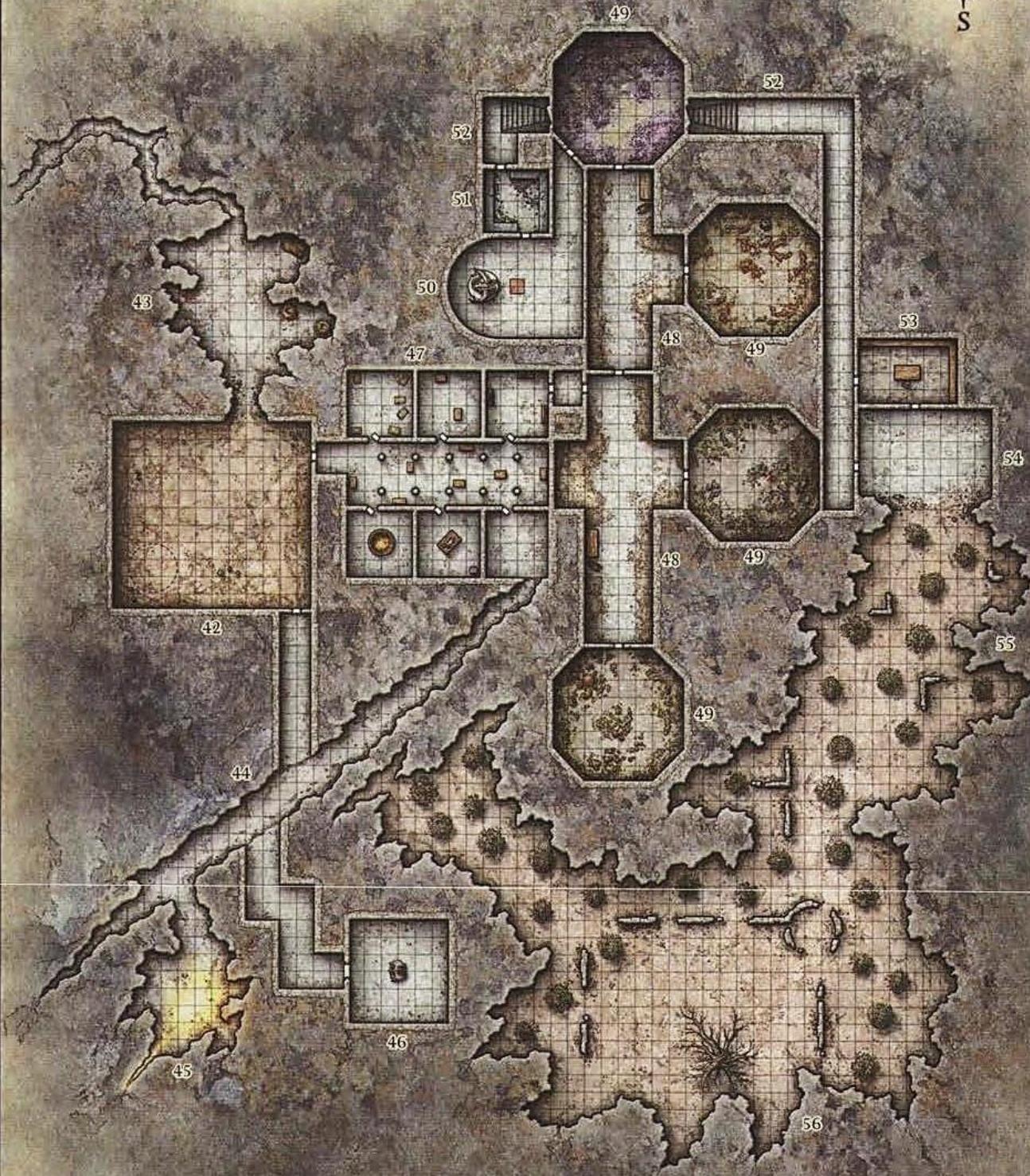
Tesoro. Belak ya apeló a la avaricia de la serpiente al darle pequeños regalos. En su nido, los aventureros pueden encontrar dos zafiros (valor 50 gp c/u).

46. SANTUARIO ANTIGUO.

La puerta de piedra al final del corredor está cerrada y trabada, requiere que alguien haga una tirada de Fuerza DC 15 para abrirla hacia afuera.

GROVE LEVEL

1 square = 5 feet



Viejas piezas de mosaico despintadas aun decoran partes del muro, sin embargo la mayoría ya ha caído para quebrarse en el piso lleno de polvo. Situado en el centro de la cámara sobresale un delgado pedestal de hierro oxidado; con la forma de un dragón ascendente. En la boca del dragón descansa una bandeja vacía.

Alguna vez hubo en este cuarto un objeto de suma importancia para el viejo culto dragón. Los restos están llenos de polvo y no tiene valor alguno.

47. LABORATORIO DE BELAK

Dos filas de columnas de mármol talladas con figuras de dragones se dirigen hasta el fondo del salón, casi completamente cubierto por hongos luminiscentes. El suelo de adoquín está cuarteado y manchado, y en él yacen algunas mesas pequeñas de madera. El contenido de estas mesas incluye morteros, manos de mortero, herramientas pequeñas, tazones llenos con hojas aplastadas, tallos de hongos molidos y algunos otros especímenes de plantas.

Belak prepara varios brebajes experimentales en su laboratorio y en las pequeñas cámaras que surgen de él (ver la sección de abajo), con la ayuda de los goblins que le sirven. Cualquier ruido en el área principal atrae a los monstruos, sin embargo, los del noroeste responden más lentamente.

Investigando. Los contenedores de las mesas pequeñas en el área principal contienen hojas aplastadas, hongos, cortezas y raíces pulverizadas. Un personaje que tenga éxito en una tirada de Inteligencia (Naturaleza) DC 10 identifica algunas variedades comunes de árbol, arbustos y hongos, a pesar de que todos tienen una pronunciada palidez, como si carecieran de luz solar.

Tesoro. Un montón de hierbas y suministros en la cámara principal contienen los ingredientes para un kit de curandero (healer's kit). Un grupo de herramientas y hierbas puede organizarse para hacer un kit de herborista y un set de suministros para alquimista.

Cámara Noroeste. Se escuchan ronquidos provenientes de la cámara noroeste, que consta de toscas barracas. Dieciséis catres de piel cubren el suelo. Dos catres aún están ocupados por un **Goblin** durmiente y otros dos goblins **Aldeanos** (como los del área 40).

Cámara Suroeste. Los goblins usan un tosco sistema de destilado, fermentación y embotellado para preparar el vino goblin, del cual ellos y Belak son bastante aficionados. Dos goblins **Aldeanos** están en el tonel, aplastando con los pies desnudos algunas ramas y hongos para exprimirlos. Una sucia barrica de fermentación descansa a un costado, cerca de ahí, al igual que diez embaces de dos galones del producto terminado.

Cámara Central Norte. Dos **Aldeanos** goblins están reparando una sucia armadura de goblin con hilo, agujas de acero, parches de cuero y otros torpes implementos de sastrería.

Cámara Central Sur. Un **Goblin** y dos **Aldeanos** goblin monitorean la salud de una enferma rata gigante, que está atada de patas en una banca de madera. La rata sufre de tumores horribles y tiene una apariencia a madera y un extraño parecido a una fruta. Sus tumores se originan de un elixir que Belak creo para infundir algunos rasgos de las ramas plagadas en las ratas gigantes.

En un mueble en la esquina hay un lujoso recipiente de cristal (valor 5 gp) que contiene el elixir. Beber el elixir expone al que lo haga a la misma enfermedad que infringiría una Rata Gigante. Enferma con su mordida, con la excepción de que el DC inicial es 15.

Cámara Noreste. Un almacén adicional de armas incluye cinco cimitarras revueltas, seis arcos cortos y cuarenta flechas.



Cámara Sureste. El cuarto está vacío y la pared posterior hundida guía hacia una grieta natural en la tierra (ver área 44).

48. GALERÍAS DEL JARDÍN.

Las dos galerías que guían hacia la arboleda tienen las mismas características. Las puertas de todas las áreas colindantes están cerradas.

Del cielo y las paredes de la caverna cuelgan racimos de hongos luminiscentes, mientras crecen a puños entre las losas del piso. La luz ilumina las porciones del gran bajorrelieve tallado en los muros de piedra que no están cubiertos con los hongos. Los tallados ilustran diferentes escenas de dragones lanzando lluvias de fuego sobre personas aterrorizadas. Tierra y composta cubren la mitad del piso de la cámara, en donde crecen algunas plantas delgadas. Una banca contiene varios implementos simples de jardinería a lo largo del muro oeste.

Belak usa estas galerías para plantar vegetación de la superficie usando la luz de los hongos.

Criaturas. Una Osgo jardinero ronda ambas galerías, cuidando las plantas de Belak. Ella está armada con una hoz acuchillada; tiene un alcance de 10 pies y hace $2d10 + 2$ de daño cortante al usarla para atacar.

Tesoro. La Osgo tiene una poción de sanación.

Desarrollo. Las arboledas vecinas (área 49) contienen monstruos adicionales. Las puertas cerradas y muros de piedra previenen que el sonido entre a esas otras 4 áreas. Las criaturas de ahí se unen a la batalla según tu consideración,

49. ARBOLEDAS

Una bruma luminiscente recubre y oculta los bordes de esta cámara octagonal. Racimos de hongos brillantes manchan la piedra de los muros y el cielo, al igual que cabezas de zetas y champiñones, pólipos, hongo bola y liquen. El aire húmedo apesta a podrido.

Las arboledas contienen pequeños ejemplos de ecosistemas típicos del Underdark, que no son difíciles de cuidar para Belak. Las puertas que guían la entrada a estas están abiertas.

Arboleda Sur. Un Goblin y tres goblins Aldeanos recolectan hongos aquí para ser usados en el área 47.

Arboleda Sureste. Muchos brotes de la cámara están quemados y muertos. Los hongos hicieron agujeros similares a los del área 45, y una Serpiente de fuego ronda dentro de una de esas aberturas. Esta surge en caso de que alguien entra o examina alguno de los agujeros. Si la serpiente sale, un personaje que alcance el hogar de la serpiente puede recuperar dos zafiros (valor 50 gp c/u).

Arboleda Noroeste. Tres Esqueletos (AC 12, 3 [1d6] daño de aporreo con palas y rastrillos) están trabajando, limpiando las plantas quemadas. Una Rama plagada, hostil con los aventureros, está con ellos. Los esqueletos atacan a cualquier cosa que la planta ataque.

Los hongos dejan agujeros similares a los del área 45.

Arboleda Norte. El cuarto del norte contiene únicamente plantas.

50. SANTUARIO DE ASHARDALON

Bloques de granito con dragones tallados se alinean para formar las paredes y el cielo de esta cámara, sin embargo muchos están desmoronados y rotos, dejando los restos en el suelo. La enorme estatua de un dragón rojo ascendente hecho de mármol se alza en la curva del muro oeste. Las cuencas de los ojos del dragón están vacías, pero un brillo rojo persiste ahí proveyendo de una luz escarlata a través de la cámara. El brillo proyecta una tintosa

sombra detrás de las alas extendidas de la estatua. Una pieza de loseta circular de cinco pies de diámetro está colocada en el suelo frente a la estatua del dragón. A lo largo del borde interior de la loseta hay runas talladas.

Investigando. Visto con luz blanca, la loseta circular es roja. Un hechizo de detectar magia puede revelar que la loseta y la estatua tienen un aura de transmutación. Las runas en el borde interior se pueden leer, en Draconic: "Permité que los poderes de la hechicería iluminen mi espíritu". Si algún personaje lee esto oración en voz alta mientras se para en la loseta, una inofensiva bocanada de fuegopectral envuelve al que lo haga, garantizándole las tiradas de Carisma durante 24 horas. Una vez activado, la loseta permanece desactivada por 24 horas.

Criaturas. Una sombra se esconde en la oscuridad detrás de la estatua del dragón. Ataca a únicamente a quienes la identifiquen o investiguen la loseta circular o reclamen el tesoro. La criatura no persigue a aquellos que huyen.

Tesoro. Hay una piedra suelta en el muro detrás de la estatua, requiere de una tirada de Wisdom (Percepción) DC 15 para encontrarla. Dentro hay 34 gp y dos frascos con fuego de alquimista.

51. BIBLIOTECA DRAGÓN

Libreros de piedra inclinados y tumbados llenan esta cámara, sin embargo un camino despejado conecta las puertas de madera de los muros en extremos opuestos. Páginas rotas y quemadas, enlaces y pergaminos forman montones desordenados en las esquinas.

Tesoro. Moviendo cosas alrededor del desastre, distintas tiradas exitosas de Wisdoms (Percepción) DC 15 descubren la presencia de un pergamo de hechizo con rayo abrazador (scorching ray), un pergamo de hechizo con flecha ácida de Melf (Melf's acid arrow) y un tomo de conocimiento sobre dragones, forrado en escama de dragón y escrito en Draconic (valor 150 gp).

52. BAJOPASO

Húmedos y desmoronados escalones descienden bruscamente.

Los escalones descienden 15 pies. Un corredor de 8 pies de altura pasa aproximadamente a 7 pies por debajo de la arboleda norte (área 49), conectando las escaleras de cada lado.

53. ESTUDIO DE BELAK

La puerta de madera que permite la entrada al estudio de Belak está cerrada y asegurada. El seguro puede levantarse si alguien usa las herramientas de ladrón y tiene éxito en una tirada de Destreza DC 20.

Una capa de tierra fértil cubre el suelo. Toscos estantes de madera, llenos con variedades revueltas de manuscritos y pergaminos, enfilan los muros del norte y del este, y un mal hecho escritorio colocado en el centro de la cámara. Hongos en el cielo proveen luz, aparente la suficiente para iluminar bastantes arbustos y las cabezas de varias cabezas de hongos que crecen en la tierra.

Investigando. En su estudio, Belak almacena bastantes registros de crecimiento, cuidado, cosecha y algunas notas similares de las tierras circundantes de la última década. Un tomo interesante titulado (en Draconic) Tesoros de los Señores del Fuego tiene un glifo de protección con efecto de un runa explosiva en él. El glifo está en la segunda páginas y es activado cuando alguien abre esa página. De otra manera, el libro está en blanco.

Si el glifo es activado, hace erupción una energía mágica en una esfera de 20 pies de radio centrada en el libro. La esfera se esparce

hasta las esquinas, cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación de Destreza DC 12. Una criatura toma 22 (5d8) de daño de frío si falla la tirada, y la mitad del daño si la logra. El frío no daña los otros trabajos en el lugar.

Desarrollo. Si algún disturbio obvio ocurre aquí, el goblin en el área 54 prepara una emboscada a los intrusos. Ellos esperan 10 minutos antes de venir a investigar a esta zona.

Tesoro. Tiradas separadas de Wisdom (Percepción) DC 15 descubren un pergamo de hechizo de enredar (entagle), un pergamo de hechizo de protección contra veneno (protection from poison) y un manuscrito de teorías druídicas sobre el ciclo de la vida y la muerte (valor 150 gp). Cubículos en el escritorio tienen 365 gp y cuatro gemas de ágata (20 gp c/u).

54. ENTRADA AL HUERTO.

Ramas y raíces están apiladas en el suelo de esta cámara hundida. El muro sur está colapsado y de él se abre una vasta caverna. Los hongos luminiscentes en los toscos muros y en los cielos altos de la cueva iluminan sobre un huerto de zarzas, arbustos, arbolillo y otras plantas leñosas visiblemente enfermas. Muros en ruinas y torres huecas sobresalen entre las zarzas.

Criaturas. Cuatro **Goblins** organizan los especímenes para Belak. Son hostiles frente a los intrusos. Si las cosas van mal para ellos, gritarán en Goblin, diciendo: “¡Ayuda, Protector del Huerto Crepuscular!”

El Árbol Gulthias

Un árbol Garganteo, el Árbol Gulthias tiene AC 10 y 35 hp. Es inmune a daño de necrótico, veneno, psíquico y tiene resistencia al daño perforante. El árbol es vulnerable al daño de fuego.

Fruta. Dos frutas mágicas (estilo evocación) maduran del árbol cada año. Cada fruta asemeja a una manzana, pero lentamente va saliendo del árbol como un quiste.

Hasta una semana después del solsticio de verano, brota una fruta roja como rubí. Alguien que no sea constructo y que coma hasta un cuarto de la fruta recupera hasta 70 hp. Además, termina con cualquier efecto de ceguera, sordera o enfermedad que afecte al personaje.

Hasta una semana antes del solsticio de invierno, una fruta morbosamente blanca crece del árbol. Alguien que coma un cuarto o más de esta fruta recibe 70 hp de daño necrótico.

Cada fruto tiene 1d4 de semillas que, si son plantadas, brotan en un arbolillo fibroso sin hojas que se convierte en Planta Plagada después de un año.

Esclavos del Árbol. Si un humanoide es atado al tronco del Árbol Gulthias, después de aproximadamente 24 horas la víctima será absorbida completamente por el árbol. Una vez que la víctima es completamente absorbida por el árbol, esta se convierte en un esclavo del árbol y es expulsado en el transcurso de 1 hora. El Árbol Gulthias puede tener únicamente cuatro esclavos a la vez. La piel de la víctima se vuelve áspera, gris y con aspecto a corteza. Un esclavo totalmente corrompido, se vuelve neutral malvado. Esta criatura existe únicamente para servir al Árbol Gulthias y a aquellos que lo atienden (como Belak). Poseen todas sus habilidades iniciales y ganan las siguientes características:

Pielcorteza. El AC del esclavo no puede ser menor a 16.

Esclavo del Árbol. Si el Árbol Gulthias muere, el esclavo muere 24 horas después.

Desarrollo. En ocasiones, las ramas plagadas del área 55 atacan a los goblins por pura maldad. Por eso, un llamado de los goblins no atraerá a toda la fuerza de la caverna contra los personajes. Pero si lo hacen, cuatro **Ramas Plagadas** llegan del área 55 y atacan.

Investigando. Cualquier personaje que observe en el área 55 y logre una tirada de Wisdom (Percepción) DC 10 localiza la cima oscurecida del Árbol Gulthias a la distancia. Si la tirada tiene éxito por 3 o más, el personaje también observa a las Ramas Plagadas rondando en el área 55.

55. HUERTO CREPUSCULAR.

Delgadas, largas y pálidas zarzas de aprietan entre sí, creando sombras retorcidas con la luz violeta en el suelo de tierra.

Zarzas. Las plantas de la superficie más Belak a trasplantado con mejor éxito en el Huerto Crepuscular son las zarzas, a pesar de que se ven bastante flacas y pálidas, con hojas plagadas. Otras plantas comunes y arbustos también están representadas y están afectadas de la misma forma.

Las zarzas no entorpecen a las criaturas Pequeñas o menores. Criaturas Grandes deben invertir 2 pies de movimiento por cada pie movido o hacer una tirada de salvación de Constitución DC 10 por cada 10 pies movidos. En un fallo, la criatura recibe 1 daño perforante por las zarzas.

Un área de zarzas de 5 pies cuadrados puede ser limpiada si recibe 20 de daño que no sea psíquico.

Criaturas. Diez **Ramas Plagadas**, menos las que hayan partido al área 54, están repartidas a lo largo del huerto. Después de moverse 50 pies por la caverna, los personajes atraen a 1d4 criaturas hostiles. Cualquier ruido significativo, como el de combate o limpiar las zarzas, también atrae 1d4 – 1 Ramas Plagadas (mínimo 0) cada turno.

Desarrollo. Si el personaje llega al área 56 antes de que todas las Ramas Plagadas entren en combate, el resto de los monstruos se abstienen de atacar. Cualquier conflicto que incluya gritos que no sean en Goblin, el uso de un efecto mágico luminoso u otro elemento notable, alerta a Belak en el área 56 sobre el acercamiento de invasores.

56. EL ÁRBOL GULTHIAS

Entre las zarzas hay un claro amurallado. Los muros son de unos 20 pies de altura, menos de la mitad del cielo de la caverna. Muchas variedades de plantas crecen alrededor del perímetro del claro, incluyendo algunas cabezas de hongos con aspecto sospechoso, pero su importancia palidece ante lo que se coloca en el centro del patio. Más allá del brillo de los hongos crece un árbol malvado. Está ennegrecido, extremidades retorcidas sobresalen hacia arriba, como manos esqueléticas desgarrando su camino fuera de la tierra. Ante él yacen algunas ramas plagadas; un humano joven, con una pesada armadura, espada y escudo en mano, una joven humana rubia, usando una túnica, adecuada para un noble; y un humano barbado de mediana edad, llevando una túnica marrón con capucha, armados con un palo y una hoz. El humano más joven tiene ojos negros y su piel es gris con la textura a corteza.

Criaturas. Belak el Paria pasa mucho de su tiempo estudiando al Árbol Gulthias, pero está al tanto cuando los personajes se acercan. Es un **Druída** humano y tiene los siguientes hechizos preparados:

Cantrips (a voluntad): druidcraft, rociar veneno, shillelagh.

1er nivel (4 espacios): curar heridas, enredar, fuego faerie, thunderwave.

2do nivel (3 espacios): pielcorteza, espejera flameante.

Parados junto a Belak están **Sir Bradford y Sharwyn Hucrele** (ambos descritos en el apéndice B). La **Rana Gigante** de Belak ronda sigilosamente las ramas del Árbol Gulthias. Un personaje con la Percepción pasiva de 15 o más o un éxito en una tirada de Wisdom (Percepción) DC 15 localiza a la rana. Si el combate inicia, la rana baja de un salto y se une a la pelea en la segunda ronda. Tres **Ramas Plagadas** también están aquí.

Interacción. Cuando los personajes lleguen, Belak dice fuertemente: “¡Esperen un momento, no saben lo que hacen!” Si los personajes inician una conversación, él comparte la siguiente información:

“¿Qué estás haciendo? “Yo soy Belak, el llamado Paria. Mi círculo me expulso, ilusos. ¿Y por qué? Porque me atreví a expandir el alcance de la naturaleza de formas en que ellos no pudieron. Lo que había estado buscando, lo encontré en el Árbol Gulthias.”

“¿Qué es el Árbol Gulthias? “Es hermoso ¿no? Está vivo, aunque parezca estar muerto. En una era hace mucho tiempo, alguien empaló a un vampiro en este mismo lugar. La estaca echó raíces. Y así creció el Árbol Gulthias, retumbante de poder primitivo para quienes puedan aprovecharlo.”

“¿Qué pasa con los monstruos rama? Las Ramas Plagadas crecen de las semillas de la fruta del árbol.

“¿Qué pasa con las frutas? Le doy las frutas a los goblins con órdenes de que esparzan las semillas en la superficie.

Tramposos como son, los goblins se hacen trueques con la fruta, pero no importa, aun así las semillas se esparcen. Mi plan para colonizar la superficie continúa.”

“¿Qué les hiciste a los otros aventureros? “Ellos fueron los primeros suplicantes. El Árbol Gulthias los aceptó y ahora son míos para controlarlos, igual que las Ramas Plagadas. No pueden salvarlos.”

“¿Por qué estás hablando con nosotros? “A pesar de que sus restos podrían enriquecer la compostura, ustedes me servirán mejor como suplicantes. Conservarán sus vidas, con algunas modificaciones. ¡Ríndanse y entréguese pacíficamente o perecerán!”

Mientras procede la interacción, Sir Braford, las tres Ramas Plagadas y la Rana Gigante de Belak se posicionan entre los personajes y Belak (Sharwyn se para junto a Belak).

Combate. Si inicia una batalla (que ocurrirá a menos que los personajes de hecho se entreguen a Belak), las Ramas Plagadas, la rana y Sir Braford atacan a los personajes físicamente. Sir Braford usa Shatterspike (ver apéndice A) para destruir las armas de sus enemigos, si es posible.

Belak usa pielcorteza en sí mismo, si es posible antes de los enfrentamientos físicos. También hace un precoz uso de su vara de enredos (wand of entangle [ver apéndice A]), tratando de mantener a los transgresores en su lugar. Si Braford aparenta necesitar curación, también usará sus hechizos en él. Sharwyn usa su repertorio de hechizos para mejorar la ventaja, recurriendo a su daga únicamente en casos desesperados.

Desarrollo. Durante la batalla, si alguna de las Ramas Plagadas permanece en el área 55, 1d4 – 1 de ellas (mínimo 0) entran al área cada turno.

Apuntando al árbol. Una tirada exitosa de Wisdom (Insight) o Inteligencia (Arcana o Naturaleza) de DC 15 permite al personaje deducir que destruir el árbol podría tener algún efecto en Sir Braford, Sharwyn y las Ramas Plagadas. Si alguien ataca al Árbol Gulthias, Belak y las Ramas Plagadas tratarán de matar al agresor. Si el árbol muere, Belak pierde la influencia sobre las Ramas Plagadas, Sir Braford y Sharwyn. Esos monstruos se vuelven contra Belak antes de atacar a los personajes otra vez.

Muros. Los muros del patio son de 20 pies de altura y la caverna tiene estalactitas en el cielo a unos 50 pies de altura.

Tesoro. Belak tiene una llave (para el área 53), tres poción de curación, dos dosis de antitoxina y su Varita de Enredo. Sharwyn lleva su anillo insignia Hucrele de oro (valor 20 gp).

SECUELAS

Si los personajes acaban con el árbol Gulthias, Sharwyn y Braford mueren 24 horas después (a menos que decidas que pueden ser salvados de alguna manera). Si Belak sobrevive, sus antiguos sirvientes se vuelven en su contra y él intenta escapar. Si lo logra, podría aparecer después para dar problemas al grupo.

Si los personajes revelan la verdad sobre las semillas de las frutas a los aldeanos de Oakhurst, estos cortan y queman todos los arbólidos que han estado creciendo.

Mientras los aldeanos prenden en llamas los brotes diabólicos, el alcalde se acerca a ustedes y les dice con una expresión franca: “¿Se dan cuenta de que nuestras acciones han hecho que incontables abominaciones de estas rondan a lo largo del mundo? Quién sabe qué estarán haciendo ahora estas retorcidas plantas”.

El alcalde tiene razón. Las Ramas Plagadas que ya están vagando por el mundo aún pueden reproducirse a través de brotes de raíces, como lo hacen los árboles de álamo. A pesar de que es una tarea imposible, los personajes pueden buscar esas Ramas Plagadas y destruirlas. Depende de ti y tus jugadores determinar lo que sucede después. De cualquier forma, si los personajes advierten a los residentes de Oakhurst sobre las semillas, ellos han dado sus primeros pasos para ganar un cierto grado de fama y para establecer una relación con los locales.

Además, si los personajes regresan el anillo insignia Hucrele a la matriarca de la familia, reciben la promesa de un premio económico. Si regresan los restos de Sharwayn y Sir Braford, la matriarca inicia los preparativos funerarios e invita al grupo a asistir. Si aceptan, pueden establecer una relación a largo plazo con la familia Hucrele, que puede ser de utilidad en aventuras posteriores. 



CAPÍTULO 2: LA FORJA DE FURIA

Hace dos siglos, el gran herrero enano Durgeddin el Negro y su clan fueron expulsados de su hogar por una horda de fieros orcos y trolls. Ellos saquearon el salón ancestral de los enanos y mataron a todos los que pudieron encontrar. Huyendo de sus enemigos, Durgeddin lideró a los indigentes que restantes del clan en la búsqueda por un nuevo hogar. Después de años de vagar, los enanos encontraron un amplio sistema de cavernas debajo de Diente Piedra (Stone Tooth): una áspera y boscosa colina coronada por risco pelado y rocoso. Ahí, Durgeddin y sus seguidores encontraron la fortaleza de Khundrukár.

Cerca de un siglo atrás, un miembro del clan de Durgeddin fue capturado por un poderoso clan orco durante una incursión y así descubrieron la ubicación de la fortaleza escondida de sus enemigos. Los líderes orcos organizaron un gran ejército y marcharon hacia Khundrukár. En un disputado asedio que duró meses, los orcos crearon túneles entre las defensas enanas. Cuando al fin asaltaron el lugar, pasaron a todos por la espada y entonces se llevaron cargas de botín.

En los años posteriores a la gran batalla, varias criaturas han ocupado la fortaleza y usaron el lugar como base para sus incursiones. En otras ocasiones, la caverna ha permanecido vacía por excepción de los monstruos inconscientes y sedientos de sangre que acechan lugares como estos. Al día de hoy, leyendas sobre la Venganza de Durgeddin (o el Herrero la Guerra) y las extraordinarias hojas forjadas por los iracundos enanos aun sobresalen de vez en cuando en las tierras cercanas al Diente Piedra.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La Forja de Furia está ubicada en las ruinas de la fortaleza Khundrukár. Está diseñada para cuatro personajes de tercer nivel.

Pueden avanzar hasta el quinto nivel en un buen juego.

Los personajes llegan a Diente Piedra en busca de un reconocido escondite de las superiores cuchillas de Durgeddin y encuentran la fortaleza habitada por peligrosos monstruos. El complejo se conforma de las siguientes cinco secciones:

La Puerta Montaña. La Puerta Montaña comprende el nivel superior del complejo de la caverna. Actualmente está habitado por una tribu de fieros orcos, liderados por un brutal ogro conocido como Gran Ulfe.

El Glitterhame. El nivel más grande de Khundrukár, el Glitterhame es una extensión de hermosas cavernas naturales ahora infestadas por trogloditas y otros monstruos cavernarios.

El Sumidero. Arroyos en el Glitterhame descienden a un río subterráneo, que corre a través de cavernas olvidadas por los habitantes de la superficie.

La Fundición. Más allá de Glitterhame yace un complejo de cámaras y pasadizos cavados por la gente de Durgeddin. Una pequeña banda de duergar (enanos grises) ocupa actualmente el salón de Durgeddin, trabajando para descubrir los secretos de la ancestral forja de la herrería. Una gran grieta cae en el Lago Negro.

El Lago Negro. Los habitantes más peligrosos de las cavernas bajo el Diente Piedra yacen en las frías e inmóviles aguas del Lago Negro. Nochescama (Nightscale), una joven dragona negra, descubrió un pasaje para entrar al lago a través de un sifón submarino que conecta con un cuerpo de agua en el costado le-

jano de la colina. La dragona reclamó las antiguas riquezas de Khundrukár como su tesoro.

GANCHOS DE PERSONAJE

Puedes ubicar el Diente Piedra y sus cavernas en cualquier lugar que quieras en el mundo de tu campaña. La Forja de Furia funciona bien si tomas una zona de ásperas colinas o tierras altas a muchos días de las comunidades más cercanas.

El pueblo de Blasingdell está brevemente descrito en esta aventura, si necesitas una locación en donde los personajes puedan hacer las preparaciones finales.

Tu siguiente tarea es decidir la forma en que el grupo aprendió sobre Khundrukár. Elige una de las siguientes opciones que se adapte a tu campaña o diseña tu propia explicación.

SIGUE EL MAPA

El grupo ha adquirido un mapa que muestra la localización de una fortaleza enana secreta llamada Khundrukár. Tal vez los personajes descubrieron el mapa y algún conocimiento sobre el lugar durante una aventura previa o resultó estar en una olvidada esquina de una biblioteca. Historias atribuidas a una aventura fallida hace referencia a un tesoro de increíbles armas y armaduras.

Colocando la Aventura

Cualquier configuración que incluya regiones montañosas tiene una ubicación lista para usarse y colocar en ella la fortaleza enana de *La Forja de Furia*.

Dragonlance. En Krynn, Khundrukár puede colocarse en cualquier lugar de Montañas Kharolis. Una fortaleza independiente que no tiene túneles directos que la conecten con Thorbardin, fue invadida por atacantes durante la Edad de Fuerza. Durante la Edad de Desesperación, fue asediada por las fuerzas de Gran Veñor Veerminard. Considera reemplazar los orcos de esta aventura por osgos y los duergar por enanos Theiwar.

Eberron. Alguna vez un puesto de avanzada en el oeste de los dominios de Mror, Khundrukár fue sitiado y despejado de todos su habitantes cuando el Reino de Galifar invadió esas tierras. El invasor dejó el lugar deshabitado después de la victoria. Desde entonces, la fortaleza ha caído en manos de varios grupos de monstruos.

Reinos Olvidados. Localizado al Noroeste de Mirabar en el Espinazo del Mundo, Khundrukár fue una fortaleza escudo enana que fue invadida por orcos renegados de la tribu Muchas-Flechas, descontentos por lo que ellos vieron como una traición a las antiguas formas de su reino.

Greyhawk. Khundrukár se levanta en el Pomarj, al oeste de Colinas Drachensgrab. El presidio calló rápidamente después de las Guerras de Odio, cuando una oleada de invasores orcos y otros humanoides malvados barrieron con la región.

RASTREA LA CUCHILLA ROTA

Baron Althon, un noble local, contrata al grupo para buscar el escondite legendario de armas forjadas por Durgeddin en la herrería. Él muestra al grupo una cuchilla rota con la marca de la herrería y les dice que fue descubierta cerca de una colina rocosa llama Diente Piedra. Baron Althon brinda direcciones y promete recompensar a los personajes fuertemente por cada hoja de Durgeddin que recuperen. Paga a los personajes 20 gp a cada uno solo por traer de vuelta información sobre el complejo enano, y 100 gp adicionales si le entregan un mapa detallado.

VENCER A LOS ORCOS INVASORES

En el pueblo minero de Blasingdell, los personajes se enteran de que los orcos invasores han estado arrebatando granjas aisladas y campamentos en las colinas al norte del pueblo. La milicia local capturó un guerrero orco dado por muerto por sus camaradas y lo trajeron para interrogarlo. Bajo la influencia del hechizo encantar persona (charm person), el orco divulgó la localización de la guardia del monstruo, una solitaria colina llamada Diente Piedra. El alcalde

ofrece una recompensa de 25 gp por orco, vivo o muerto, y la gratitud de los pobladores a cualquiera que termine permanentemente con la amenaza.

El Pueblo Minero de Blasingdell

Blasingdell yace aproximadamente a 30 millas al sur del Diente Piedra, un viaje de tres días a pie o dos días a caballo debido al terreno escabroso y a los densos bosques que lo rodean. A pesar de que no está lo suficientemente cerca como para usarlo como una parada de descanso nocturno mientras explora Khundrukar, Blasingdell sigue siendo útil como un lugar en donde comprar equipamiento, reabastecer suministros y entrenar entre las excursiones a las cavernas.

La población del pueblo de aproximadamente 2000 es bastante diversa; a pesar de que los humanos son el grupo más grande, casi cualquier raza del personaje puede ser encontrada aquí.

El alcalde del pueblo es Sir Miles Berrick (**humano noble**).

El **Sargento Grendar Kuln** (**veterano semi Orco**) está a cargo de vigilar el pueblo; **Alguacil Dara Whitewood** (**veterana humana**) es la oficial al mando. La vigilancia del pueblo consiste en dos guardias de tiempo completo además es de sus oficiales. La fuerza militar de aproximadamente 100 aldeanos puede ser reunida en emergencias.

Kheldegan Tolm (**aldeana enana**) es el propietario de la posada y taberna El Nido de Grifo.

Hermana Alonsa (**sacerdotisa humana**) dirige el pequeño templo del pueblo (tú eliges la deidad primaria). Hermana Alonsa es asistida en sus tareas por sus acólitos.

ACERCÁNDOSE A KHUNDRAKAR

Al inicio del juego, los personajes atraviesan el yermo y acaban de llegar a las faldas de Blasingdell (o alguna otra comunidad). Cuando está iniciar, lee:

Durgeddin era un maestro herrero que forjó hojas de incomparable calidad y poder. Hace siglos, su hogar estaba repleto de orcos. Durgeddin lideró a los restos de su clan hacia las montañas al norte del pueblo de Blasingdell y estableció una pequeña fortaleza secreta en algún lugar en medio de la nada.

De su pequeño reducto, preparó una venganza dedicadas contra la raza de los orcos, hasta que sus enemigos descubrieron la fortaleza y atacaron después de un largo asedio. Durgeddin y sus seguidores perecieron, y muchas riquezas fueron robadas por las orugas conquistado horas. Pero se dice que en los más profundos y ocultos baúles y armerías no fueron saqueadas, y algunas de las extraordinarias cuchillas de Durgeddin aún esperan en la obscuridad por unas manos con suficiente fuerza para reclamarlas.

Tú has llegado a Blasingdell, un pequeño pueblo minero en la frontera norte, para ver si hay algo sobre esas historias. Toma para muestra que los antiguos territorios enanos yacen a tres días de marcha hacia el norte del pueblo. Oscuros y profundos bosques se levantan en las colinas más allá de las afueras del pueblo.

Los personajes pueden emplear tiempo interactuando con la gente del pueblo, reuniendo equipo y provisiones, o de otra manera preparándose antes de salir.

EL DIENTE PIEDRA

Cuando los personajes se preparen para su viaje, lee:

Conforme viajan al norte desde el pueblo minero de Blasingdell, pasan a través de un creciente bosque de pinos y profundos valles. Desde donde están ahora, alcanzan a observar una alta y pronunciada colina coronada por un prominente risco rocoso: el Diente Piedra. Una delgada aguja de humo surge desde un alto punto oculto en algún lugar en la ladera de la colina y puedes distinguir un empinado y estrecho camino o sendero que avanza y regresa a lo largo de la ladera.

THE STONE TOOTH



Referirse al mapa 2.1. Los personajes tienen varias opciones: seguir el camino, investigar el área o esperar y vigilar.

SEGUIR EL CAMINO

A los pies del Diente Piedra, un camino cuidadosamente construido termina en la ladera a una altura imposible de distinguir desde aquí. El clan de Durgeddin ocultaron su presencia todo lo que pudieron, pero años de lluvia y viento erosionaron la cubierta, dejando el camino expuesto y visible desde el suelo del valle de abajo.

El camino sube hasta la Puerta Montaña, en la ubicación marcada con una A en el mapa. Esta es la ruta usada por los orcos de la tribu de Gran Ulfe para ir y venir desde su escondite.

Si alguien investiga el camino buscando rastros, una tirada exitosa de Wisdom (Sobrevivencia) DC 10 revela que cuatro humanoides con botas bajaron dentro del ultimo día y se dirigieron hacia el bosque. En el bosque el rastro se une a otros más antiguos y se vuelve indistinguible después de media milla. Estos rastros pertenecen a grupos de orcos; ver "Esperar y Ver" en la página 31, para más información.

INVESTIGAR EL ÁREA

Personajes ambiciosos pueden elegir ignorar el sendero y escalar por la pendiente del Diente Piedra. La ida se vuelve muy pesada, debido a las pendientes tan pronunciadas y la estrecha maleza, reduciendo la marcha de los personajes a un máximo de 100 pies por minuto. Explorar a fondo la ladera fácilmente podría llevar horas.

Un bosque espeso bloquea la vista cuesta arriba, haciendo difícil identificar el origen del hilo de humo (una chimenea natural). Has que el guía de grupo haga una tirada de Wisdom (Sobrevivencia) de DC 10 cuando lleguen por primera vez a la ladera. En un logro, los

personajes viajan directamente hacia la chimenea. De otra forma, se perderán en el camino (ver "Becoming Lost" en el capítulo 5 de Dungeon Master's Guide).

(A) La Puerta Montaña. Esta es la entrada frontal a Glitterhame. El antiguo camino enano lleva hasta un desnivel en la roca y luego se convierte en un profundo abismo en la ladera. Si los personajes entran por esta ruta, la expedición inicia en el área 1 del mapa 2.2, la Puerta Montaña.

(B) Chimenea. Cuando los personajes alcancen el área del mapa que está marcada con una B, pueden descubrir la fuente del humo. Una chimenea natural que lleva hacia abajo, hasta las cavernas inferiores mientras un delgado hilo de humo sale de ella. El humo se esparce al salir y es difícil de distinguirlo desde el terreno escabroso.

Un personaje que busque la fuente del humo encuentra la chimenea de roca con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) de DC 10. Si los personajes pasan cerca sin buscar nada, cualquiera con una Percepción pasiva de 15 o más identifica la fisura.

Si los personajes bajan por la chimenea, la expedición inicia por el área 7 del mapa 2.2, la Puerta Montaña.

(C) Túnel Orco. Del otro lado del Diente Piedra, a algunos cientos de yardas de la Puerta Montaña, el ejército orco excavó por la ladera para sortear las defensas enanas. El túnel aún se puede usar, pero su entrada está obstruida por maleza y desperdicios. Si los personajes entran a esta área, alguien con la Percepción pasiva de 15 o más descubre el túnel orco. Los personajes ubican el túnel automáticamente si alguien busca por la zona; este túnel lleva hasta el área 21 del mapa 2.3, el Glitterhame.

El túnel de entrada es de 6 pies de alto y 4 pies de ancho. Cualquiera que tenga éxito en una tirada de Wisdom (Sobrevivencia) de DC 10 puede identificar viejos rastros entrando y saliendo del túnel –huellas de reptilianos (de los trogloditas que habitan el Glitterhame) y las garras de un oso muy grande.

(D) Cumbre. Una hora o dos de una dura excursión lleva al grupo a la cima. El Diente Piedra es de 1,450 pies de altura aproximadamente, destacando por encima de las colinas de alrededor por 500 pies o más. Más o menos, los últimos 100 pies son de una escarpada y punta aguda roca, requiriendo una tirada de Fuerza (Atletismo) de DC 15 para escalarla exitosamente. La vista es espectacular, pero por lo demás, la cima es poco interesante. (Aquí no se encuentra ninguna entrada a la fortaleza).

(E) El Lago Oscuro. Las pendientes del oeste del Diente Piedra descienden hasta un valle húmedo en donde el agua está atrapada en el terreno. Un estanque oscuro se acumula debajo de las laderas de la colina, rodeado por mucho otros lagos pequeños. Un pequeño canal de drenado oculto bajo el agua conecta con el subterráneo Lago Negro, proveyendo acceso al escondite profundo de Nochescama (Nightscale).

La apertura está, aproximadamente, a 40 pies de profundidad y yace a 100 pies de la orilla oeste. Los personajes de los jugadores que exploren en lugar no pueden encontrar este desagüe a menos que se sumerjan a las profundidades del lago, requiriendo una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo) DC 10 para nadar bajo el agua. Si algún personaje es capaz de llegar a estas profundidades sin sofocarse, puede descubrir el pasaje con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 12. Si los personajes entran por este pasaje acuoso, emergen en el área 54 del mapa 2.6, el Lago Negro.

ESPERAR Y VER.

Los personajes pueden elegir esperar y observar el camino por un tiempo antes de hacer frente al Diente Piedra. Cuando llegan, dos grupos de forrajeros de la tribu de Gran Ulfe están buscando riquezas en las colinas cercanas. El primer grupo de cuatro **Orcos** regresa después de dos días de que lleguen los personajes, y el segundo grupo tres días después del primero. Estos orcos duermen de día y viajan de noche, así que llegan a las inmediaciones del grupo antes del amanecer.

Si el grupo levanta un campamento a al menos una distancia de 90 pies del camino no realizan alguna acción que pueda llamar la atención, los orcos que regresan pasarán sin identificar el campamento. De otra forma, los orcos notarán el campamento cuando estén a 90 pies de distancia (o el doble si el campamento tiene encendida la fogata o el grupo no está tratando de ser silenciosos).

Una mirada de los que monten guardia en el camino y que tenga una Percepción pasiva de 10 o más, detecta a los orcos acercándose. Los orcos no son propensos a notar a un guardia escondido en el bosque; compara sus puntos de Percepción pasiva con una tirada de Destreza (Sigilo) del personaje.

Cuatro humanoides encorvados en sucias armaduras de cuero se acercan por el camino, gruñendo y murmurando entre ellos en una lengua gutural.

Si los orcos llegan al campamento y no son descubiertos, tratarán de eliminar a los que estén de guardia o escabullirse en el campamento y atacar a los personajes mientras duermen.

Si un grupo orco pasa el campamento sin ser enfrentado o lucha para llegar al otro lado, los sobrevivientes reforzarán las defensas en el complejo (ver área 5 y área 14).

Los orcos capturados pueden describir con algunos detalles la organización general de la Puerta Montaña. Ellos no saben nada sobre el resto del complejo, o que pueden entrar por la chimenea. Los orcos que defienden la Puerta Montaña se reúsan a negociar por el rescate.

Khundrukár: Características Generales

Los siguientes aspectos de Khundrukár son verdad, siempre y cuando no se especifique lo contrario en la descripción de un área en específico.

Puertas. La mayoría de las puertas están hechas de madera o piedra. Personajes pueden intentar algunas tareas antes de tratar de abrir una puerta, incluyendo escuchar algún sonido proveniente del otro lado y buscar trampas. Si los personajes eligen escuchar a la puerta, revisa la descripción del cuarto para determinar si hay alguna criatura en el área. Si no hay alguna otra instrucción contraria, el que escucha a la puerta y logra una tirada de Wisdom (Percepción) DC 10 puede escuchar el sonido de las actividades que suceden a través de la puerta; incrementa el DC a 15 para sonido silenciosos.

Ventilación. Todas las áreas cerradas con llave contienen un suministro adecuado de aire. El aire es renovado a través de ventanas que conectan con la superficie. Esas ventanas son muy pequeñas para que cualquiera las navegue, excepto criaturas diminutas (*Tiny*).

Los personajes podrían disfrazarse como orcos usando equipo capturado. Hacerlo podría permitirles engañar a los centinelas y entrar al calabozo, usando una tirada de Carisma (Engaño) enfrentada con una tirada de Wisdom (Intuición) de los orcos.

Tesoro. Cada orco tiene un saco con suministros mundanos obtenidos en el campo, igual que monedas por un total de 4d6 sp y 1d4 gp.

Desarrollo. Ningún habitante del calabozo sale durante este tiempo, y ningún orco sale por una semana después de que el segundo grupo regrese.

THE MOUNTAIN DOOR



LA FORJA DE FURIA

Una vez que el grupo entre a Khundrukár, inicia por el área correcta del mapa 2.2, la Puerta Montaña, o el mapa 2.3 el Glitterhame.

LA PUERTA MONTAÑA

El nivel superior de Khundrukár, llamado la Puerta Montaña, es una caverna natural que fue expandida y mejorada por la gente de Durgeddin, quienes crearon una serie de salones y cámaras de guardia que protegían la entrada a su reino. El lugar aún está bien fortificado, incluso para estos días.

Esta antigua fortaleza enana está ahora ocupada por una banda de invasores orco, liderados por un fiero orco que se auto denomina Gran Ulfe. Estos invasores salen de la Puerta Montaña para cazar y robar en las áreas de los alrededores. Para mantener segura su guarida, los orcos bloquearon el acceso a los niveles inferiores de Khundrukár y muy rara vez se encuentran con los otros habitantes del sistema de cavernas.

Las siguientes locaciones se encuentran en el mapa 2.2.

I. FIN DEL CAMINO

El viejo camino asciende a un abismo en la ladera y termina frente a la puerta de Khundrukár.

El sendero zigzaguea mientras sube una empinadura hasta un desnivel de piedra desnuda. A la derecha la ladera se levanta exagerada y se desploma precipitosamente a la izquierda. Desechos y desperdicios están esparcidos a lo largo de las últimas 100 yardas, más o menos –cantimploras rotas, trozos de huesos rotos, junto con barriles y barricas astilladas. Hasta arriba, el camino se ensancha en una amplia saliente y luego se duplica bruscamente en la ladera de la montaña.

Dos humanoides bestiales en armadura de cuero hacen guardia en la saliente. Parecen estar desatentos y aburridos.

Criaturas. Dos orcos montan guardia a lo largo del borde norte de la saliente, sin embargo no están prestando suficiente atención a sus deberes como deberían. Los personajes (o su explorador de

avanzada) pueden identificarlos a una distancia de 60 pies. Los centinelas, llamados Wark y Thark, están gruñendo en lenguaje Orco sobre alguien llamado Ulfe. Aplica una penalización de -2 a la Percepción pasiva de los orcos.

Abertura para flechas. Mientras los personajes se mueven a lo largo de la parte este de la saliente, podrían descubrir una hilera de aberturas ocultas en el muro de piedra al este aproximadamente a 15 pies del suelo. Al examinar el muro y haciendo una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) de DC 15, un personaje puede identificar las aberturas.

Desarrollo. Si son atacados o confrontados por más de un personaje, Wark y Thark hacen una advertencia que es escuchada por los orcos en el área 4 y luego intentan escapar al área 3. Ver el cuadro "Defensas de Puerta Montaña".

Si los arqueros son alertados sobre la presencia del grupo, abren fuego contra los intrusos en la saliente y en el área 2. Ver área 4 para más información.

Defensas de Puerta Montaña

Los orcos están bien preparados para un asalto frontal en la Puerta Montaña. Ellos siguen la secuencia de actividades descrita más abajo usando todas sus habilidades, a menos que sean prevenidos o interrumpidos por los personajes de un jugador.

Round 1. Después de sonar la alarma, los centinelas en el área 1 (Wark y Thark) huyen al área 2.

Round 2. Los orcos del área 4 disparan a cualquier personaje expuesto en el área 1 si son alertados de los enemigos por los centinelas. Wark y Thark huyen a través de la puerta al área 3.

Round 3. Wark y Thark cruzan el puente colgante en el área 3. Los orcos en el área 4 continúan disparando a los personajes en el área 1 y 2. Un orco del área 4 se mueve a través de la puerta secreta hacia el área 3, tratando de cerrar y atrancar la puerta doble que lleva al área 2.

Round 4. Wark y Thark se mueven hacia el área 5 para continuar dando la alarma, alertando a los orcos del área 11 y 14.

Round 5. El orco que cerró las puertas dobles en el área 3 se mueve al área 4 o 4a mientras que los otros arqueros continúan disparando a los personajes descubiertos. Los orcos en la mitad este del área 3 cortan el puente colgante y se preparan para defender las puertas que llevan hacia el área 5.

Round 8. Los orcos del área 14 llegan al área 5.

Round 12. Gran Ulfe y los otros orcos del área 11 se mueven al área 5 listos para contra atacar.



2. LA PUERTA ENANA

Moviéndose al este desde la saliente, el sendero gira hacia el sur en una pronunciada subida a lo largo de un pasaje en la roca que lleva a una gran entrada.

Unos escalones poco profundos los llevan por una fisura escarpada hacia el sur y después gira al este dentro de la ladera de la montaña. Aquí, una gran entrada ha sido cincelada en la roca. Escalones de mármol quebrantados por los años y veteado con musgo verde llevan hasta un poderoso doble portón de piedra labrada, de ocho pies de ancho y casi diez de alto. Aberturas para flechas en los muros norte y sur, dominan el área.

Si los personajes lidian en silencio con los orcos en el área 1 usando sigilo o disfraces, la puerta estará abierta. De otra forma, los orcos habrán sido alertados sobre los intrusos, por lo que la puerta estará cerrada y atrancada desde adentro. Forzar la puerta para abrirla será muy difícil, requiriendo una tirada exitosa de Fuerza de DC 20.

Criaturas. Si los orcos son alertados, los del área 4 y 4a disparan flechas hasta que los personajes se retiren o logren pasar la puerta.

Desarrollo. Si los personajes son repelidos, deberán lidiar con refuerzos adicionales al momento de volver a intentar el acercamiento. Dos orcos del área 11 montan guardia en las puertas al lado oeste del área 3, mientras que el orco Ojo de Gruumsh del área 9 llega a apoyar a los orcos en el área 4 o 4a.

3. EL SALÓN DE LA GRIETA

La gran puerta se abre dejando ver un enorme salón. Un borde estrecho deja ver una grieta oscura y profunda que parte el cuarto en dos. Un puente colgante con aspecto peligroso, deshilachado y delgado, quita el aliento. Agua borbotea y resuena en alguna parte muy abajo de la grieta. Dos braseros de cobre alumbran débilmente a ambos lados de la puerta, iluminando la mitad oeste del cuarto. Otra saliente se puede ver del otro lado del puente.

El salón dentro de las puertas y la grieta que lo atraviesa, alguna vez sirvió como la última línea de defensa de los enanos de Khundrukár.

Criaturas. Dos orcos protegen el lado este del cuarto. Ellos hacen todo lo que esté en su poder para evitar que los personajes crucen el puente. Si alguno de los personajes del grupo tiene visión nocturna o alguna forma de iluminar el lado más lejano, lee lo siguiente:

Dos brutos humanoides montan guardia al otro lado de la grieta. Gruñen desafiantes, mostrando sus dientes amarillentos y preparando sus lanzas para arrojarlas.

Puente Colgante. El puente es una estructura segura, a pesar de su apariencia. Cruzar el puente bajo fuego enemigo es suficientemente difícil como para requerir una tirada exitosa de Destreza (Acrobática) DC 10. En un tiro exitoso, el personaje avanza la mitad de su velocidad. En un fallo, el personaje no hace ningún progreso. Si el tiro falla por 5 o más, el personaje debe hacer una tirada de salvación de Fuerza o Destreza DC 10. Si falla, el personaje se desploma hacia abajo hasta el río subterráneo y es llevado por la corriente. Los personajes pueden evitar la caída atándose a un punto resistente antes de cruzar.

Puertas secretas. Dos puertas secretas en los muros al norte y al sur llevan a las áreas 4 y 4a. Las puertas están bien construidas, cada una requiere una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15 para ser descubiertas. Una puerta puede ser abierta al presionar simultáneamente dos placas de piedra en el muro a 1 pie de altura del suelo. Las placas se encuentran con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15.

Desarrollo. Los orcos usan afloramientos de rocas en el su lado como refugio contra ataques, ganando media cobertura. Ellos lanzan jabalinas a los personajes que traten de cruzar el puente o a los que se quedan atrás a lanzas conjuros o a hacer ataques a larga distancia. Un personaje en el puente que es golpeado debe hacer una tirada de salvación para evitar una caída, igual a la tirada de Des-

treza (Acrobática) cuando se mueven a lo largo del puente y falla por 5 o más.

Si un intruso avanza al menos dos tercios del camino a lo largo del puente, un orco sale de su cobertura para ir a la puerta doble hacia el área 5 y pedir ayuda. El resto trata de entorpecer a los personajes cortando las cuerdas del puente con sus grandes hachas. Cada cuerda tiene 8 hp y 11 AC. Si una cuerda es cortada el DC de la tirada de Destreza (Acrobática) para cruzar el puente aumenta a 12 y los personajes en el puente deben hacer inmediatamente una tirada de salvación para evitar caer como se describe más arriba. Si ambas cuerdas son cortadas, el lado este del puente se colapsa en la brecha y golpea contra el muro del acantilado en el lado oeste. Cualquier personaje en el puente recibe 7 (2d6) puntos de daño de aporreo por el impacto y debe hacer una tirada de salvación de Fuerza o Destreza DC 12 para evitar perder su agarre y caer si no están asegurados de alguna manera.

Desarrollo. Si los orcos destruyen el puente y logran repeler a los invasores la hacerlo, los seguidores de Gran Ulfe lo reconstruirán dentro de tres días. Cualquier orco asesinado aquí será reemplazado por los del área 11.

4 Y 4A. ESTACIÓN DE ARQUEROS.

Los enanos cavaron cámaras en ambos lados de la entrada para poder hacer llover flechas contra los atacantes que se acercaran a la puerta principal de su fortaleza. Las aberturas para flechas están a 15 pies o más de altura sobre el piso de las áreas 1 y 2, y son impenetrables para criaturas más grandes que Diminutas (Tiny). Garantizan cobertura de tres cuartos a los orcos estacionados ahí.

Las puertas secretas en el área 3 dan acceso a estas locaciones.

La puerta se desliza hacia un lado para revelar un estrecho pasaje que desciende un tramo de escaleras hasta una pequeña cámara. Luz del exterior se filtra al cuarto a través de delgadas troneras.

El área está ensuciada por huesos roídos, telarañas y excremento de rata. Mantas de piel mal curtida se encuentran regadas por el suelo.

Puerta Secreta. En el extremo norte del área 4, una puerta secreta conecta con el área 14. Un personaje puede encontrar la puerta logrando una tirada de Wisdom (Percepción) DC 18. Los orcos no están al tanto de este pasaje y no lo usan.

Criaturas. Cuatro orcos, tres en el área 4 y uno en el área 4a, supervisan las escaleras que llevan al área 2. Estos orcos no son particularmente buenos vigilando, pero empezarán a disparar si los centinelas en el área 1 piden su ayuda. Los orcos están armados con arcos largos en lugar de jabalinas: +3 de golpe (rango 150/600 pies); 5 (1d8 +1) de daño perforante al golpear.

Cuando los personajes giran en la esquina del área 2, los arqueros del área 4a se unen al ataque mientras que uno de los arqueros del área 4 rodea a través de la puerta secreta en un intento de cerrar la puerta doble hacia el área 3 (ver "Defensas de Puerta Montaña", página 32).

Si los héroes atacan entrando por las puertas secretas que llevan a estas áreas, los arqueros disparan a los personajes que bajen los escalones y luego cambian a gran hacha y se mueven para bloquear la escalera.

Desarrollo. Si los personajes se encargan de los centinelas del área 1 de forma silenciosa, los orcos del área 4 podría no escucharlos. Personajes pueden intentar escabullirse entre la hilera de aberturas para flecha al comparar su tirada de Destreza (Sigilo) con la Percepción pasiva de los orcos. Si los personajes logran escabullirse entre los centinelas, alcanzan el área 2 sin alertar a los arqueros.

Si los personajes derrotan a estos orcos pero abandonan el calabozo antes de que lleguen los demás, los arqueros serán reemplazados por los orcos del área 14 y reforzados por el orco Ojo de Gruumsh del área 9.

5. CUEVA ORCO

Los muros y pisos de esta cueva natural han sido cuidadosamente suavizados. Pueden distinguir al menos cuatro rutas que se dirigen a la oscuridad. Carbones ardiendo brillan dentro del pasaje al sureste y una puerta de reja de madera cierra la salida sur. El piso está cubierto con pieles de dormir, cajones, sacos y basura.

El segundo grupo invasor de orcos normalmente se resguarda en el área abierta al este de las puertas. Estos orcos están actualmente fuera del calabozo, a menos que los personajes hayan pasado muchos días observando la ladera de la colina (ver "Esperar y Ver", página 31) antes de entrar.

Puerta Jaula. La puerta jaula al sur lleva al área 6, en donde dos prisioneros languidecen bajo el pobre cuidado de los orcos. Los prisioneros saltan, se ponen de pie y corren hacia la puerta a gritar por ayuda cuando los personajes entran al área 5.

Tesoro. Los cajones y sacos en este cuarto contienen suministros mundanos robados de la campiña –harina, grano, calvos y demás. El valor total es de 20 gp por cada 500 libras de material. Además, si un personaje es capturado en el área 6, su equipamiento estará almacenado aquí.

Desarrollo. Cuando el segundo grupo de orcos invasores regrese (cinco días después de que los personajes lleguen al Diente Piedra), tomarán este lugar como residencia. Agrega cuatro orcos a este cuarto después de que regresen.

6. CUEVA DE PRISIONEROS.

Los orcos ocasionalmente capturan mineros, pobladores y mercaderes que viajan a través del bosque al norte de Blasingdell. Mantienen a sus cautivos en un pequeño corral hasta que los condenan a muerte o piden rescate por ellos.

Una hilera de troncos delgados y ramas forma una tosca pero funcional barrera en la entrada de esta pequeña cueva. Una puerta cerrada con un candado de acero asegura el cuarto. Dentro, pueden ver algunos prisioneros sucios, vestidos con trapos andrajosos, amontonándose cerca de la puerta. "¡Gracias a Yondalla!" grita uno de ellos. "¡Estamos salvados!"

Criaturas. Los prisioneros son un par de humanos **plebeyos** llamados Geradil y Courana. Ellos vienen de un pequeño asentamiento a algunas millas de Blasingdell, y los orcos los mantuvieron cautivos por poco menos de un mes. La familia de ninguno de los cautivos pudo conseguir el rescate que pedían los captores, así que a ambos les espera una horrible muerte en manos de los orcos.

Abrir la puerta requiere una tirada exitosa de Destreza DC 12 usando herramientas de ladrón, la llave del bolsillo de Viejo Yarrack (ver área 14) o un hacha afilada y algo de tiempo. (El candado tiene AC 19 y 5 hp.) Geradil y Courana están extremadamente agradecidos por el rescate, pero no se unirán a los personajes en su búsqueda –ninguno es hábil en batalla y solo quieren irse a casa.

Tesoro. Los personajes pueden liberar a los prisioneros y escoltarlos de regreso a sus casas (cerca de un día de camino). Las agradecidas familias los recompensan con dos pociones de curación. Tomarse el tiempo para ver que Geradil y Courana lleguen seguros dará a los orcos la oportunidad de prepararse para el siguiente asalto.

Desarrollo. Cualquier personaje capturado por los orcos eventualmente terminará en la jaula, a menos que hayan demostrado ser demasiado problemáticos como para ser dejados con vida. Su equipo estará almacenado entre otros suministros en el área 5. Nuevos personajes uniéndose al grupo serán presentados como prisioneros aquí.

7. FUEGO EN EL HOYO

La cámara irregular al sureste de la cueva principal contiene el fuego de cocina principal de la tribu. Un hoyo en el cielo de la cueva llega a través de la roca y hasta la chimenea natural en la cima de la colina (ver “El Diente Piedra”, página 30).

Una grande y humeante fogata crepita en el centro de este cuarto. Ollas y hervidores abollados están amontonados por todas partes, claramente pueden ver que este espacio sirve como una especie de tosca cocina. Sienten una extraña corriente de aire que se lleva el humo hacia arriba a través en un hoyo en el techo.

Los personajes pueden intentar descender al área a través de la chimenea. El conducto es de 80 pies de largo; sus muros son irregulares y ásperos pero resbalosos, requiriendo una tirada de Fuerza (Atlética) DC 15 para escalarla. Anclar una cuerda a la cima del conducto reduce el DC a 5. Un escalador cuidadoso puede evitar el fuego mientras baja.

Si un personaje falla su tirada por 5 o más, debe lograr una tirada de salvación de Fuerza DC 10 o caer el resto del camino hasta el fondo de la chimenea. Además, del daño por la caída, el personaje recibe 3 (1d6) de daño de fuego extra por los carbones calientes y hace suficiente ruido como para alertar a los orcos en el área 5.

8. LAS COMUNIDADES ORCO

Esta larga caverna está repleta de cajones, barriles, sacos y bultos amontonados sin organización. Al norte, dos pasadizos de piedra acabados se abren al este y oeste; una abertura más estrecha se dirige hacia el sur. En la esquina sureste hay un viejo poso lleno de agua turbia.

La caverna está llena de bienes saqueados durante las invasiones de los orcos a las áreas circundantes: comestibles, cerveza sábanas, herramientas, madera, brea, clavos, lana y objetos similares.

Compuerta de Hierro. El pasaje hacia el este está bloqueado a 10 pies de profundidad por cajones bien empaquetados y sacos de harina. Remover los materiales permite viajar por otros 20 pies hacia el este, donde termina el camino rematado por una compuerta de hierro rellena de sábanas y láminas de paja. Los orcos construyeron estas barricadas para evitar el paso de las estirges del área 10.

El seguro de la compuerta de hacer está atorado por el óxido, puede ser levantado con una tirada de Destreza DC 12 por un personaje que usa herramientas de ladrón o puede ser forzada con una tirada de Fuerza DC 15.

Puerta Secreta. El pasaje del sur se divide en forma de Y. El camino al suroeste conecta con el área 5 y el camino sureste lleva a una puerta secreta astutamente colocada para combinarse con la roca natural de la cueva. Un personaje que haga una tirada de Wisdom (Percepción) DC 15 descubre la puerta.

Del otro lado, un trabajado pasaje continúa hasta lo que parece un muro vacío, marcado con hechizos y maldiciones en orco. Las marcas ocultan otra puerta secreta, que requiere una tirada de Wisdom (Percepción) DC 12 para encontrarla.

Tesoro. Los suministros mundanos tienen un valor total de 20 gp por cada 500 libras de material.

Con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10, un personaje puede encontrar una piedra floja. Detrás está escondida una pequeña caja fuerte cerrada que contiene 180 gp y un frasco de agua bendita. Este es el tesoro de Viejo Yarrack (ir a área 11).

9. GUARIDA DEL CHAMÁN

Los ejes de la puerta secreta se abren para revelar una cámara de acabado de cantera. El cuarto está atestado con muebles toscos y el aire está turbio por el humo de una pequeña fogata de cocina. Docenas de cráneos amarillentos están colgados del techo con cuerdas deshilachadas a través de agujeros perforados en el hueso. Una orco en una túnica negra y rasgada está ocupada en su trabajo, su cara está torcida en una expresión de rabia.

Criaturas. Burdug la chaman, una **orco Ojo de Gruumsh**, ha requisado una cámara como su propio dominio. Vive aquí, junto con sus dos seguidoras, **orclos** hembra, separadas del resto de la tribu.

La puerta hacia el área 10 está asegurada, pero la llave está puesta en la cerradura de este lado. Burdug mantiene la puerta cerrada por quiere confinar a las estirges del otro lado (llama a la estirges sus “pequeñas estirgitas” y ocasionalmente captura alguna para usarla en sus pócimas e infusiones).

Burdug ordena a sus seguidoras que entren en batalla con los intrusos mientras intenta neutralizar al combatiente que aparente ser más peligroso usando el hechizo comandar (command). Entonces usa bendición en sí misma y las otras, para finalmente usar arma espiritual antes de unirse a la batalla.

Si la batalla va mal, Burdug lanza fuego de alquimista (tiene tres frascos) y abre la puerta hacia el área 10, liberando a las estirges. Toma ventaja de la confusión, usando más fuego de alquimista si es necesario, para escapar y pedir ayuda.

Tesoro. Un personaje que haga una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10 encuentra dos sacos de piel entre el desorden, cada uno con 160 sp. Si Burdug es derrotada, el personaje puede quitarle alguno de sus tres frascos de fuego de alquimista que fueron usados.

10. LA GRAN ESCALERA

El techo se eleva hasta treinta pies de altura en el centro de esta impresionante cámara y los muros están labrados con imágenes de enanos en sus forjas. Dos grandes puertas de piedra salen hacia el norte y sur. Muchos viejos esqueletos yacen esparridos por el piso cerca de la puerta al norte. Una compuerta de hierro forjado se encuentra en el muro al oeste.

En el centro del suelo, una grieta natural desciende bruscamente. Docenas de escalones de piedra llevan abajo hacia la oscuridad. A la distancia puedes escuchar el sonido de una corriente de agua así como curiosos zumbidos que vienen de muy abajo.

La cámara más al este del complejo de Puerta Montaña solía servir como la entrada principal al Glitterhame, que ocupa la gran caverna natural en lo profundo de la ladera.

Criaturas. Si los personajes no intentan ser silenciosos, cuatro **estirges** hambrientas atacan.

El zumbido es cada vez más ruidoso, y entonces cuatro cosas que parecen murciélagos insectiles emergen del poso de la escalera y se vuelan hacia ustedes!

La puerta al sur conecta con el área 9 y está asegurada por el otro lado. El seguro puede ser levantado por este lado por alguien que haga una tirada exitosa de Destreza DC 10 usando herramientas de

ladrón, pero al hacerlo empuja la llave del otro lado y al caer advierte a Burdug de que alguien se acerca.

Trampa de Fuego. La puerta al norte está labrada con la imagen de una cara de enano frunciendo el ceño. Se pueden ver las bisagras. En cualquier lado de la puerta, ocho pequeños canales están trabajados con cuidado a unos 10 pies de altura del piso.

Los esqueletos cerca de la puerta son orcos asesinados por la trampa hace mucho tiempo; sus restos muestran signos de graves quemaduras. La cabeza oxidada de un hacha yace cerca de los cuerpos, pero no hay rastro de su empuñadura.

Si la puerta es abierta hacia afuera antes de que la trampa sea desactivada un contrapeso cae y lanza por los conductos una sustancia inflamable parecida al fuego de alquimista. Cada criatura a menos de 15 pies de la puerta recibe 10 (4d4) de daño de fuego y la mitad si logran una tirada de salvación de Destreza DC 10. Al inicio de cada turno a partir de este momento, una criatura afectada recibe 5 (2d4) de daño de fuego. Una criatura puede contrarrestar las llamas a su alrededor logrando una tirada exitosa de Destreza DC 10 como una acción; una tirada exitosa reduce el daño que recibe cada turno a 2 (1d4). Hacer otra tirada exitosa como acción reduce por completo las llamas alrededor de la criatura.

Después de abrir la puerta, el contrapeso la cierra de nuevo después de 2 rondas, reiniciando la trampa. Los personajes pueden evitar que esto suceda al tratar la puerta dejándola abierta. Si la trampa se reinicia, puede ser activada solo una vez más antes de que la sustancia inflamable se termine.

Los canales en el muro pueden ser identificados por alguien que logre una tirada de Wisdom (Percepción) DC 15. Con una tirada exitosa posterior de Inteligencia (Investigación) DC 10 un personaje puede deducir que las tuberías forman parte de una trampa mecánica. Un personaje que hace una tirada exitosa de Destreza DC 12 usando herramientas de ladrón, o alguien que taponee firmemente los conductos con algún material durable, desactiva la trampa. Alguien que logre una tirada de Inteligencia (Investigación) DC 10 mientras examina la puerta identifica el mecanismo del contrapeso que activa la trampa; puede ser desactivado después si alguien hace una tirada exitosa de Destreza DC 10 usando herramientas de ladrón.

Desarrollo. Inspeccionar el pequeño cuarto detrás de la puerta revela la extensión completa del mecanismo de contrapeso de la trampa, al igual que el sistema de tuberías que conecta los canales a un bidón de cobre de 20 galones (contenedor para la sustancia de la trampa).

Un personaje competente en el uso de suministros alquímicos puede ser capaz de construir fuego de alquimista con los restos del tanque. Hacerlo requiere una tirada éxitos de Inteligencia DC 15 después de tener un descanso largo. Si tiene éxito el personaje obtiene 1d4 de frascos de fuego de alquimista. En un fallo, los ingredientes se mezclan incorrectamente arruinando el lote; ningún otro intento se puede hacer con estos ingredientes. Si el intento falla por 5 o más, el personaje es afectado como si hubiera sido golpeado por fuego de alquimista.

II. CUARTELES ORCO

Bariles, cajones y sacos se alinean en los muros de esta cámara. Entre el botín, cuatro sobredimensionados jergones y otros muebles simples dejan ver que este cuarto es ahora una especie de habitación con literas. Cuatro humanoides bestiales con ojos salvajes están limpiando sus armas y reparando su equipo; se levantan de un brinco y rugen amenazantes.



Criaturas. Cuatro **orclos** viven en un viejo puesto de guardia. Estos orcos pelean sucio. Se agrupan en pares, cada uno contra un personaje. Uno de los orcos trata de empujar al personaje mientras el otro ataca, esperando a un blanco caído.

Tesoro. Los suministros amontonados aquí son iguales los del área 5 y 8: bienes de intercambio y materia prima tomada de los viajeros y cerca de los asentamientos.

Los orcos tienen 210 gp escondidos en un caldero bajo un camastro infestado de alimañas. Un pequeño bolso en uno de los camas de los orcos contiene topacio que vale 200 gp y dos piedras de ónix con valor de 50 gp c/u. Este botín no está bien escondido; cualquiera que busque en el lugar lo puede encontrar.

Desarrollo. Si los personajes dejan el complejo antes de derrotar a Gran Ulfe, dos de estos orcos se mueven a reforzar el área 2 (reduciendo el número de este cuarto a dos) antes de que regresen.

12. GRAN ULFE

Un corto tramo de escalones lleva hasta una gran puerta con atados de hierro. Un esqueleto humano manchado de sangre está fijado al centro de la puerta con una punta de hierro.

La puerta no está asegurada, pero es pesada y difícil de mover; es una prueba de Fuerza DC 17 para abrirla.

Más allá de la puerta yace una pequeña cámara cubierta con pieles de animales pobemente curtidas, e iluminada con antorchas humeantes en recipientes de bronce. El olor es indescriptible. Una criatura monstruosa de aproximadamente diez pies de altura se yergue algunos pasos más adelante, con un hacha masiva en una mano. Dos lobos atados con cadenas en la otra mano. "Piensan que pueden desafiar al Gran Ulfe?" retrena la criatura "¡Vak! ¡Thrag! ¡A ellos!"

Suelta las cadenas y, mientras los lobos se adelantan ustedes, la bestia carga hacia ustedes con un grito de furia.

Criaturas. Gran Ulfe es un fiero **ogro** que lidera a los orcos de Puerta Montaña. La cámara que reclamó para sí mismo alguna vez perteneció al capitán de los guardias enanos.

Si los personajes fallan al intentar abrir la puerta en el primer intento, Gran Ulfe es alertado sobre la presencia de intrusos. Libera a sus dos **lobo terrible** (dire wolf), Vak y Thrag, y realiza la acción de Preparado para atacar al primer enemigo que entre al cuarto. Está armado con una gran hacha en lugar de un gran garrote: +6 de golpe; 17 (2d12 +4) de daño cortante.

Gran Ulfe no pide ni da cuartel, pero si el ogro cae, los lobos intentan escapar.

Desarrollo. Si los personajes derrotan a Gran Ulfe pero dejan a algún orco despierto con vida, uno de los orcos proclamará el liderazgo de la tribu. Si al menos la mitad de los orcos en la tribu son asesinados además de Ulfe, cualquier sobreviviente abandona el calabozo después de que el grupo se vaya. Los orcos se convierten en bandas errantes de asaltantes que probablemente los aventureros tendrán que enfrentar después.

Tesoro. Gran Ulfe tiene su riqueza en dos grandes baúles de madera recargados en la pared sur: 440 gp, 1,600 sp, una pócima de escalada y un estoque +1. (El ogro nunca se rebajaría a blandir la delicada hoja como algún bardo bailarín.)

13. ESTATUA ENANA

Al final del pasaje se levanta una estatua de un enano de mirada fiera usando una pesada armadura de malla. El guerrero de piedra lleva una espada en una mano y un martillo de herrero en la otra. La estatua es de más o menos siete pies de altura y está parado sobre un enorme pedestal de piedra.

La estatua es parte de otra trampa diseñada para frustrar a los invasores de la ciudadela. Todos los habitantes de Puerta Montaña saben sobre la trampa y evitan activarla.

Si algún personaje se acerca a menos de 5 pies de la estatua sin desarmar la trampa, lee:

De pronto, sientes un ligero clic en el suelo debajo de tus pies. La cara barbada de la estatua se abre como un cascanueces gigante y gas verdoso sale de adentro.

Trampa de Gas Venenoso. Una placa de presión está colocada en el suelo a uno 5 pies frente a la estatua. Cuando se colocan al menos 20 libras de peso sobre la placa, esta se presiona dentro del suelo, abriendo el rostro de la estatua revelando una boquilla que rocía gas venenoso en un cono de 15 pies. Cada criatura afectada debe lograr una tirada de salvación de Constitución DC 12 o quedar envenenada hasta que terminen un descanso corto.

Alguien que examine la ubicación adecuada y logre una tirada de Wisdom (Percepción) DC 15 identifica la placa de presión. Una tirada de Destreza DC 12 hecha por un personaje usando herramientas de ladrón puede desarmar la trampa; la placa de presión también puede ser desactivada si se atranca con algún objeto para que no se pueda mover.

Si la trampa no se desactiva, se resetea después de 1 minuto.

14. CUARTO DE LITERAS

Una cámara grande, alguna vez fue el cuarto de literas para los guardias enanos apostados en esta arte del calabozo, ahora apropiada por los orcos de Gran Ulfe. Hasta once de estas criaturas viven aquí, pero por ahora un grupo de ellos está fuera invadiendo la



campaña cercana, mientras que otros tres están en el deber en el área 4.

Esta cámara está llena de literas mal cocidas, mesas y sillas, además el piso está repleto de pieles sucias. A primera vista parece que una docena de humanoides podrían usar esta área como dormitorios.

Criaturas. Solo Viejo Yarrack el **orog** y cuatro **orcillos** están en casa cuando los personajes entran a la cámara. Entran en combate tan pronto como se dan cuenta de que se dan cuenta de los intrusos.

Si la batalla va mal para los orcos, Viejo Yarrack ordena a los orcos que rompan filas y piden ayuda por el área 9. Si las cosas se ponen desesperadas, manda a pedir la ayuda de los orcos en el área 11. Si los orcos de aquí caen, Yarrack intenta unirse a las fuerzas de Gran Ulfe en el área 12. El orog lleva una pócima de curación y la bebe en caso de que sus hp lleguen a una cuarta parte del total o menos.

Puerta Secreta. Los orcos no saben sobre la puerta secreta en el muro oeste, pero los personajes que busquen en el lugar pueden descubrirla con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15.

Desarrollo. Dos días antes de que lleguen los personajes, el primer grupo de invasores regresa y refuerzan este cuarto con cuatro orcos más. De esta forma, el grupo podría encontrar hasta nueve criaturas en este cuarto.

Cualquier orco asesinado en el área 4 es reemplazado por orcos de este cuarto, si alguno sobrevive.

Tesoro. Una tirada exitosa de Wisdom DC 10 revela una piedra suelta en el muro sur, en donde se oculta un saco que contiene 250 sp y 40 gp. Además de la pócima de curación Yarrack mantiene su tesoro personal en el área 8.

Viejo Yarrack carga la llave de la puerta de jaula en el área 6.

EL GLITTERHAME

Debajo de la Puerta Montaña yace el Glitterhame, una enorme serie de cavernas naturales en el corazón del Diente Piedra. Las cavernas son hermosas: los muros centellean y relucen con salpicones de piedras semipreciosas, milenarios de escultura y erosión por el agua han creado láminas de piedra estriada, delicadas stalactitas y majestuosas stalagmitas. Los flujos de agua bajando por las cavernas hacia un río subterráneo hasta el fondo.

El Glitterhame ahora es el hogar de una banda de trogloditas, peligrosos reptilianos salvajes que rondan lugares subterráneos. Los trogloditas y la tribu de Gran Ulfe mantienen una frágil paz, aunque suelen ocurrir enfrentamientos. Los trogloditas suelen usar el túnel orco (ir a área 21) para cazar en la superficie y dejan solos a los orcos. En respuesta, los seguidores de Gran Ulfe raramente invaden el dominio de los trogloditas.

Las siguientes locaciones están identificadas en el mapa 2.3.

15. LA CORRIENTE FRÍA

Las escaleras se tuercen y giran un largo camino hacia abajo. El suelo fue cortado en miles de escalones poco profundos, pero los muros y el techo aún son de roca natural. Acerca de sesenta pies hacia abajo una precipitada corriente se esurre de una estrecha grieta hacia el sur cruzando las escaleras, y desapareciendo en un túnel pequeño túnel al norte. El riachuelo es de solo dos o tres pies de ancho.

Si los personajes exploran la ruta que lleva la corriente, deben ir en una sola fila mientras caminan por el agua. El lecho de la rápida corriente se inclina bruscamente; cada personaje debe hacer una tirada exitosa de Fuerza (Atlética) DC 8 o Destreza (Acrobática) para descender a salvo. Si la tirada falla por 5 o más, el personaje cae, tropezando por 20 pies cuesta abajo y recibe 3 (1d6) de daño de aporreo.

15A. COLONIA ESTIRGE

Criaturas. Las estirges hicieron su nido en una pequeña cueva con vista a la corriente, a medio camino del pasadizo. Las grietas en la parte posterior de la cueva corren 150 pies a la superficie, pero ninguno más grande que un estirge puede pasar. Seis **estirges** duermen en el nido, pero cualquier ruido o luz de un grupo que descienda por el lecho de la corriente los despierta. Cada ronda después de que los personajes entran a la caverna, 1d4 estirges despiertan y atacan, hasta que todas estén activas.

Tesoro. En el suelo al fondo de la cueva de estirges yace el cuerpo disecado de un explorador enano que murió hace muchos años – parte de la expedición fallida. Un bolso de piel en su cinturón contiene 35 gp.

Visión en el Glitterhame

El rango de visión es importante en la exploración de los personajes de este nivel. La mayoría de las fuentes de luz no iluminan más allá de los 60 pies y muchas de las cámaras y pasajes en el Glitterhame son mucho más grandes que eso. La oscuridad esconde muchos peligros.

16. CAVERNA ALTA

La primera cámara del Glitterhame está diseccionada por la corriente y tiene algunas rutas que se alejan de ella.

La fisura que desciende se abre abruptamente en una caverna muy alta, su techo está fácilmente alcanza los cuarenta y cinco pies o más de altura. Los escalones continúan bajando a lo largo del borde que sigue el muro norte de la cámara. La rápida corriente de cinco pies de ancho corre a través del suelo de la cámara desde el norte y

desaparece bajo una piedra baja que sobre sale en el sur, pasajes mayores salen por el sureste y noreste.

Criaturas. Cuatro **estirges** están colgadas a las zonas altas de las paredes de la cámara. Pueden ver cualquier fuente de luz que es traída dentro de la cámara, pero son difíciles de identificar a su vez, debido a la altura del techo. Las estirges tienen ventaja en tiradas de Destreza (Sigilo) que hagan, a menos que un personaje específicamente busque algún peligro sobre sus cabezas, por lo que podrías sorprender al grupo.

La corriente sale por la pared sur de la caverna a través de un pasaje de 3 pies solo de alto, medio lleno de agua, que sirve como entrada al escondite de los trogloditas (área 17). Cualquiera que busque en la orilla de la corriente encuentra huellas de criaturas reptilianas de tamaño Mediano y rastrea las dejadas por colas con una tirada exitosa de Wisdom (Sobrevivencia) DC 10.

Para alcanzar el área 17 a través de esta cueva, un personaje de tamaño Mediano o más grande deberá agacharse y arrastrarse o gatear a lo largo de la corriente. Es difícil mantener encendidas antorchas y linternas, ya que el punto más bajo del pasadizo es de 6 pulgadas sobre la superficie del agua.

17. CAVERNA TROGLODITA

Los trogloditas que infestan el Glitterhame reclamaron una de las cavernas más grandes como sala común y área de almacén para alimentos. La defienden contra todos los intrusos. Personajes entrando por el área 16 podrían no poder ver todo al principio.

Forcejeando entre la fría y rápida corriente, emergen a una enorme caverna. El techo debe de tener unos treinta pies de altura por encima de sus cabezas y el extremo más lejano de la caverna se pierde en la oscuridad. Un olor fétido golpea sus narices inmediatamente. Los restos de animales de caza cuelgan de toscas estacas a lo largo de los muros de la caverna y logran identificar a un par de cadáveres de orcos tratados de la misma forma.

Los espeluznantes trofeos que decoran el cuarto representan un aproximado de dos o tres semanas de alimento para la tribu de los trogloditas. A los trogloditas les gusta dejar que su carne se envejezca un poco antes de comerla, así que la mayoría de los cuerpos de aquí están horriblemente deteriorados.

Criaturas. Dos **trogloditas** están escondiéndose en el extremo norte de esta área, uno de cada lado de la corriente. Su rasgo Piel Camaleón les da ventaja en tiradas de Destreza (Sigilo) hechas para esconderse. Ellos atacarán en el momento en que dos personajes hayan entrado al área, probablemente logrando sorpresa.

Puerta Zarzo y Lodo. Los trogloditas bloquearon el pasaje más al suroeste que lleva a las madrigueras principales (área 18) con un tosco tapón hecho con zarzo y lodo. Se requiere una tirada exitosa de Fuerza DC 10 para abrirla. Si son alertados por el sonido de una batalla, los trogloditas del extremo más lejano aseguran la puerta, incrementando a 15 el DC de la tirada.

Charca. La corriente fluye a través del centro de la caverna, creciendo un tanto más grande y profunda hasta que alcanza la esquina sureste. En ese lugar, la charca alcanza unos 20 pies de diámetro y 10 pies de profundidad en el medio.

A lo largo del borde al este de la charca, un corto pasaje que lleva al área 23 ha sido bloqueado con lodo y escombros sueltos, creando una tosca pared de piedra de 10 pies de un lado a otro. Personajes pueden atravesar esta barrera con algún esfuerzo; tiene AC 16 y 50 hp por cada segmento de 5 pies.

THE GLITTERHAME



18. MADRIGUERA TROGLODITA

La mayoría de los trogloditas viven en un grupo de lóbregas cavernas, ocupando tres cuevas que se bifurcan del área central de madrigueras al noroeste, suroeste y sureste.

El pasaje se abre en una caverna baja y larga con tres pasajes estrechos y destosidos que llevan hacia la oscuridad. Numerosas columnas de roca se levantan hasta encontrarse con la piedra superior. El aire es espeso con peste de troglodita y el piso está repleto con desperdicios de las comidas de estos monstruos y huesos mordisqueados de orígenes desconocidos.

Algo raspa y sisea en la oscuridad, mientras escuchas de fondo patas escamosas en la roca.

Personajes estén siendo sigilosos podrían agarrar a los trogloditas desprevenidos. Si los personajes llevan alguna fuente de luz o hacen mucho ruido al entrar, los trogloditas al oeste y sureste son alertados. Tan pronto como inicie la lucha, un troglodita intenta escapar al norte, hacia el área 19, e llamar a Kaarghaz,

Cámaras Noroeste. Dos **trogloditas** están durmiendo en la pequeña cueva al noroeste cuando los personajes entren al área 18.

Cámaras Suroeste. Las hembras atienden los huevos de la colonia y los crían una vez que salen del cascarón en la cueva del suroeste.

Seis **trogloditas** defienden el criadero y pelean a muerte para defender a los más jóvenes.

La cámara también contiene dos docenas de crías no combatientes, que escapan de los intrusos. Los personajes no obtienen XP por asesinarlos.

Cámaras Sureste. Tres **trogloditas** que regresaron recientemente de la cacería están relajándose en la cueva al sureste. A menos que sean alertados de la presencia de los personajes, se mantienen concentrados devorando lo que queda de un ciervo pequeño.

Tácticas. Si los personajes atacan a los trogloditas en la cámara noroeste y sureste, los de las otras cámaras escuchan los sonidos de la batalla y se apresuran a apoyar. Los trogloditas en la cámara suroeste permanece ahí para proteger a las crías; si los personajes atacan el criadero primero, todos los trogloditas de las otras cámaras se unen a la batalla.

19. CUEVA DEL JEFE

La puerta que lleva al norte por el área 18 es una barrera de lodo y zarzo acuñado en su lugar; una tirada de Fuerza DC 10 puede quitarla del camino.

Carbones brillantes en una tosca chimenea ilumina esta gran cueva. El techo aquí se eleva cerca de cincuenta pies por encima del suelo,

que está cubierto de desperdicios y pieles. Un lagarto del tamaño de un caballo pequeño se alza y lentamente reptá hacia ustedes.

Criaturas. El jefe de los trogloditas, Kaarghaz, ocupa la cámara junto con su **lagarto gigante** mascota. Kaarghaz es un **troglodita** con los siguientes cambios, que incrementan su rango de desafío a 2 (450 XP):

- Su AC es 13 (armadura natural).
- Tiene 39 (6d8 +12) hp.
- Su Carisma es 15 (+2).
- Puede hablar Draconic y Troglodita.
- Tienen un rasgo adicional.

Lanzar Hechizos. Kaarghaz es un lanzador de hechizos de 4to nivel. Su habilidad de lanzamiento de hechizos de Carisma (tirada de salvación DC 12, +4 de golpe con hechizos de ataque). Conoce los siguientes hechizos de hechicero:

Cantrips (a voluntad): *rayo fuego, mano de mago, rociar veneno, prestidigitación, rayo de escarcha*.

1er nivel (6 espacios): *mano ardiente, escudo, dormir*

2do nivel (3 espacios): *invisibilidad, rayo abrazador*

Si los personajes hacen mucho ruido o advierten de su presencia de alguna otra forma, Kaarghaz inicia el encuentro invisible (ir abajo). De otra forma lee:

Detrás del lagarto, un pie mayor que cualquiera de las que hayan visto hasta ahora, una criatura robusta y escamosa los mira ferozmente y gruñe.

Si Kaarghaz es alertado sobre el grupo, lanza invisibilidad en sí mismo antes de que entren. Si pierde cuando menos la mitad de sus hp, trata de escapar (usando invisibilidad en caso de ser posible). Si logra escapar rápidamente organiza un grupo de guerra con los sobrevivientes de otras áreas para rastrear al grupo y emboscarlos.

Negociación. Kaarghaz inicia hostil y no se vuelve amigable con los personajes. Sin embargo, un personaje que hable Draconic puede ser capaz de evitar el combate parlamentando con el jefe. Por ejemplo, el personaje podría haber capturado a una de las crías en la cámara del suroeste, pretendiendo regresarlo a los trogloditas a cambio de algún tesoro. Incluso si Kaarghaz puede ser convencido de renunciar a parte de su riqueza, no dejará que el asunto descansen —formará un grupo de guerra (como se describe arriba) e irá tras el grupo.

Tesoro. La cámara del jefe está repleta de trofeos, incluyendo cráneos huesos, pieles y armas de rivales derrotados. Entre el desastre, un pequeño cuadrado de seda negra esconde un rubí con valor de 300gp. Puede ser encontrado por un personaje con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10. Un cofre golpeado de madera con sujetadores de cuero contiene 1,500 sp.

20. GUARIDA ESCAMOSA

La rápida corriente pasa sobre una empinada losa de roca en frente de un corto pasaje. La caverna al fondo es larga y baja, con un techo dispareso de unos diez pies de altura. En el extremo sur del cuarto, un enorme lagarto con escamas blancas arremete y chasquea, pero alcanzan a ver que una robusta cadena alrededor de su cuello la mantiene en su lugar. La agitada criatura se tuerce de frustración, su cola azotando.

Detrás del lagarto hay un par de cofres de hierro.

Criaturas. La caverna contiene el arma secreta de los trogloditas —un **lagarto gigante subterráneo** recién capturado (ir a apéndice

B). A pesar de que el lagarto está encadenado, puede atacar a cualquiera que se acerque a su alcance. Golpea con su cola primero, esperando tumbar a uno de los blancos, entonces lo chasquea con sus poderosas mandíbulas para tragárselo.

Tesoro. Los dos cofres contienen un total de 2,200 sp. Uno tiene una pócima de escalda, y el otro una pócima de respirar agua.

21. TÚNEL ORCO

Varios pasajes se bifurcan de esta enorme caverna de techo alto. Al norte, un túnel labrado de entrada cuadrada deja ver que alguien ha estado trabajando en esas cuevas. Una compuerta de toscos barrotes bloquea un pequeño pasaje al noroeste. Otros tres pasillos se extienden hacia el sur. Un pesado olor animal persiste en el aire.

Hace cientos de años, los orcos que asediaban Khundrukhar cavaron túneles para entrar a la fortaleza de los enanos. La caverna por la que entraron ahora sirve como puesto de guardia y punto de reunión para los trogloditas invasores.

El túnel en el extremo norte del área se extiende unos 500 pies y se abre (ir a “Túnel Orco” subsección de “Investigar el Área”, página 31). Los trogloditas usan la entrada para invadir y cazar en la superficie.

Criaturas. En la sección más al norte de la caverna, cerca de los pasillos que recorren este y oeste, están escondidos dos **trogloditas**. De su rasgo Piel Camaleón obtienen ventaja en tiradas de Destreza (Sigilo) para esconderse. El troglodita en el este espera el momento oportuno para atacar por sorpresa a los intrusos. El otro se mueve al este hacia la compuerta y la abre para liberar a un **oso pardo**, que ataca a cualquier criatura que no sea un troglodita durante el siguiente turno (tira iniciativa para el oso cuando sea liberado).

Corral del Oso. Una tosca compuerta de troncos, atados por fuera, sella una pequeña cueva al este. El oso ataca a cualquier oponente no troglodita que abra la jaula y después intenta escapar a través del túnel.

El animal no está entrenado pero espera que los trogloditas lo alimenten. Es hostil frente a los extraños, pero alguien competente en Manejo Animal podría ser capaz de calmarlo con una tirada de Wisdom DC 15. Si el tiro es logrado y no queda ningún troglodita cerca, el personaje puede liberarlo y dejar que se vaya.

22. CAVERNA FUNGO

Un ligero chorro de agua que se filtra hasta abajo por la ladera alcanza esta caverna irregular, nutriendo abundantes cantidades de hongos variados —redondos, con cabezas altas y parches deformes de moho de diferentes colores. En la parte sur del cuarto, una alfombra de moho dorado y marrón cubre a un viejo esqueleto dentro de una malla oxidada, y un estrecho pasaje lleva a otro cuarto pequeño más allá de este. Una espada sorprendentemente reluciente brilla entre las huesudas manos del esqueleto.

Riesgo. El esqueleto que los personajes pueden ver a primera vista es el de un enano. Desde esta locación, es posible que alguien vea a un segundo esqueleto (humano) en el extremo sur de la cámara. Ambos esqueletos están cubiertos con una clase especialmente virulenta de moho. Un personaje puede identificar la amenaza con una tirada exitosa de Inteligencia (Naturaleza) o Wisdom (Sobrevivencia) DC 10.

Si alguno de los esqueletos es tocado, el moho lanza una nube de esporas que llena un cubo de 10 pies originada del esqueleto. Cualquier criatura en el área debe lograr una tirada de salvación de Constitución DC 15 o recibir 10 (3d6) de daño de veneno y quedar envenenado por 1 minuto. Al terminar este tiempo, a menos que la

condición de veneno haya sido removida, la criatura deberá repetir la tirada de salvación, recibiendo 17 (5d6) de daño de veneno en una tirada fallida, o la mitad del daño si la logra. Exponer un tramo del moho al sol o causarle cualquier daño de fuego lo destruye.

Tesoro. El esqueleto enano agarra una espada larga +1 que lleva la marca de herrero de Durggedin. El esqueleto humano usa un casco de hierro con terminado de plata, con valor de 110 gp.

23. SEPULCROS ENANOS

Contemplan la entrada a una cueva extremadamente grande con la luz ligera de fosforescencia natural. El cielo se eleva cincuenta pies en las zonas más altas. Cristales centellean levemente con una luz extraña. Hermosos y extraños flujos y estructuras de delicada piedra adornan la cámara. La porción oeste de la gran cueva está separada del resto por un acantilado; el techo aquí es la mitad de alto que en el resto de la cámara.

Un par de docenas de sepulcros de piedra se alinean con los muros de la caverna, cada uno con intrincados relieves y diseños marcados con runas enanas.

La porción superior de esta gran caverna estaba destinada a ser el último lugar de descanso para el clan de Duggerdin.

Duggerdin y sus seguidores temían que su guerra contra los orcos acabaría tomando las vidas de todos ellos, así que construyeron sus propias tumbas durante la primera fase al escupirlas en la fortaleza. Irónicamente, solo un puñado de enanos fueron enterrados aquí; el resto yace en donde cayeron cuando los orcos asaltaron Khundrakar.

Los trogloditas tienen un miedo supersticioso a las tumbas y se reúsan a poner un pie en esta parte del Glitterhame. Así que no perseguirán a los personajes hasta esta área.

Si los personajes investigan las tumbas por mucho tiempo, lee:



Veintitrés sepulturas yacen aquí. Las tapas están esculpidas en semejanza a macabros enanos en armadura. Runas enanas al frente de cada tumba parecen representar los nombres de sus ocupantes o quienes debieron ser sus ocupantes. Tres de los ataúdes de piedra tienen runas adicionales esculpidas en ellos.

Si alguien en el grupo puede leer Enano, los siguientes detalles se vuelven evidentes:

Las runas adicionales registran la fecha de muerte de sus ocupantes y las hazañas que el enano logró en vida. Además, tallados en esos tres ataúdes hay una advertencia de que la perdición espera a cualquiera que se atreva a desafiar una honorable muerte.

Los nombres en esas tres sepulturas son de Borgol el Viejo, Gharin Condena-Orcos y Numik el Desventurado.

Tesoro. Cada tumba es una bóveda de mármol de 6 pies de largo, 4 de alto y 3 de ancho, con una pesada tapa de piedra. A pesar de las advertencias esculpidas en las tumbas, no hay ningún peligro. Incluso si los personajes alteran las tumbas de Borgol, Gharin o Numik, solo pueden encontrar huesos viejos y no muertos vivientes.

Los tres enanos fueron enterrados con pocas riquezas funerarias: la gente de Durgeddin creía que la honra en muerte era con piedra y no con riquezas. Los restos de Borlog incluyen un anillo de oro en forma de un dragón que se toma la cola con la boca, con valor de 120 gp. Gharin fue enterrado con un martillo de guerra finamente construido insertado en un granate, valor de 110 gp.

24. EL GLITTERHAME

Esta enorme caverna brilla con una tenue fosforescencia. El techo está a casi a cincuenta pies por encima de sus cabezas, puntos brillantes y piedras relucientes puede verse a la distancia. Parches de extraños hongos manchan el piso, incluyendo tallos con cabeza tan altos como un humano y otros brillantes con cabeza redonda de casi una yarda.

Altas salientes se alzan de cincuenta a veinte pies por encima del suelo en las paredes al norte, sur y oeste. Estrechos pasajes llevan fuera hacia el norte y sur, y un grupo de escalones labrados en piedra desciende de la saliente del oeste a un sendero que serpentea a través del centro de la caverna hacia una pequeña puerta de hierro en el muro este. En toda la cámara se puede escuchar el suspiro de una brisa suave y fría que se eleva hacia la superficie muy por encima.

Los retoños de hongos son inofensivos. De hecho, los tallos y los hongos redondos son comestibles, pero no muy sabrosos. El peligro radica en el nido grick que supervisa el sendero.

Criaturas. Dos **gricks** rondan en declive de roca de 20 pies de altura que se desliza hasta el área 26, en el lugar donde el sendero que lleva al este se acerca a la pendiente. Se mantienen en los espacios entre las peñas, de 6 a 8 pies por encima del suelo. Sus rasgos Camuflaje Piedra les da ventaja en tiradas de Destreza (Sigilo) hechas para esconderse, así que podrían sorprender al grupo.

Los gricks atacan a cualquiera que viaje por el sendero a un costado del declive o escala en alguna parte sobre la pendiente que lleva al área 26. Cualquier personaje que intente escalar el declive bajo ataque debe lograr una tirada exitosa de Fuerza (Atlética) DC 8 para hacer algún progreso. Si el personaje alcanza el área 26 por algún otro método, los gricks se mueven para atacarlos ahí.

25. GRAN CAVERNA

El estruendoso rugido de cascadas llena esta larga y baja caverna, mientras que su rocío hace que todo esté resbaloso y húmedo. Un rápido arroyo corre a través del centro de la caverna, saliendo por debajo de una represa de rocas y lodo en el muro oeste. El arroyo desaparece en la oscuridad en el extremo este de la caverna. Un tosco y tortuoso sendero sigue el arroyo hasta el este.

La cámara recorre desde las madrigueras trogloditas hasta un pozo natural en el extremo este que baja hasta el Sumidero (ir a área 28). El arroyo escurre sobre el borde del pozo en una cascada subterránea y cerca de la cascada, una estrecha escalera que lleva hacia abajo.

Pendiente Resbalosa. El suave piso de la caverna se inclina hacia el arroyo, y la mayor parte del área adyacente al norte del arroyo está cubierta con una delgada capa de baba. La baba hace resbaloso el suelo y puede distinguirse con una tirada de Wisdom (Percepción) o Wisdom (Sobrevivencia) DC 15.

Cualquier criatura que entre a la pendiente resbalosa o inicie ahí su movimiento debe hacer una tirada de Destreza (Acrobática) DC 12. Una criatura que falla la tirada cae tumbado y se resbala hacia el sur rumbo al arroyo a la mitad de su velocidad. La corriente es lo suficientemente rápida y fuerte como para obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Fuerza DC 10 para evitar ser barrida hasta la cascada.

Una criatura que va dentro de la cascada aterriza en una piscina a 60 pies por debajo (ir a área 28), recibiendo 10 (3d6) de daño de aporreo y sufriendo un nivel de agotamiento.

26. MADRIGUERA GRICK

Una repisa rocosa se encuentra en la cima de una roca empinada e irregular de unos veinte pies de altura. La boca de una caverna lateral conduce a la oscuridad.

Criaturas. Los dos **gricks** escondidos en el descenso (ir a área 24) tienen su madriguera al final del pasillo que se retuerce al norte de la repisa. Se encuentran aquí si se retiran para atacar a los personajes que pasaron de ellos.

Tesoro. Los gricks desechan las partes no comestibles de sus víctimas en la parte de atrás de la cueva. Enterradas entre los horribles restos descubren un traje de malla y monedas esparsas completando 200 cp, 180 sp y 60 gp.

27. PUERTA DE HIERRO

La entrada a los salones y forjas de Durgeddin yacen detrás de una robusta puerta cerrada.

Cortada en el muro de la caverna hay una puerta con placas de hierro, pequeña pero con aspecto resistente, alrededor de cinco pies de altura y cuatro pies de ancho. Pesados clavos remachan el exterior y una deslustrada runa –marca de Durgeddin–brilla en la cara oxidada de la puerta.

La puerta consiste en dos piezas de lámina de hierro atornilladas a un fuerte marco. Un perno está encajado a lo largo de la mitad de la puerta, así que no tiene bisagras. Puede abrirse con la llave del esqueleto enano en la prisión (ver área 34). Un personaje puede levantar el seguro con herramientas de ladrón y una tirada exitosa de Destreza DC 18. Derribar la puerta es muy difícil, requiriendo una tirada de fuerza DC 25.

En el otro lado de la puerta hay una escalinata empinada que lleva hasta el área 35.

EL SUMIDERO

El arroyo que corre a lo largo del Glitterhame desciende por el abismo en el área 25 hasta un nivel de cavernas incluso más profundo –El Sumidero. Aquí se une a un río subterráneo que atraviesa oscuras cavernas y depósitos olvidados antes conectarse con el Lago Negro.

Ninguno de los monstruos que habita el complejo visita regularmente este lugar. El dragón negro Nochescama a veces nada a través sus áreas sumergidas, usando el río como puerta trasera de su guarida.

Una escalinata estrecha baja a lo largo de los muros del abismo hasta alcanzar el fondo, donde ofrece acceso al área 28.

Las siguientes ubicaciones están identificadas en el mapa 2.4.

28. CAVERNA CASCADA

Una ruidosa cascada se escurre en una piscina profunda por el muro noroeste. Las paredes rocosas relucen con el rocío, una extraña colección de minerales coloridos y líquenes extraños que dejan una belleza sobrenatural en este punto. Un arroyo, que se mueve rápidamente, corre hacia el sur desde la pileta en la base de la cascada; y un pasaje estrecho cercano lleva en la misma dirección. Un grupo de escaleras estrechas talladas en la roca sube hacia el norte y dos puertas de madera vieja yacen en un muro de piedra vestida al este.

El arroyo que fluye del área 25 en el Glitterhame cae en la cámara.

La pileta está poblada por inofensivos peces ciegos y crustáceos blancos que no contienen algún peligro. El desbordado arroyo se escurre hasta el río del área 29. Cualquier personaje que cae a la pileta es llevado por la corriente hacia el desagüe por más o menos 20 pies por ronda. Un personaje que termine en el río podría ser barrido; ver “Agua de Flujo Fuerte,” página 47.

29. CAVERNA RÍO

La larga y estrecha caverna está medio llena por un río subterráneo, que fluye a un ritmo rápido. Una estrecha saliente en el extremo norte supervisa el río. Un puente de piedra abarca el río, llevado a una saliente más grande en el lado sur que sigue el curso del río hacia el este.

El río subterráneo fluye velocemente de este a oeste. El puente es robusto y entero; no hay peligro al cruzarlo.

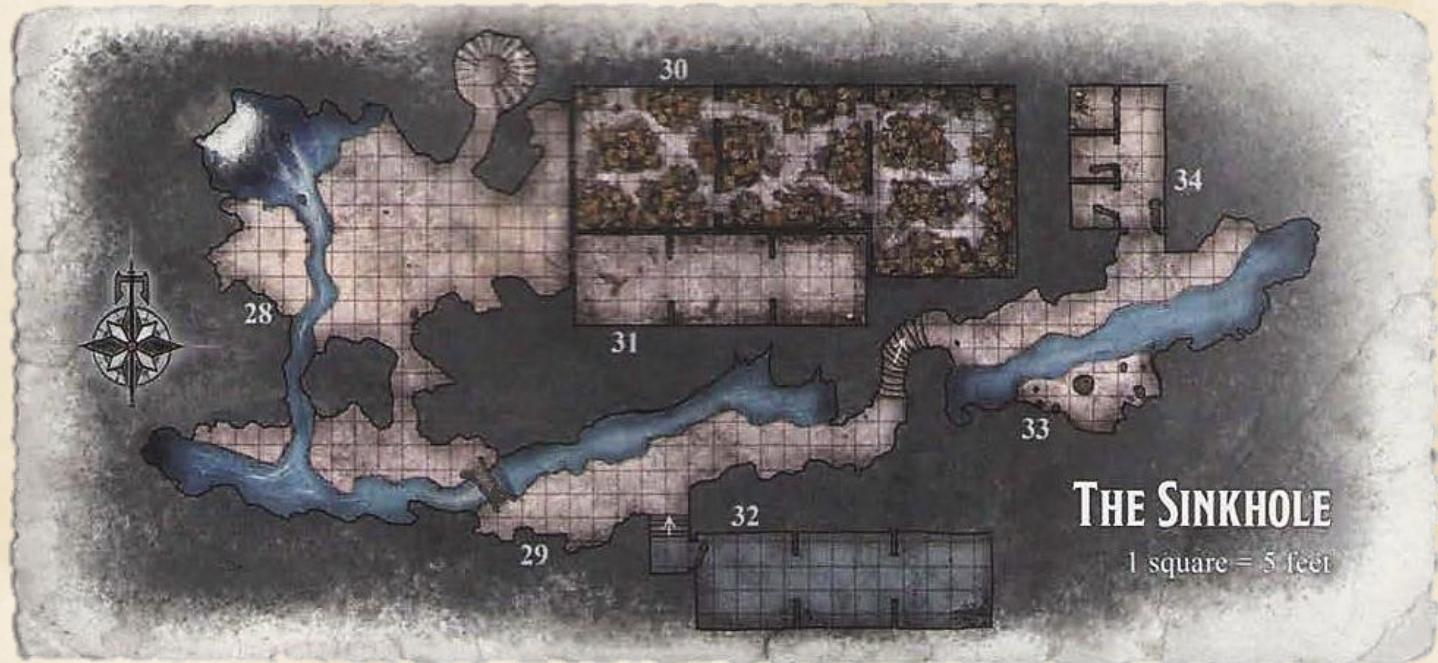
Peligro Acuoso. En el extremo oeste de la caverna, el techo baja hasta la superficie del río. Cualquier criatura que sea barrida más allá de este punto por la corriente será atrapado por un canal submarino y sin respiraderos, haciendo muy probable que se ahogue (ir a “Suffocating” en el capítulo 8 del Player’s Handbook). Además, la criatura deberá hacer una tirada de salvación exitosa de Fuerza DC 12 cada turno o recibir 1d6 de daño de aporreo mientras es reventado contra las rocas. Incluso las criaturas que pueden respirar en el agua tienen pocas probabilidades de sobrevivir por mucho tiempo.

La corriente corre bajo tierra por 5 millas aproximadamente antes de emerger en una ladera al este del Diente Piedra.

30. VIEJO DEPÓSITO

La puerta norte del área 28 se ha hinchado y cerrado por la humedad. Se requiere una tirada exitosa de Fuerza DC 10 para forzarla. La gente de Dugerdin solía usar esta cámara como depósito.

La puerta cede apenas para dejarlos entrar, revelando una cámara baja de piedra revestida. La cámara está llena con lo que parece comida podrida –bariles de carne salada echada a perder, sacos de



harina o grano cubiertos de moho rojizo, toneles de cidra convertidos en vinagre.

Dos arcos se abren hacia el muro este que conduce a un cuarto similar, otras dos aperturas se pueden observar más al fondo. El suelo bajo el primer arco tiene un brillo húmedo.

Criaturas. Ninguno de los suministros es rescatable. Mientras buscan, los personajes pueden tropezar con un **cieno gris** (gray ooze) que ocupa la segunda cámara de las tres.

Mientras está inmóvil, el cieno no se puede diferenciar de una mancha de piedra húmeda. Se alerta cuando los personajes fuerzan la puerta y ataca al primero de los personajes que entre a la cámara central, haciéndolo con sorpresa.

Lo que parece ser un parche de humedad en el suelo de repente se retuerce como una serpiente y jarremete contra ustedes!

31. DEPÓSITO VACÍO.

La puerta sur en el área 28 está hinchada y cerrada por la humedad por lo que requiere una tirada de Fuerza DC 10 para abrirse. La cámara en el otro lado de la puerta se asemeja al área 30, pero está vacía. Los orcos irrumpieron y se llevaron la mayor parte del contenido durante la caída de Khundrukar.

32. DEPÓSITO INUNDADO.

Hace más o menos un año, una temporada de fuertes lluvias en la superficie subieron el nivel del río subterráneo creando una inundación menor. El agua aún se mantiene en el fondo de las escaleras.

Un corto segmento de escalones de piedra llevan a una puerta de madera que yace a medio abrir. Aguas oscuras y estancadas cubren el pequeño descanso en la base de los escalones y la compuerta, probablemente llenando todo el cuarto. El área huele a podrido.

Pileta Mórbida. El agua es de unos 5 pies de profundidad y está tintada de enfermedad. Cualquiera que beba el agua o camine entre ella está expuesto y debe hacer una tirada de salvación de Constitución DC 10 para evitar una infección. Los síntomas se manifiestan un día después e incluyen fiebre alta, espasmos musculares y eventualmente parálisis.

Una criatura infectada sufre un nivel de fatiga cuando termine el primer descanso largo que tome después de ser expuesto. Siempre que termine un descanso largo, en seguida deberá hacer una tirada

de salvación de Constitución DC 10. En caso de una tirada fallida, el personaje sufre otro nivel de fatiga. Si es exitosa, su nivel de fatiga se reduce en uno. Si su nivel de fatiga llega a 5, la criatura infectada queda paralizada hasta que la enfermedad sea curada o el efecto sea removido con un hechizo de restauración menor o magia similar. Si una tirada de salvación exitosa reduce a 0 el nivel de fatiga de la criatura, esta se recupera de la enfermedad.

Tesoro. Sumergido en la esquina del este de la bóveda está el esqueleto de un orco asesinado hace más de un siglo. El esqueleto descansa encima de un bolso de piel podrida que contiene una pocima de respirar agua y una pocima de invisibilidad.

33. CAVERNA DEL ROPER

Las escaleras de piedra suben abruptamente, giran al norte y entonces descienden hacia el este dentro de una caverna muy parecida a la que acaban de dejar atrás, pero más pequeña. Una superficie de piedra sigue al río y continua al este hasta una puerta en el muro norte y el precipitado río los separa de la superficie del lado sur.

Una enorme y extraña stalagmita yace en el centro de la superficie al sur. Un pez de cueva chapotea inútilmente cerca de la orilla.

Criatura. La superficie al sur es el hogar de un voraz **roper** que se ha estado alimentando de los peces del arroyo. Insatisfecho con su dieta, el roper desea una presa más grande.

Incluso los personajes que observen de cerca al roper serán incapaces de decir si es algo distinto a una stalagmita a menos que se mueva. El roper es difícil de burlar. Si un personaje logra acercarse sin alertarlo, lee:

Una hebra se extiende de la stalagmita, con el pez agitándose entre sus garras. Jala al pesado hacia la formación de rocas –entonces, de repente, un par de fauces llenas de colmillos se abren en la stalagmita y devora al pescado de un bocado.

El roper ataca cuando algún personaje entra al menos 20 pies a la cueva, ganando sorpresa si su presencia no ha sido revelada. Puede elegir como blanco a hasta cuatro personajes con sus zarcillos, posiblemente jalando al precipitado río a los blancos que agarre. Personajes dentro del río tienen ventaja en tiradas realizadas para



liberarse del agarre debido a la fuerza de la corriente. El río en sí

misma posee un serio peligro: ver “Agua de Movimiento Rápido,” página 47.

Desarrollo. El roper queda satisfecho, terminando el ataque, después de devorar una criatura Pequeña o más grande. No puede hablar o entender lenguajes, pero tiene inteligencia bestial y puede ser persuadido de aceptar un alimento en sustitución. Mientras que la comida esté viva, el roper no es quisquilloso.

Tesoro. Cortando las mollejas pedregosas del roper encuentran un anillo de almacenar hechizo y seis piedras preciosas: un rubí con valor de 1,000 gp, dos esmeraldas con valor de 400 gp cada una y tres serpentinas con valor de 60 gp c/u.

34. PRISIÓN

Si los personajes pasan el roper en el área 33, pueden explorar un área que fuera usada como una prisión de los días de Durgeddin.

Una robusta puerta de láminas de hierro se yergue abierta en el muro norte de la caverna. Dentro pueden ver un corto pasillo con tres pequeñas puertas de hierro colocadas en el muro oeste. Las primeras dos están abiertas, pero la última puerta del salón está cerrada.

La puerta hacia la celda norte está cerrada. Con una búsqueda por el suelo mugriento y una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10, un personaje descubre la llave de un viejo carcelero que embona en el seguro. De otra forma, el seguro puede ser levantado por alguien que haga una tirada exitosa de Destreza DC 15 usando herramientas de ladrón.

Las dos primeras celdas están vacías. La celda asegurada contiene los restos esqueléticos de una enana en una oxidada armadura de placas. Este individuo fue uno de los lugartenientes de Durgeddin; los orcos la capturaron durante la batalla final y la arrojaron a esta celda para interrogarla después. Después, la desafortunada guerrera fue olvidada y abandonada para morir de hambre.

Tesoro. El traje de placas está demasiado corroído para cualquier uso, pero una búsqueda en el cadáver produce una pequeña bolsa de seda que contiene 8 pp y una llave que abre la puerta de hierro en el área 27.

LA FUNDICIÓN

Los seguidores de Durgeddin vivieron y trabajaron en una serie de salones y cámaras labrados más allá del Glitterhame. La mayor parte de esta zona del complejo fue saqueada cuando la ciudadela enana calló.

A diferencia de Puerta Montaña o el Glitterhame, que ofrece salidas al mundo exterior, la Fundición no es de fácil acceso. El área no está abandonada. Horrores no muertos esperan en la oscuridad más profunda y trampas construidas por enanos aun funcionan perfectamente bien a pesar de su edad. Además, un pequeño número de duergars han llegado aquí para exhalar un poco de vida a las viejas forjas de Durgeddin y descifrar los secretos en el trabajo del maestro herrero.

Si los personajes llegan a esta parte del complejo por el Lago Negro (ir a la subsección “Lago Oscuro” de “Investigar el Área,” página 31), inician en el área 38.

Las siguientes locaciones se identifican en el mapa 2.5.

35. CÁMARA DE ESTATUAS

En el corredor detrás de la puerta de hierro del área 27, un tramo de escalones de piedra sube 30 pies hacia el norte.

Las escaleras terminan en la entrada de una cámara octagonal. El suelo está incrustado con quebradas y polvosas baldosas azules,

mientras que los muros están vestidos con mármol pulido. Las grandes puertas de roble y hierro salen hacia el noroeste y nordeste.

Tres estatuas de bronce, de casi diez pies de alto, se yerguen por los muros al oeste, norte y oeste. Cada una asemeja a un enano armado. Las del este y oeste llevan hachas y escudos. La estatua central está armada con dos hachas. El techo se alza en un domo cas a treinta pies por encima del suelo.

Desde alguna parte a la distancia, pueden escuchar el ligero repique de un martillo en el yunque.

El sonido del martilleo proviene de más allá del muro este, como se puede determinar con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 13. Cualquiera que examine el piso noto que el polvo ha sido perturbado de alguna forma. Una tirada exitosa de Wisdom (Sobrevivencia) DC 13 revela un uso poco frecuente de un camino que lleva desde las escaleras al muro de piedra detrás de la estatua al este.

Estatua Trampa. La salida obvia hacia el noroeste y noroeste son puertas falsas que abren hacia piedra sólida. Jalar cualquiera de las puertas libera un pestillo causando que las hachas de las dos estatuas más cercanas caigan. Cualquier criatura que esté dentro de 5 pies de una puerta cuando se abra es blanco de dos ataques cuerpo a cuerpo: +5 de golpe, 9 (2d8) daño cortante en un golpe.

Con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción), un personaje puede distinguir pequeños rayones en el suelo frente a la puerta, dejados por ataques de hacha anteriores. Una tirada de Inteligencia (Investigación) DC 15 permite a un personaje deducir que las puertas no son lo que parecen, a través de pequeñas pistas que muestran que no han sido usadas. La misma tirada enfocada en una estatua revela una pequeña línea en el brazo que sostiene el hacha, indicando la habilidad del brazo para moverse.

Un personaje que haga una tirada exitosa de Destreza DC 10 usando herramientas de ladrón puede atorar el brazo de la estatua para que el hacha no pueda blandirse. Destruir la estatua (AC 18, 60 puntos de golpe, inmunidad a daño necrótico, veneno y psíquico) también desactiva sus ataques.

Una vez que la estatua es atacada, la trampa debe ser reiniciada manualmente. Si algún duergar sobrevive y permanece aquí, ellos reiniciarán la trampa dentro de un día después de que sea activada.

Escaleras Secretas. La puerta secreta detrás de la estatua este está bien escondida, requiriendo una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 18 para encontrarla. Si los personajes detectan el ligero rastro hasta aquí, una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10 localiza la puerta. Más allá hay tramo de escaleras de piedra que llevan hacia arriba.

AGUA DE MOVIMIENTO RÁPIDO

El río subterráneo que corta a través de este nivel del calabozo representa serios peligros. Aquellos que caigan en él corren el riesgo de ser arrastrados por la corriente.

Una criatura que caiga en el río y esté dentro de los 5 pies de la orilla debe lograr una tirada de salvación de Fuerza DC 10 para aferrarse a un banco de rocas. En caso de fallar la tirada o si la criatura está demasiado lejos del banco, es arrasado a la corriente principal.

Una criatura en la corriente principal que no toma más acciones es arrastrada 60 pies río abajo (al sur o al oeste, dependiendo la ubicación) cada turno. Si usa su acción para hacer una tirada de Fuerza (Atlética) DC 10 y tiene éxito, puede reducir la distancia viajada en la velocidad de caminata y moverse hacia un banco.

En caso de fallar la tirada, la criatura debe lograr una tirada de salvación de Constitución DC 10 o sufrir un nivel de fatiga. Criaturas que cuenten con velocidad de natación pueden usar su acción de Dash y usar toda su velocidad de natación sin hacer una tirada de Fuerza. Una criatura dentro de los 5 pies de un banco puede jalarse hacia afuera de la corriente como parte de su movimiento.

Las escaleras fueron protegidas por una alarma mágica. Cuando una criatura asciende más allá del punto medio de la escalera, hechizo boca mágica grita en Enano, “¡Alerta, alerta! ¡Se acerca intrusos!” Este sonido alerta a los guardias duergar en el área 36.

36. EL GRAN SALÓN

En la cima de las escaleras del área 35 hay una puerta de piedra labrada con el rostro de un enano malhumorado. Abre fácilmente.

Este enorme salón está alineado con diez grandes pilares, labrados en las formas de gigantes y dragones, que soportan techo abovedado por encima. Antorchas acanaladas alumbran el cuarto con un brillo naranja, colocadas en ranuras a lo largo de los muros y un imponente trono descansa en un estrado en el extremo opuesto. Los muros alguna vez estuvieron cubiertos con azulejos de mosaico, pero ahora están estrellados y contaminados con grafitis. Pequeños fragmentos de azulejos ensucian el suelo. Logra ver otras cinco salidas.

Una pequeña fogata se quema en el suelo frente al estrado, en donde seis camastros yacen vacíos, rodeados por paquetes y suministros. El sonido de martillos repicando en hierro viene de más allá de las puertas al sur.

Repentinamente una voz áspera llama desde las sobras de los pilares, “¡Vuelvan por donde vinieron! ¡Esta es la única advertencia que tendrán!”.

La caverna es el antiguo salón del trono de Durgeddin, salón de banquetes y centro de autoridad. El techo está a 30 pies de altura y las ranuras están a 10 pies por encima del suelo. El trono es poco impresionante; una banca baja de piedra que podría estar decorada en algún punto en el pasado. Los grafitis consisten en epítetos en lenguaje Orco insultado a los enanos y sus ancestros.



THE FOUNDRY



Criaturas. Dos guardias **duergar** y Ghared, una **espía duergar** (ir a apéndice B), montan guardia en este lugar. A menos que el grupo escale las escaleras del área 35 sin activar boca mágica, los duergar son invisibles.

Negociación. Los duergar inician hostiles pero esperan para ver si lo personajes atacan. Ghared grita la advertencia inicial y habla por el grupo; ella es desconfiada, codiciosa y arrogante, pero no estúpida. Ella está de acuerdo en darle información al grupo si logra una tirada de Carisma (Persuasión) DC 20. Los personajes pueden cambiar su actitud a indiferente, reduciendo la tirada a DC 10, con un soborno adecuado (al menos 100 gp).

Ghared puede compartir cualquier de las siguientes informaciones si el grupo logra convencerla de conversar:

- La puerta al norte lleva hacia los salones infestados de no muertos y maldiciones mágicas.
- La puerta al suroeste lleva hacia las viejas cocinas, protegidas por más maldiciones mágicas.
- Un dragón vive en una gran caverna con un lago hasta el fondo.
- El río subterráneo fluye desde el lago a través de otras partes del complejo debajo del Glitterhame. Éste es alimentado por un lago de la superficie.

Si las negociaciones son fructíferas, los duergar están de acuerdo en dejar que el grupo entre en a los cuartos del norte. Con una tirada de Carisma (Persuasión) suficientemente alta y una actitud indiferente de Ghared, los personajes pueden conseguir que los duergar los escolten hasta la entrada al territorio del dragón (el abismo en el área 38). Los duergar no permitirán que el grupo entre al área de cuchillas (área 37) sin una escolta y les prohíben la entrada al área 39.

Si los personajes no negocian o las charlas salen mal, inicia un combate.

Tácticas. Si ocurre un combate, los guardias duergar primero atacan con sus jabalinas. Usan su habilidad Agrandar en el siguiente turno, tomando cobertura detrás de dos de los pilares antes de lanzarse hacia la corta distancia.

Mientras tanto, Ghared permanece invisible y maniobra para hacer un ataque sorpresa, entonces se agranda después de hacerse visible. Ella tiene una pócima de curación, que usa si sus puntos de golpe caen a la mitad del total o menos.

Si dos duergar caen en batalla, los sobrevivientes tratan de retirarse hacia el área 37 o 39.

37. LAS CUCHILLAS

En lo que fue la herrería y taller de trabajo de Durgeeddin, los duergar se han comprometido con un proyecto secreto, esperando capturar una chispa de la magia vengativa del maestro herrero.

Puertas dobles de piedra llevan a un área abovedada que contiene gran cantidad de hornos. El extremo este de la cámara continua hasta una cueva grande y oscura, por el que sopla un viento frío. Un arroyo corre de oeste a este a través del centro del cuarto, cruzado por dos puentes de piedra. Del otro lado de la corriente, tres enanos calvos y grises trabajan en un fuego clamoroso, formando una hoja candente al golpearla sobre un viejo yunque.

Criaturas. Dos herreros **duergar** están forjando una hoja en el centro del muro sur. El trabajo es supervisado por Snurrevin, un **duergar** con los siguientes cambios, que incrementan su índice de desafío a 2 (450 XP):

- Tiene 45 (7d8 + 14) puntos de golpe.
- Tiene Inteligencia 14 (+2)
- Tiene un rasgo adicional:

Lanzar hechizos. Snurrevin es un lanzador de hechizos de 3er nivel. Su habilidad para lanzar hechizos des la inteligencia (salvación de hechizo DC 12, +4 de golpe con hechizos de ataque). Tiene preparados los siguientes hechizos de mago:

Cantrips (a voluntad): *rayo de fuego, mano de mago, ilusión menor, shocking grasp*

Nivel 1 (4 espacios): *rociar color, escudo, imagen silenciosa*

Nivel 2 (2 espacios): *sostener persona, romper*

Snurrevin tiene un compañero, una **rata** llamada Browngnaw, que se esconde en las sombras cerca de la forja apagada al este. Los

duergar están absortos en sus tareas y notan la entrada del grupo a menos que los personajes se lo hagan saber. Estos se oponen violentamente a los intrusos que no son escoltados por duergars.

Si alguna amenaza se vuelve aparente, los dos herreros toman sus armas, usan Agrandar y se mueven para proteger los dos puentes. Si la pelea se torna en su contra, se vuelven invisibles y tratan de escabullirse hacia el área 36, entonces se unen a los otros duergar en el área 39.

En combate, Snurrevin podría lanzar shocking grasp a través de su compañero escondido y podría usar imagen silenciosa para confundir enemigos con amenazas de apariencia realista.

Tesoro. En la forja fría de la esquina noroeste del cuarto, Snurrevin ha escondido 320 gp, 1,100 sp, un collar de oro incrustado de rubíes con valor de 900 gp y una pócima de fuerza de gigante de colina.

38. EL ABISMO

El arroyo que corre a través de las viejas fundiciones de cuchillas serpentea a lo largo de una caverna natural antes de caer dentro de un gran abismo. Debajo no pueden ver más que oscuridad, a pesar de que el chapoteo del agua hasta el fondo apenas es audible sobre el rugido de la cascada.

Al norte del abismo, una pequeña saliente está parcialmente escondida por un espolón de roca.

El abismo tiene 120 pies de profundidad. Cualquiera que caiga recibe 42 (12d6) daño de aporreo y termine en el área 50 del nivel Lago Negro. Escalar hacia debajo de la resbalosa piedra a un costado de la catarata requiere muchas tiradas exitosas de Fuerza (Atlética) DC 15, o tiradas DC 5 para un personaje que usa una cuerda.

38A. ESCALERAS DE CADENA

El espolón de roca en la saliente norte parcialmente oculta una escalera de cadena que lleva hacia abajo del área 51 del Lago Negro. La escalera no es obvia inmediatamente desde el borde sur, si no que puede ser encontrada por un personaje que haga una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10.

39. CÁMARA DEL CONCEJO

Los duergar han montado puestos de guardia en lo que alguna vez fue el cuarto del concejo de Khundrukar.

La puerta detrás del trono lleva hacia una pequeña cámara de audiencia. Una mesa grande hecha de una sola losa de piedra domina el centro de la habitación y viejos tapices cuelgan en los muros. La puerta de piedra en el muro al fondo está trabajada con el rostro enano que han podido ver en otra parte.

Un enano de piel gris en cota de malla y escudo vigila desde la lejana puerta. Este grita y levanta su jabalina.

Criaturas. A menos que el grupo este bajo la protección de Ghared (ir a área 36), el único **duergar** a cargo lucha hasta la muerte para proteger a su líder, que está en el área 40.

Si los personajes entran en batalla con el guardia duergar, los sonidos de la batalla alertan al líder, Nimira. Ella es una **duergar** con los siguientes cambios, que incrementan su índice de desafío a 3 (700 XP):

- Su AC es 17 (armadura de tablillas)
- Tien 52 (8d8 + 16) puntos de golpe

- Tienen rasgos adicionales:

Multiaattack. Nimira hace dos ataques de espadón.

Espadón. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 de golpe, alcance 5 pies, un blanco. **Golpe:** 9 (2d6 + 2) daño cortante, o 16 (4d6 + 2) daño cortante si está agrandado.

Nimira usa Agrandar y viene a unirse a la pelea en el siguiente turno. Si su guardia cae o enfrenta al menos tres enemigos y la negociación no es una opción, se vuelve invisible y trata de escapar hacia el área 36 o a través de la puerta secreta que lleva hacia el área 40.

Negociación. Nimira es una excelente guerrera, pero es pragmática y desea negociar bajo las circunstancias correctas. Sabe la misma información que los duergar del área 36 y podría ser conveniente de guiar al grupo hasta el abismo que lleva a la guarida del dragón (ir al área 38).

40. CUARTELES DE DURGEDDIN

Durgeddin lideraba una vida espartana, evitando decoraciones desmesuradas y tesoros en sus cuarteles personales. Nimira se ha apropiado del cuarto para su propio uso.

Este cuarto parece ser un dormitorio. En una esquina al sur yace una gran plataforma de madera para dormir, casi despedazada por golpes de hacha y parcialmente quemada. Una mesa, un banco y un escritorio de escritura tienen un tratamiento similar. En medio del muro sur, se ha despejado un espacio para un camastro simple y un par de morrales grandes. Dos puertas salen del cuarto hacia el norte.

Si el grupo entra al cuarto a través de la puerta secreta en el closet (ver abajo), o si evitan o lidian de forma silenciosa con el guardia del área 39, Nimira estará aquí, descansando en su camastro. De otra manera, el cuarto estará vacío. Los morrales contienen suministros mundanos: ropas adicionales, comida, aceite para lámpara y algunas cosas como esas.

La puerta en la esquina noroeste lleva a un cuarto de baño, con dos pequeños tanques de barro que contienen agua para aseo. La puerta al noreste abre hacia un closet con los restos mohosos de varias túnicas.

Puerta Secreta. El muro este del closet esconde una puerta secreta. El puerta no está bien escondida, requiriendo una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 10 para encontrarla. Nimira sabe sobre el pasaje secreto y escapa por ahí si se ve presionada.

41. COCINAS

Las escaleras que llevan hacia el sur del salón con pilares, termina en una puerta de madera. Más allá hay un corredor que se abre en un gran cuarto alineado con chimeneas. Este cuarto alguna vez debió haber servido como cocina: ollas, sartenes, calderos y teteras yacen esparcidas por el piso y desparramadas por algunas mesas. Un arco hacia el oeste lleva hasta una despensa llena de alimentos podridos. De repente, escuchas chirridos fuertes y una enorme mesa de madera se estremece y comienza a moverse hacia ustedes!

Ciratura. Una **mesa animada** (ir a apéndice B) se activa cuando alguien entra a la parte principal del cuarto. Pelea hasta ser destruida pero no atacará a un enano. Ver la barra de información "Objetos Animados de Arundil".



El cuarto está lleno de viejas y oxidadas ollas, sartenes, cuchillos y utensilios de cocina, ninguno tiene mucho valor.

Objetos animados de Arundil

Hace un siglo, el mago enano Arundil animó numerosos objetos para defender la Forja contra los intrusos que no fueran enanos. Muchas de estas creaciones permanecen en su lugar hasta estos días (en las áreas 41, 47 y 48).

Estos objetos animados nunca atacan a enanos o duergar. Además, un enano (incluyendo duergar) puede ordenar al objeto que cese el ataque. Si se le ordena esto, el objeto se queda inmóvil por 10 minutos, o hasta que el que le dio la orden deja el área.

42. SANTUARIO PROFANADO

Durgeddin tuvo su última morada en el altar de Khundrukár, derrotando enemigos hasta que los orcos finalmente los superaron. Chamanes orco pronunciaron terribles maldiciones sobre sus restos para asegurarse de que aquel poderoso enemigo jamás regresara. Entonces sepultaron a un fiero guerrero orco para defenderlas por siempre como un no muerto.

La puerta que entra por el área 36 lleva una inscripción en Orco: "Más allá de esta puerta está encadenado el Fabricador de Muerte. Habrá de roer su propio odio hasta que el Sol muera y todas las cosas terminen".

Este cuarto alguna vez fue un santuario a los dioses de los enanos. Los muros están labrados con sus imágenes austeras y un bajo alatar de piedra se yergue en el extremo este del cuarto. Bancos de madera han sido aplastados y destruidos, y las iconos de los dioses desfigurados.

En la sima del altar, con los brazos sobre el pecho, yace el viejo cadáver de un guerrero enano con armadura de placa. Hay huesos amontonados alrededor de la base del altar, y a sus pies el cuerpo disecado de un orco con una armadura tachonada.

Criaturas. El campeón orco es ahora un **wight**, un monstruo no muerto sediento de esencia vital. Dos de los montones de huesos so-

esqueletos de ogro (usa el bloque es stats de **ogro**; dale el tipo de criatura no muerto, vulnerabilidad a daño de aporreo, inmunidad a daño de veneno e inmunidad a condiciones de fatiga y veneno; y retira la habilidad de hablar). Los ogros fueron asesinados durante la batalla final y después animados para unirse a los orcos en su guardia.

El wight y los esqueletos yacen inmóviles hasta que alguien entre. No pueden perseguir a los personajes fuera del cuarto.

Algunos de los huesos en el suelo del altar se remueven y forman un par de esqueletos llevando garrotes. El guerrero orco muerto levanta su vista hacia ustedes y sonríe de forma malévolamente, fuego verde arde dentro de sus ojos mientras se levanta.

Tesoro. Los orcos saquearon el santuario después de la caída de Khundrukár, pero dos miembros de la expedición previa cayeron frente a los defensores no muertos con valores en su poder. Bajo el escrutinio, los huesos cercanos al altar pueden presentar una bolsa con 280 gp y una caja de hueso contiene un pergamo de hechizo de red y un pergamo de hechizo de escalda de araña.

43. ENTRADA A LOS SALONES ENANOS

Los enanos de Khundrukár alguna vez residieron en cuarto privados al norte del gran salón. Cuando los orcos entraron, redujeron a todos los enanos que encontraron y se llevaron los tesoros de todo el lugar.

La puerta abre para dejar ver una enorme cámara con una piscina oscura en el centro. Trozos de muebles aplastados y otros restos están esparcidos por el suelo. Algunos pasillos salen por el este y oeste.

Un extraño gemido llena el área, volviéndose lentamente reconocible como maldiciones Enanas. El sonido aumenta a gritos de furia mientras se acerca. ¡Entonces la forma translúcida de un enano aparece a través de un muro y ataca!

Criatura. El área 43, 46 y todos los cuartos marcados con 44 son ahora la herencia del mago enano Arundil, que permanece como un **fantasma** demente.

El fantasma ataca implacablemente a cualquiera que entre en su territorio (más probablemente en las áreas 43 o el área 46) pero no puede perseguir a los personajes que se retiren más allá de sus dominios. Si el fantasma es volteado, escapa hacia uno de los cuartos vacíos etiquetados como el área 44.

Desarrollo. El fantasma de Arundil es atormentado por el pesar y la vergüenza de abandonar a su gente para morir (ir a área 47). El espíritu podría lograr el descanso si los personajes lo convencen de que han limpiado Khundrukár.

44. CUARTOS SAQUEADOS

Las cámaras Severak en la Fundición alguna vez fueron cuarteles, salones, barracas, armerías, almacenes entre otros. Ahora únicamente contienen muebles aplastados y escombros de la batalla final, grafitis en lenguaje Orco y restos esqueléticos de enanos y orcos.

Tesoro. Aquí y allá hay restos de algunos objetos que pueden ser recuperados de la basura. Tira un d10 la primera vez que un personaje entre a determinada habitación; en caso de resultar 10, el personaje descubre una roca semipreciosa (ir a la tabla de Gemas de 10 gp en el capítulo 7 de la Dungeon Master's Guide).

45. CUARTO ESQUELETO

Una de las cámaras más pequeñas alguna vez sirvieron como pequeñas barracas. Media docena de enanos perecieron aquí y después fueron animados por Arundil (ir a área 47). Él les ordenó que defendieran sus puestos contra todos los intrusos.

Esta cámara podría haber sido de barracas en algún momento. Los restos de seis literas de madera recargadas contra los muros, quemadas y apiladas por saqueadores, y media docena de enano esqueléticos yacen aquí y allá en el suelo. Con sonoros chasquidos y raspones, los esqueletos se levantan y avanzan hacia ustedes.

Criaturas. Los seis **esqueletos** ataca a cualquier criatura no muerta que entre. Ellos no persiguen a nadie más allá de esta cámara.

Tesoro. La pícara de la antigua expedición fallida yace en este cuarto, su cadáver disecado está medio enterrado entre los muebles aplastados. Un bolso en su cinturón contiene 670 sp.

46. ÁREA COMÚN

El patio abierto en el extremo este del área residencial fue el sitio de una inclinada batalla entre enanos y orcos.

El pasillo lleva a una gran cámara abierta. Tres puertas permiten la entrada y una piscina oscura llena una cuenca de piedra poco profunda en el centro. La cámara está regada con los restos de antiguos guerreros. Siete cadáveres de enanos yacen en donde cayeron hace cien años, rodeados por los restos de al menos una docena de guerreros orco. A los muertos se les despojó de sus armas y armaduras; solo permanecen un montón de armas rotas y escudos abollados.

Criaturas. Si los personajes se acercan a esta área por la puerta secreta al sur antes de entrar al área 43. Arundil el **fantasma** los confronta aquí; dirígete al encuentro en el área 43. De otra forma, no hay nada peligroso o de valor en esta área.

47. CÁMARA DE ARUNDIL

Arundil, el mago líder de Khundrukár y confiable consejero de Durgeddin, vivió en una espaciosa habitación cerca del gran salón. Durante el asalto final de los orcos, Arundil usó su magia para

HISTORIA DE IDALLA

Idalla obtiene placer al descarrilar a los personajes. El demonio puede impartir las siguientes partes de información.

- El mago vive debajo de esta área. Quiere usar a Idalla para sus estudios sobre prolongar la vida. (Falso.)
- El mago le dijo a Idalla un poco de la historia de Khundrukár y del destino de Durgeddin, que les puede compartir. (La información es verdad, pero ella aprendió historia leyendo los libros del lugar, no del mago.)
- Un doppelganger ronda en el Glitterhame. (Falso.)
- Un enano muerto ronda el salón, reducido a un espíritu demente y balbuceante. (Verdad: este es el fantasma de Arundil.)
- Un dragón anciano yace debajo de la Fundición. (Parcialmente cierto; Nochescarna es un dragón joven.)

escapar a la masacre. Regresó para encontrar a toda su gente muerte. Vuelto loco por la pena, trató de reparar algunas de las defensas del complejo, animando a los guerreros muertos y objetos varios para matar a cualquier intruso que regrese. Sumido en la demencia, incluso invocó un fiend (ir a área 49) y pereció a manos del mismo poco después.

Esta cámara en algún momento debió haber sido el cuartel personal de un enano importante. Está decorada con tapicería y cómodamente amueblada, a pesar de que el tiempo ha dejado su huella en el contenido del cuarto. Aparentemente, el cuarto no ha sido saqueado. Una hermosa alfombra cubre el centro del suelo, una cama simple y un escritorio se encuentran en la esquina suroeste.

Criatura. La alfombra, de 20 pies cuadrados, es en realidad una **alfombra de asfixia** de tamaño Gargantúa que se activa cuando cualquier criatura no enana pone un pie en ella. Ataca hasta ser destruida, pero no ataca a enanos bajo ninguna circunstancia. Ver "Objetos Animados de Arundil," página 49.

Tesoro. Debajo de la cama hay un pequeño cofre de madera que contiene 1,200 sp, 3,000 cp y un cuadro de seda en el que se encuentra un zafiro estrella con valor de 500 gp y una pareja de topacios azules con valor de 90 gp c/u.

48. ARMERÍA SAQUEADA

La armería de Khundrukár fue saqueada hace mucho tiempo. Sus puertas están hechas de placas de hierro, pero el seguro fue roto durante los saqueos –puede abrirse por la fuerza con una tirada exitosa de Fuerza DC 15.

Hileras de estantes vacíos y una docena o más de percheros para armaduras indican que este cuarto alguna vez fue una armería. Algunos escombros ensucian el suelo, pero no se ve nada de valor.

Criatura. Una de los percheros para armaduras es en realidad un objeto animado (usa el bloque de stats de **armadura animada**), que se activa cuando un no enano entra al cuarto. Pelea hasta ser destruida. Ir a "Objetos Animados de Arundil," página 49.

49. GUARIDA DE IDALLA

El enano demente Arundil uso cada herramienta mágica a su disposición para proteger el complejo. No solo animando objetos y los huesos de los muertos, sino que recurrió a una magia aún más poderosa en su fallido intento de hacer seguro el lugar. En lo que fuera la cámara de un erudito enano, enterrado en el extremo este de Khundrukár, encontró un pergamo con el que intentó unir a un demonio a su servicio.

Este cuarto alguna vez fue una biblioteca o un estudio. Libreros se recargan contra los muros. Pilas de libros descansan en una mesa de lectura en el medio de la habitación. El aire huele a papel mohtoso. Puertas salen hacia el norte, este y sur.

Una hermosa y delgada mujer con un largo cabello negro está sentada en la silla frente a la mesa, con una mirada extremadamente triste. Sus ropas, a pesar de estar bastante gastadas, no opacan su apariencia.

Criatura. Arundil invocó a un **súcubo** y le ordenó resguardar el área que ahora es dominada por el fantasma de Arundil (ir a área 43). Pero el demonio fácilmente superó los poderes voluntad de Arundil, entonces lo tomó cruelmente como su juguete hasta que finalmente drenó toda su fuerza vital.

El súcubo, que se llama a sí mismo Idalla, reclamó la biblioteca de los eruditos para sí mismo y pasa la mayoría del tiempo aquí leyendo todo el conocimientos recolectado. Aprendió la historia de Khundrukár a través de los registros que hicieron los eruditos y se dio cuenta de que las leyendas sobre tesoros maravillosos podrían a traer a algunas almas codiciosas. Consumió al mago de la expedición previa, quien tomó resguardo en esta biblioteca después de que sus compañeros fueran asesinados. Desde entonces, ha estado esparciendo los rumores para atraer a más aventureros hasta su escondite.

Idalla toma la forma de una mujer humana. Cuando los personajes entran, el demonio salta e implora ser liberado de su prisión. Idalla dice a los personajes que es la prisionera de un mago que reside debajo de este nivel. El súcubo hace una actuación impecable, temblando y llorando mientras cuenta su dolorosa historia. Trata de separar al grupo, convenciendo a un personaje para que se quede (usando un ataque de Encanto si es necesario) mientras que el resto lidia con el mago. Si dejan a alguien a solas con Idalla, el demonio intentará besarlo y drenar al desgraciado. El súcubo es un muy hábil con las mentiras y entremezcla la cantidad adecuada de verdad para ser convincente; ver la barra de información "Historia de Idalla".

Si los personajes atacan, Idalla intentará encantar al personaje que aparente ser más peligroso y ponerlo en contra del grupo mientras el demonio se desvanece hacia el Ethereal.

49^a (Dormitorio). La habitación adyacente fue el cuartel de dormitorios del erudito enano. Está enmohecido y muy mal ventilado. Cualquiera que ve alrededor del cuarto encuentra un compartimento secreto e uno de los muros con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15.

Tesoro. El erudito enano amasó una pequeña fortuna, que guardaba en el compartimento secreto: 110 gp y una gema ojo de gato con valor de 70 gp. En la biblioteca, además de una extensa cantidad de conocimiento enano, los personajes puede encontrar cuatro pergaminos de hechizo (de alarma, disfrazarse, agrandar/reducir y escudo). Las repisas podrían contener más pergaminos, información útil que enlacen con otras aventuras, objetos de valor para algún colecciónista, o algún otro conocimiento interesante, según creas conveniente.

EL LAGO NEGRO

La más remota y oscura esquina del sistema de cavernas del Glitterhame, el Lago Negro es una enorme y retorcida cueva llena del agua que se filtra del Estanque Oscuro a través del sifón sumergido. Desde el lago, el río subterráneo corre hacia el oeste a través del Sumidero, a lo largo del fondo del abismo en el área 3 de Puerta Montaña, y continúa unas 5 millas hasta emerger en la superficie.

Los enanos de Khundrukár nunca colonizaron estas cavernas, sin embargo Durgeddin puso a sus seguidores a construir una ruta de escape a través de las profundidades.

El Lago Negro está dominado ahora por Nochescama, una joven dragona negra. Aquí, ella ha estado construyendo su tesoro, habien-

do recolectado lentamente todo el botín que quedaba en Khundrukár. Desde el lago, Nochescama puede nadar hasta el sumidero, trepar por el Glitterhame o volar hasta la fundición a través del abismo que hay ahí. Los trogloditas temen y adoran a la dragona. Los duergar han negociado una complicada tregua con Nochescama, pagándole un pequeño tributo a cambio dejarlos en paz.

Las siguientes locaciones pueden identificarse en el mapa 2.6.

50. LA CASCADA

La corriente en el área 38 fluye hasta el borde del abismo y cae dentro de una piscina turbulenta.

Una caída atronadora de agua llena esta cámara y fluye para unirse hacia un río mucho mayor hacia el norte. El aire es pesado y el rugido de la cascada es ensordecedor. Un borde corre hacia el norte a lo largo del río y después gira repentinamente fuera de la vista hacia el este. Las orillas lodosas de la pileta se ven perturbadas por algún tipo de rastro.

Un personaje que logre una tirada exitosa de Wisdom (Sobrevivencia) DC 10 identifica los rastros como los de una criatura reptiliana de tamaño Grande de cuatro parás y una cola larga. Los rastros llevan de la superficie de piedra firme (en donde ya no pueden ser vistos) hasta el agua.

51. PUENTES ENANOS

Los seguidores de Durgeddin construyeron dos puentes cuando iniciaron el trabajo de la ruta de escape a través de este nivel. La escalera de cadenas que cae desde el borde este del área 38 termina justo por encima del suelo en el área sur del puente oeste.

Si los personajes alcanzan esta área al usar la escalera de cadena o bajando a través del abismo, lee o parafrasea el siguiente texto. Ajusta la información como sea necesario si llegan aquí a través de una ruta distinta.

Un rápido río subterráneo de ruge desde el este hacia el oeste por debajo de una puente de piedra. El fondo de la escalera de cadena está cerca de la orilla al sur del río. En el lado norte del puente, un borde continúa hacia el este.

Si los personajes van al norte y cruzan el puente, lee;

Después de una corta distancia, el borde este gira hacia el sur y un segundo puente pasa por encima del río.

El puente al oeste es seguro, pero el puente del este no lo es. Se ha sedimentado considerablemente, algunos de los bloques que los forman se inclinan peligrosamente. Además, la piedra tiene una apariencia curiosamente ampollada (que fue causado por el aliento ácido de Nochescama). Un personaje que logre una tirada de Inteligencia (Investigación) DC 10 puede determinar que la piedra fue afectada por ácido, sin embargo la fuente del ácido no parece clara.

Amenaza. El debilitado puente no puede sostener mucho peso antes de colapsar. Si más de una criatura de tamaño Pequeña o más grande está en el puente al mismo tiempo, o si un personaje en armadura pesada pone un pie sobre él, el arco se derrumba. Cualquier criatura en el lapso deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza DC 10 para sostenerse al borde. En caso de fallar la tirada, la criatura se desploma, recibe 7 (2d6) de daño de aporreo por la caída de bloques y losas, además de quedar atrapado por la corriente del río (ir a "Agua de Movimiento Rápido", página 46).

THE BLACK LAKE



1 square = 5 feet

52. ESCONDITE DE NOCHESCAMA

Cuando los personajes tengan su primer acercamiento a la orilla suroeste del lago, Nochescama está dormitando sobre su tesoro en la isla (área 53). El dragón es alertado inmediatamente sobre la presencia si los personajes hacen ruido, llevan fuentes de luz o activan el colapso del puente. De otra forma, los personajes no llaman la atención a menos que se muevan todo el camino hasta el borde directamente al sur del área 53.

El puente dilapidado lleva a otro borde que serpentea hacia el suroeste a lo largo de un lago muy grande, aparentemente la fuente del río subterráneo. La caverna es bastante grande; la orilla más lejana se pierde en la oscuridad y los ecos del agua parecen indicar que es de un considerable tamaño.

Criatura. Cuando Nochescama se vuelve consciente de los intrusos, el **joven dragón negro** se desliza dentro del agua, nadando silenciosamente hasta llegar cerca de las tres piedras escalonadas que se muestran en el mapa. Cualquier personaje que observe el lago puede hacer una tirada de Destreza (Percepción) contrapuesta con la Destreza (Sigilo) del dragón. En caso de una tirada exitosa, el personaje vislumbra una modificación en el agua en forma de serpiente moviéndose en la oscuridad.

El dragón toma completa ventaja de su ambiente acuático y nunca ofrece un blanco fácil para sus enemigos. Ella comienza el combate a una distancia de 20 o 30 pies, alzando únicamente la cabeza y parte del cuello por encima del agua (garantizando siempre una cobertura de tres cuartos) y respirando ácido. Entonces se sumerge de nuevo y espera a que su arma de aliento se recargue. Nochescama no recurre al combate cuerpo a cuerpo a menos que sea enfrentado debajo del agua. Si el dragón es reducido a 40 puntos de golpe o menos, entonces intenta escapar a través del pasaje en el área 54.

Negociación. Nochescama no está inclinada a parlamentar con los personajes a menos que se rindan, le den todos sus tesoros y lancen sus armas y armaduras al lago. Si los personajes la hieren gravemente, Nochescama podría negociar para ganar un poco de tiempo y así poder mover su tesoro después. Únicamente cuando este cerca de la muerte abandonará su tesoro.

53. EL TESORO DE NOCHESCAMA

Cuando los personajes tengan a la vista la isla por primera vez, lee:

A una corta distancia fuera de la costa yace una pequeña isla de treinta o cuarenta pies de largo. Estalagmitas estocan el techo y las aguas oscuras se rosan silenciosamente en sus orillas. Muchos

puntos en la superficie brillan incluso en la oscuridad, sugiriendo la promesa del tesoro que tendrán.

Nochescama mantiene su tesoro en una pequeña isla en el lago, y pasa la mayor parte del tiempo descansando aquí. Si los personajes logran evitar llamar su atención hasta este momento y desean acercarse a la isla, pueden hacerlo de forma silenciosa si la tirada de Destreza (Sigilo) de cada personaje alcanza o supera el puntaje de Percepción pasiva del dragón.

Tesoro. Nochescama ha acumulado una considerable riqueza con sus saqueos a Khundruk. Su tesoro contiene 6,200 sp, 1,430 gp, dos granates con valor de 20 gp cada uno, una perla blanca con valor de 50 gp, una barita de misiles mágicos, una gran hacha +2 que lleva la marca de hierro de Durgeddin, un escudo +1, una pócima de curación, y una pócima de volar.

54. EL PASAJE DEL DRAGÓN

Debajo de la superficie de una pequeña piscina hay un pasaje subacuático que enlaza al Lago Negro con el Estanque Oscuro en el lado este del Diente Piedra. El pasaje sumergido es de unos 700 pies de largo.

SECUELAS

Los personajes han sobrellevado a los peligrosos habitantes de Khundruk y saqueado el escondite del dragón. ¿Qué sigue?

RESOLVIENDO LOS GANCHOS DE PERSONAJE

Si los personajes regresan a Blasingdell, su fama como aventureros se esparce. Los pobladores los alaban en las calles y alguno podría acercarse a ellos con problemas que lleven a nuevas a venturas. Los personajes pueden continuar con el uso del pueblo como base de operaciones. Otros desarrollos dependen de qué los trajo aquí y como se fueron.

SEGUIR EL MAPA

Mientras que los personajes exploraban la fortaleza, pudieron encontrar otro mapa, tal vez en el cuerpo de algún aventurero de la expedición previa o en la biblioteca del área 49. Esto podría llevarlos a nuevos calabozos, una ciudad en alguna tierra lejana, o alguna locación aún desconocida con rumores de fabulosos tesoros.

RASTREA LA HOJA ROTA

Si los personajes fueron enviados a recuperar armas para Baron Althon, pueden llevarle la espada larga +1, del área 22, la gran hacha +2 en el área 53, el hacha de mano del área 14 y el martillo de guerra del área 23. Todas llevan la marca de hierro de Durged-



din; Baron Althonpaga 500 gp por encima de su valor en el mercado por cada arma mundana, 1,000 gp por la espada larga +1 y 6,000 gp por el gran hacha +2, si los personajes las desean vender.

VENCER A LOS INVASORES ORCO

Los personajes pueden regresar a Blasingdell en cualquier momento para recoger la recompensa por los orcos muertos o capturados. Si los personajes acaban con todos los orcos de la fortaleza, el alcalde los honra con un festejo que será atendido por los ciudadanos más eminentes del pueblo. Los personajes han establecido valiosos contactos que pueden apoyarlos en sus encargos futuros.

AVENTURAS SIGUIENTES

Puedes construir toda una campaña alrededor de los duergar que ocupan la Fundición. Tal vez ellos llegaron de una ciudad escondida en cavernas aún más profundas debajo del sumidero y el Lago Negro. Tus respuestas a las siguientes preguntas forman las bases para aventuras futuras:

- ¿Cómo llegaron los duergar al complejo?
- ¿Cuál es el proyecto misterioso en el que están trabajando?
- ¿Durgeddin sabía de la existencia de los duergar?
- ¿Tienen los duergar algunos de los objetos de Durgeddin? Y de ser el caso ¿están protegiendo o usándolos?

También puedes usar esta aventura para sembrar la semilla de la próxima actividad de los personajes. Tal vez el grupo encuentra una leyenda de un tesoro mágico de la caída de Khundrukár, enterrado en la tumba de un caballero malvado. Tal vez el clan del orco Gran Ulfe está aterrorizando un área cercana o un líder bélico orco lleva un arma legendaria que fue construida por Durgeddin.

Cualquiera que tomes, las repercusiones del descenso de los personajes a Khundrukár tienen el potencial de afectar sus vidas en los años venideros. 



CAPÍTULO 3: EL ALTAR ESCONDIDO DE TAMOACHAN

LA ANTIGUA Y ARRUINADA CIUDAD DE TOMOACHAN LES RESULTA familiar a un selecto grupo de eruditos y buscadores de fortuna, que saben algunas cosas sobre él pero no siempre exactamente en donde está. Aún más profundo, yace en alguna parte dentro o debajo de las ruinas, hay un altar escondido que dicen, fue dedicado a Zotzilaha, el dios vampiro del underworld. Los aventureros que llegan a este lugar suelen encontrar irresistible la tentación.

Si los personajes encuentran el camino hacia los alrededores de la ciudad arruinada, el siguiente asunto en la mesa podría ser levantar un campamento cerca. Después de algunas horas de búsqueda, pueden encontrar un claro débilmente defendido con una fuente artesanal.

La mayoría de la ciudad está derrumbada y casi completamente cubierta con maleza. Los intrusos que entran a las ruinas descubrirán que las antiguas calles ahora sirven como "valles" sobrecrecidos entre los escombros de los edificios derribados. El mayor de estos valles lleva hacia el claro central en donde se alza una pirámide.

En el lado sur de ese claro hay un área recién colapsada, que revela un agujero dentado con una capa de escombros, dirigiéndose hacia la oscuridad.

EJECUTANDO LA AVENTURA.

La aventura, que fue diseñada para un grupo de cuatro a cinco personajes de quinto nivel, se trata de la mañana siguiente, después de que los personajes lleguen a las inmediaciones de las ruinas y levanten su campamento. Cuando todos ellos hayan levantado y terminado de prepararse para el día de viaje, lee:

Conforme se dirigen hacia la pirámide templo, avanzan sobre losas rotas y descuidadas, pasan por pilares tumbados y rotos, y entre enredaderas y zarzas.

Cuando están cerca del templo, escuchan a sus espaldas el sonido de criaturas chocando con la maleza. Se dan vuelta para ver personas moviéndose entre los árboles hacia el claro que rodea la pirámide.

Entonces, repentinamente, la tierra se estremece y se abre debajo de sus pies para dejarlos caer en medio de estruendo ocasionado por la construcción al colapsar. El polvo llena el aire y la luz del sol desaparece mientras los devora oscuridad.

El grupo ha caído en el área 1 del calabozo, que es donde inicia el juego.

LAS RUINAS DEL ALTAR

El mapa 3.1 muestra el diseño del altar y las secciones posteriores de esta aventura describen lo que puede ser encontrado aquí.

LAS RUINAS: CARACTERÍSTICAS GENERALES

Los muros dentro de las ruinas están construidos de bloques de piedra cubierta de estuco. El techo es del mismo material, soportado por esquineros arqueados.

Techos. La mayoría de los pasillos tienen techos de 20 pies. Algunos cuartos tienen techos de 20 a 40 pies de altura.

Puertas. Las puertas están hechas de bronce o barras de piedra. Aunque pesadas, pueden abrirse sin realizar tiradas.

Cantería Insegura. En algunos lugares, los esquineros arqueados que soportan el techo no tienen suficiente firmeza. Dando como resultado, efectos desastrosos ocasionados por algunos hechizos.

Un hechizo como bola de fuego (una explosión) u onda atronadora (un área de daño de relámpago) tiene 25 por ciento de probabilidad de causar que el techo se colapse dentro del área del hechizo, causando 16 (3d10) daño de aporreo a criaturas en esa zona. Estos colapsos pueden bloquear o enterrar objetos y salidas.

Gas Venenoso. Los niveles inferiores de las ruinas, incluyen cuartos y pasajes de encuentro del área 1 a la 38, llenos de gas venenoso. El gas es de color ámbar, y oscurece ligeramente el área. Cualquiera puede identificar que el gas es irritante, pero es necesario hacer una tirada de Inteligencia (Naturaleza) DC 15 para discernir la toxicidad del gas. Las llamas dentro del gas chispean y brillan con un color rojizo, y cualquier intento natural de iniciar un fuego tiene solo 50 porciento de posibilidad de éxito. El fuego usado como fuente de luz tiene una efectividad de la mitad.

Una criatura recibe 3 (1d6) de daño de veneno cada hora que pasa dentro del gas. El gas es ligero, así que se acumula cerca del techo. Los habitantes del calabozo tienen inmunidad a los efectos venenosos del gas.

El gas se levanta y sale de las ruinas si se abren las puertas que van hacia el área 39. Tarda un mes para que el nivel inferior se despeje completamente. Si las puertas se cierran de nuevo, las cámaras inferiores se llenan de gas nuevamente en dos semanas.

Pócimas Secas. En algunas locaciones, los personajes descubren los restos de una pócima en forma de sedimentos en el fondo de un contenedor. Es posible mezclar el polvo con agua o vino y restaurar la pócima. El vino crea una pócima de efecto completo, pero el aguard acorta la duración (si tiene alguno) a la mitad. Si el polvo se consume sin diluir, hay 1 posibilidad en 8 de que actúe como una pócima de veneno; de otra forma la pócima no tienen ningún efecto.

Placas de Presión. Muchas áreas tienen trampas que son activadas por la operación de placas de presión, que bajan cuando cierta cantidad de peso se les pone encima.

Un personaje que logre una tirada de Wisdom (Percepción) DC 20 puede encontrar una placa de presión. La placa puede trabarse, previniendo que esta se active, al atorlarla en su posición original con pitones o alguna cuña resistente. Hacer esto, le toma a un personaje al menos 5 minutos y debe realizar una tirada de

COLOCANDO LA VENTURA

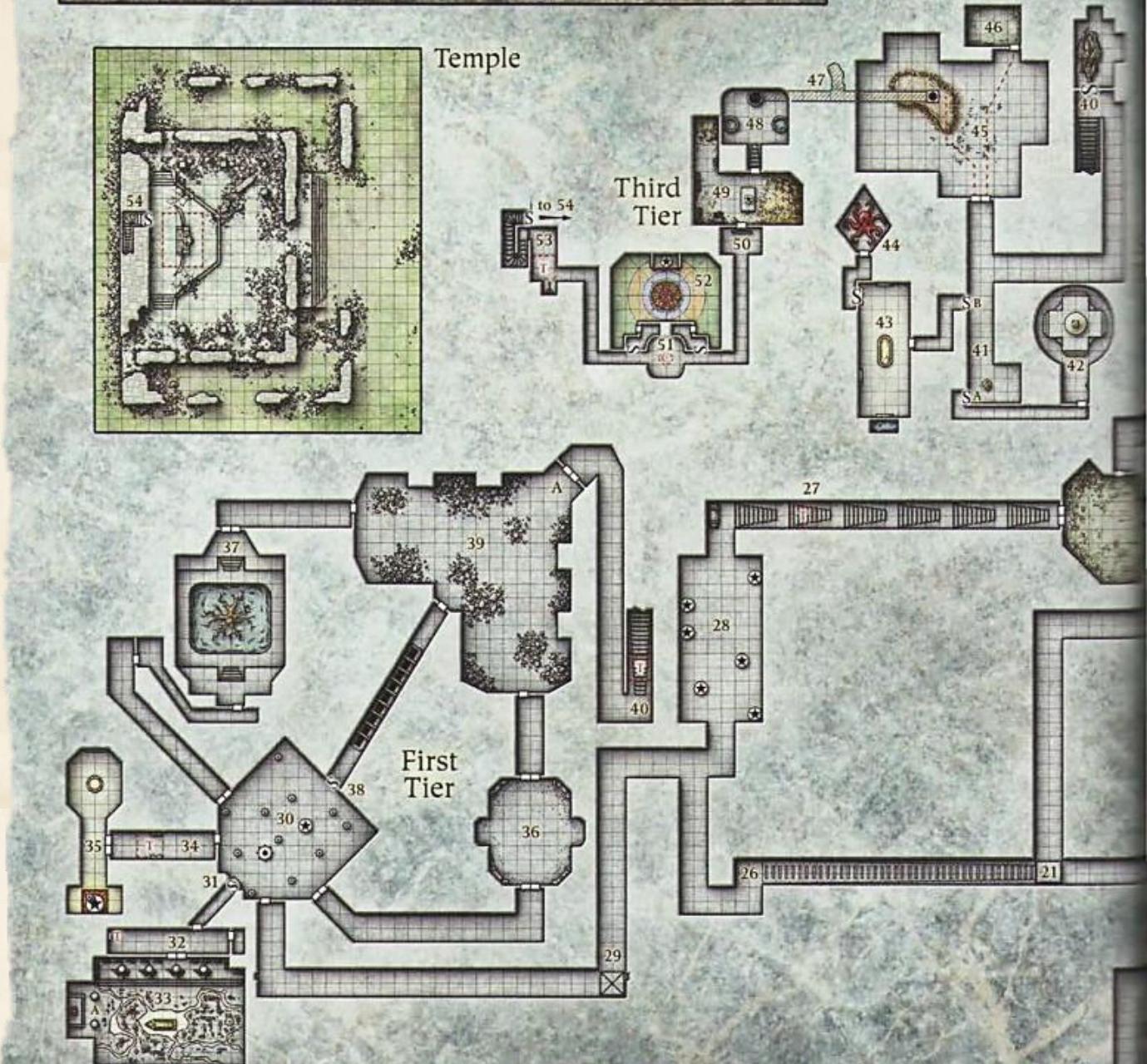
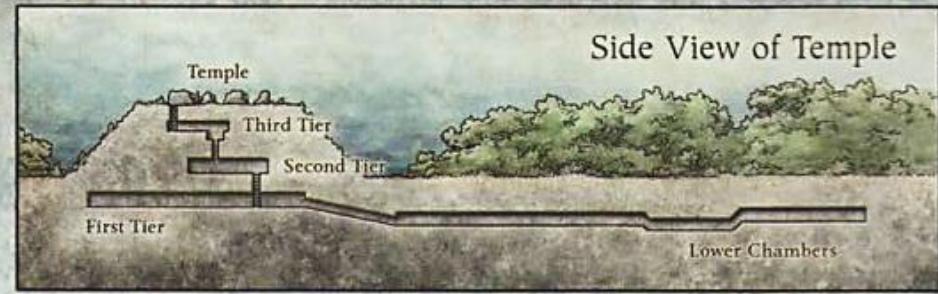
En la aventura original, colocada en Greyhawk, el Altar Escondido es parte de las ruinas de la antigua ciudad de Tomoachan, una vez la capital al norte del imperio Olmano. La civilización de la gente Olmáca cubrió mucho del sur del continente siglos antes de que iniciara la historia actual. Tomoachan está localizada en las tierras salvajes al sur de las Islas Olman y al suroeste de los Dominios de los Príncipes del Mar. El clima es subtropical y húmedo; llueve casi cada tarde.

En otros mundos, pueden encontrarse posibilidades similares.

Dragonlance. El altar escondido podría no ser parte de una antigua ciudad de Krynn y en lugar de eso ser un templo abandonado para un extraño culto a la muerte devoto al dios Chemosh. El sitio podría datar de la Era de Sueños, y podría estar en una isla o una región desolada seca del Mar de Sangre de Istar.

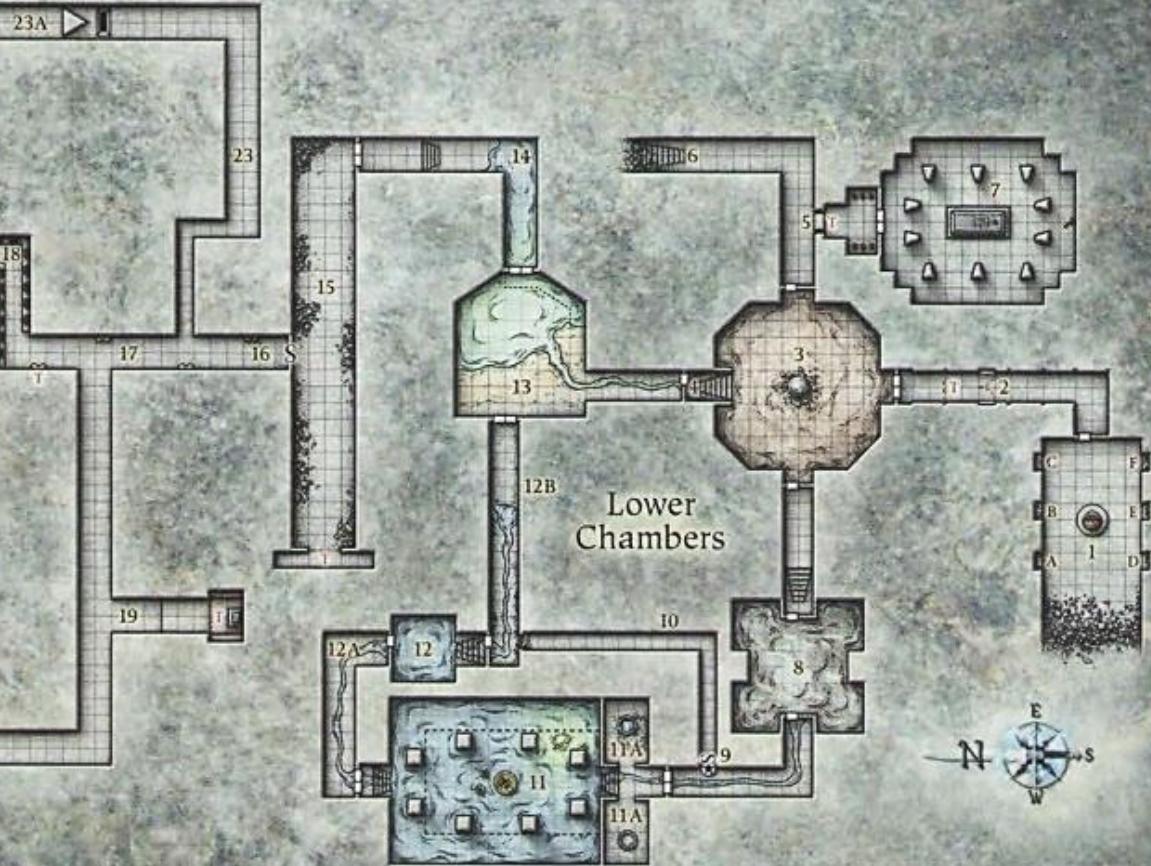
Eberron. En Eberron, el sitio podría ser un antiguo asentamiento de una cultura élfica, posiblemente conectada con la línea de Vol. De manera alternativa, Tomoachan podría ser una locación verdaderamente prístina en Q'barra y los "dioses" Olman ser en realidad *fiends* de la Era de Demonios.

Reinos Olvidados. Debido a que la gente de Maztica se asemeja mucho a los Olman, esta región es un excelente lugar para colocar la ciudad en ruinas y el altar. Tomoachan podría ser en este caso una ciudad perdida en la jungla de Chult.



The Hidden Shrine of Tamoachan

1 Square = 5 feet



Destreza DC 15 usando herramientas de ladrón. Si la tirada falla por 4 o menos, el personaje conoce que las cuñas no fueron colocadas en los lugares adecuados. Si la tirada falla por 5 o más, el personaje no sabe que las cuñas fallarán al mantener al sostener la placa.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Por cada hora que el grupo pase en las ruinas, tira un d12. En una tirada de 1, ocurre un encuentro. Entonces tira un d10 y revisa la siguiente tabla para determinar qué monstruo aparece.

d10 Encuentro

- | | |
|----|--|
| 1 | 1d3 enjambre de ratas (enfermas, como ratas gigantes) |
| 2 | 1d3 enjambre de murciélagos |
| 3 | 2d4 escarabajos de fuego gigantes |
| 4 | 1d6 zombis |
| 5 | 1 will-o'-wisp |
| 6 | 2d4 mandriles |
| 7 | 1 enjambre de serpientes venenosas |
| 8 | 1d4 ranas gigantes |
| 9 | 1d2 panteras |
| 10 | 1d3 arañas lobo gigantes |

Estas criaturas errantes son adicionales y no pertenecen a ninguna de las áreas de las ruinas. Si algunas de las criaturas no encaja en la situación, tira de nuevo o elige otro resultado.

LOCACIONES EN LA CÁMARA INFERIOR

Las siguientes locaciones están identificadas en el mapa 3.1.

1. LA BÓVEDA DE CHICOMÓZTOC

(Chee-Koh-MOZ-tok, el lugar de las siete cuevas)

El gas venenoso presente aquí, afecta al fuego y la respiración.

Relata la siguiente información a los personajes gradualmente, conforme examinan sus alrededores.

Están en una cámara larga y estrecha, recorriendo de este a oeste. En el centro de este apartado hay una forma de domo en el suelo. En el muro del este hay una puerta de piedra liza y blanca. El extremo oeste del cuarto está bloqueado por piedra caída y escombros, aparentemente como resultado de un colapso. Los dos muros laterales aparentan tener muchos nichos cavados en ellos.

La forma al centro de la cámara parece ser un pequeño escondrijo, protegido por un medio domo con el extremo abierto mirando hacia la puerta en el muro del este. Este escondrijo está colocado en un pozo con azulejos, estrecho y superficial, con un pie de profundidad y diez pies de ancho. El escondrijo en sí mismo tiene cuatro pies de altura. El rebajo contiene algún tipo de muestra.

La muestra parece ser una maqueta representando un grupo de cazadores de guerreros Olman, con plumas y vestidos con pieles de ciervos, en una escena a en las faldas de una montaña. Algunos han derribado a un ciervo con la ayuda de un perro, otro grupo arrinconó a una pantera con sus lanzas. Un explorador vigila a la pantera desde la cima de un despeñadero. Sostiene un bastón de metal con una curva en la punta. Este parece un cayado de pastor.

Los tres nichos en las paredes del norte y del sur son de cinco pies de ancho y a unos tres pies del piso. Cada nicho contiene una maqueta representando algún aspecto de la vida tribal. Las figuras de seis pulgadas de altura en todas muestras parecen estar hechas de estuco, pintadas de forma realista y brillante. Las escenas retratadas representan la pesca, agricultura, religión, guerra, la historia de la creación y la construcción.

Un derrumbe bloquea completamente el extremo oeste de la cámara. A intervalos cortos, pequeñas cantidades de escombros y suciedad se van desparramando por el cuarto. Muchas piedras grandes parecen haber sido apretadas entre sí, cerrando el colapso.

Las figuras de personas y animales en todas las maquetas están sueltas y pueden ser tomadas y manipuladas. Si cualquiera de las personas o algunos de los animales, son removidos de su demostración y colocados en el suelo de esta bóveda, el objeto crece inmediatamente a tamaño real y los espíritus de los ancestros animan a la criatura y atacan. Estos seres son contractos, pero fuera de eso funcionan de acuerdo con las estadísticas de ciertos tipos de criaturas, como se anota abajo.

Demostración Central. La maqueta en el escondrijo tiene doce **guerreros tribales**, un **explorador**, un **mastín** y una **pantera**. El ciervo no se anima.

Nicho A. En una escena rivereña, una docena de **aldeanos** recolectan juncos, pescan con red y cavan un refugio.

Nicho B. Doce **aldeanos** están enfrascados en la agricultura, plantando maíz y cosechado trigo. Cinco **guerreros tribales** mantienen la guardia y un **fanático de culto** (sacerdote) en traje de ave está bendiciendo los campos.

Nicho C. La demostración representa un templo sobre una pirámide escalonada. Siete **aldeanos** están llevando pequeñas ofrendas de oro y jade. Delante de la pirámide está un **fanático de culto** sosteniendo una **serpiente constrictora**. A su alrededor hay tres **guerreros tribales** disfrazados. Uno, vestido como una serpiente emplumada, sosteniendo una lanza; otro vestido como un oso con navajas como garras; el tercero representando a un coyote sosteniendo una antorcha. Además, hay varias estatuas de los dioses, hechas de piedra. Las pepitas de oro y jade valen 5 gp c/u, y hay unos quince de esos.

Nicho D. Una escena de guerra tribal envuelve a veinte **guerreros tribales** en combate. Los diez guerreros de un lado están pintados



de negro, mientras que los otros diez están acabados con rojo. Los guerreros animados pelearán primero con los guerreros enemigos, pero una vez que hayan acabado con sus enemigos, se volverán contra los personajes.

Nicho E. En la demostración que muestra la creación del mundo, todas las estatuillas son estilizadas y obviamente no humanas. Estas figuras pueden ser removidas, pero no animadas. Un dios, adornado con plumas verdes de quetzal, está mezclando cenizas y sangre para formar las esculturas de un hombre y una mujer, mientras cuatro imponentes criaturas pintadas de rojo, negro, azul y blanco están paradas alrededor de una fogata suicidándose con sus dagas. Dos figuras más pequeñas son rodeadas por las otras cuatro; el modesto “Pequeño Ampollado” está siendo consumido por el fuego, mientras que el fanfarrón “Señor de los Caracoles” se acobarda de miedo.

Nicho F. En una escena que muestra varias formas de construcción, doce **aldeanos** están ocupados tejiendo tapetes y canastas, tallando tótems, haciendo ollas, afilando rocas para armas y haciendo ropas.

Tesoro. El bastó que sostiene la figura del explorador en la maqueta central es en realidad una llave y puede ser separada de la figura sin afectarla. La llave (valor 2 gp) se usa para abrir la puerta de este cuarto.

Derrumbes. Intentar escavar hacia arriba a través de los escombros por el lado oeste únicamente da como resultado el derrumbe de más restos cayendo dentro del área.

Cualquier colapso adicional causa 2 (1d4) daño de aporreo a cada excavador. Cada personaje excavando debe hacer una tirada de salvación Destreza DC 13 o ser enterrado por el derrumbe y tomar otros 7 (3d4) daño de aporreo. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el derrumbe cubre completamente al excavador y no puede respirar hasta que sea sacado. Salir por sus propios medios requiere una tirada exitosa de Fuerza (Atlética) DC 15, y hacer esto toma 1 minuto.

Puerta. Cuando un personaje investiga la puerta que ofrece una salida de la cámara, lee:

La puerta está tallada con el símbolo de un Sol y parece ser la entrada hacia el cuarto; hay bisagras de este lado de la puerta y el suelo está arañado. No tiene ningún seguro visible o manija, aunque una abertura estrecha se estira por la parte superior de la puerta. Parece que le fueron perforados ocho agujeros; cada uno aproximadamente de una pulgada de diámetro, pero no se puede ver nada a través de ellos. La puerta parece ser bastante gruesa. El marco está arqueado, con una piedra angular en la cima.

Esta puerta puede abrirse de diferentes maneras.

La llave que se encuentra en la maqueta sobre la caza puede ser usada para abrir la puerta cuando se gira en la ranura escondida debajo de la piedra angular sobre la puerta. La ranura puede encontrarse con una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 20.

Pitones u otras herramientas similares pueden colocarse en la puerta para brindar apoyo. Colocar pitones en la puerta toma requiere una tirada de Fuerza DC 10. Con estos agarres, la puerta puede ser abierta con un poco de fuerza, pero no es necesario hacer ninguna tirada. (Objetos que sean insertados en los agujeros no permanecen en la puerta.)

Los dos pernos de las bisagras pueden romperse (cada uno tiene AC 12 y 20 hit points) y quitarse, pero la puerta cae hacia afuera. Alguien que sostenga la puerta y haga una tirada de Fuerza (Atlética) DC 15 puede mantener la puerta en su lugar y bajarla hasta el piso. De otra forma, la puerta cae, y los que estén a menos de 5 pies debe hacer una tirada de salvación de Destreza DC 15 para esquivar

la puerta. En caso de fallar, una criatura recibe 7 (2d6) daño de aporreo.

2. EL SALÓN DE AZOTES.

Los muros de piedra de este corredor están esculpidos para parecer a un montón de troncos de bambú. El pasaje baja por una pendiente desde una única puerta en el oeste, cuyo marco ha sido tallado para parecer la entrada a una caverna. Este lleva a una puerta doble de bronce forjado, trabajado para parecerse a un bosque de algas marinas.

Placa de Presión. Hay una placa de presión a la mitad del pasillo que activa una trampa cuando se pone en ella el peso de tres o cuatro humanoides. Ver “Las Ruinas: Características Generales” al inicio de la aventura para más detalles sobre las placas de presión.

Si la trampa se activa, muchos de los troncos se columpian fuera de sus muros y golpean al grupo. Los que se encuentren en el área de la placa cuando la trampa se active reciben 7 (2d6) daño de aporreo y son empujados 5 pies por la pendiente hacia las puertas dobles. Una vez que dejan de columpiarse, los troncos de piedra no regresan y en consecuencia bloquean el paso, ya que abarrotan el camino desde el suelo hasta el techo dejando únicamente espacios de 6 pulgadas entre cada tronco.

3. GALLINERO DE LA CARACOLA.

Este cuarto está construido con enormes bloques de piedra, reforzados en las esquinas. Los muros están húmedos y babosos, y el lodo recubre la mayoría del suelo con una delgada capa. Al este y al oeste se pueden ver puertas de piedra empotradas en el muro, y al norte un conjunto de escaleras que llevan hacia abajo.

En el centro de la cámara yace una piedra pulida en medio de una pila de pequeñas rocas redondeadas. La piedra es de 5 pies de altura y está coloreada de café con puntos y rayas oscuras. Recargándose sobre lo que parece un bastón de bambú.

En el lodo que rodea la base de la piedra hay una figura que se mueve, se parece a una langosta. Está volteando hacia ustedes y parece estar consciente de su presencia.

Lodo Resbaloso. El suelo de la cámara es muy resbaloso, contando como terreno difícil. Cualquier acción repentina, incluyendo los necesarios para el combate, pueden resultar en el personaje resbalándose. Un personaje que usa la acción Acelerar o intenta pelear dentro del cuarto deberá lograr una tirada de salvación de Destreza DC 10 o caer tumbado. La tirada de salvación debe hacerse antes de hacer el ataque. Las criaturas que se encuentran aquí no son afectadas por el lodo.

Guardián. La criatura en la base de la piedra es una **langosta gigante** (ver apéndice B). Si se acerca, avanzará ondeando las pinzas de forma agresiva y hablará. Si alguno de los personajes sabe hablar Olman, un lenguaje antiguo, escuchará que la langosta dice, “¿Quién sois? ¿Quién se atreve a entrar a la cámara del guardián? ¡Es mejor que os vayáis, o tendré que descartar mi deber sagrado! ¡Salid con vida de aquí antes de que pierda lo estribos!”

Si el grupo se retira, la langosta no los seguirá, pero regresará a la piedra y seguirá amenazando al grupo si se acercan de nuevo. Si la langosta es atacada, inmediatamente llamará a su compañera.

Criatura. La piedra es en realidad una concha gigante habitada por **Kalka-Kylla** (ir a apéndice B), un cangrejo ermitaño gigante. El bastón de bambú es una de sus piernas; una tirada de Inteligencia (Naturaleza) DC 15 permite al personaje discernir este hecho y obtener una pista sobre la naturaleza de Kalka-Kylla antes de que el cangrejo se mueva.

Cuando los personajes entran al cuarto; Kalka-Kylla está dormido y no despertará a menos que la langosta sea atacada. Una vez despierta, podría atacar o negociar. Habla Olman.

Se puede razonar con el cangrejo, si el grupo no ataca y pueden llegar a buenos términos. El cangrejo niega tener algún conocimiento sobre el lugar, argumentando que fue traído a la madriguera desde que era muy joven. Si se le piden direcciones, primero manda al grupo hacia las escaleras llenas de escombros del este, y después, si se le pregunta de nuevo, los envía hacia el oeste.

4. PORTAL LLENO DE LODO.

Acercamiento por el Sur. Si los personajes llegan a este portal desde el sur lee:

Los peldaños de una corta tirada de escalones están llenos de lodo y barro espeso que bloquea parcialmente la puerta que lleva al norte. La puerta fue supuesta para abrirse hacia adentro, por lo que hay bisagras de este lado de la puerta y una manija grande para jalarla.

Cualquier intento para abrir la puerta fracasará hasta que remueva el bloqueo. Comprobando que la profundidad del barro es de unas 18 a 24 pulgadas y su consistencia es tan firme como arenas movedizas. La baba puede ser empujada por las escaleras, pero al ser semi-liquida y pronto se escurre de regreso. Si se emplea agua, con gran cantidad, sobre la baba, se disolverá debajo de la puerta y a lo largo del pasillo, liberando el bloqueo.

Acercamiento por el Norte. Si los personajes se acercan por el portal del norte, lee:

La delgada corriente lodosa que escurre por el pasillo viene de debajo de la puerta que yace más adelante.

La puerta puede abrirse por la fuerza, pero solo unas pocas pulgadas, suficiente para ver que está bloqueada por el otro lado por una enorme cantidad de barro.

5. LÁPIDA Y CAL MOJADA.

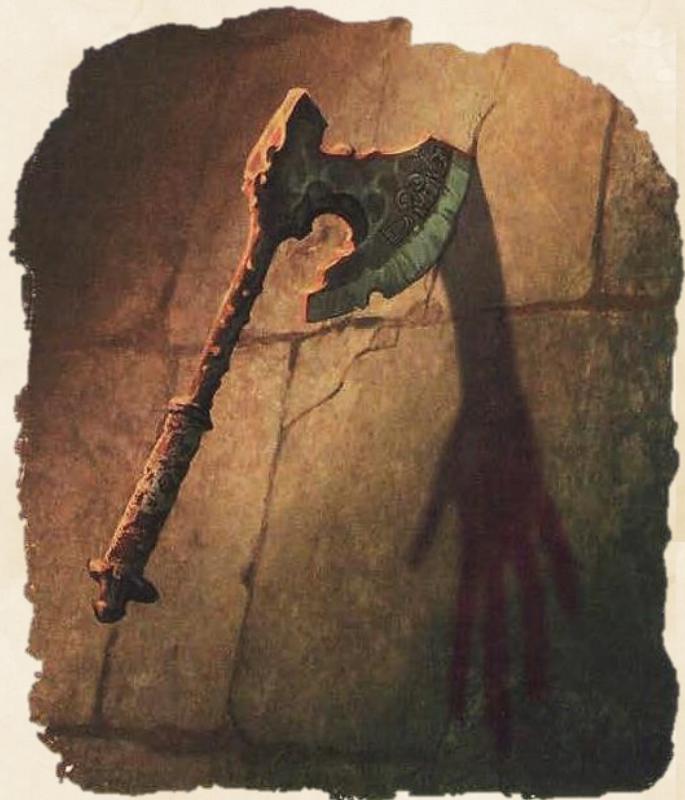
Los muros de este corredor están mojados y babosos. El estuco que los recubre se ha vuelto saturado de agua y está descomponiéndose y cayendo al suelo en algunos puntos del muro sur, exponiendo la junta de unos de los enormes bloques de piedra con los que se construyó la estructura.

Las piedras estrechamente empotradas sellan una tumba. El bloque está hecho de piedra caliza, y la cara entera de la pieza está cubierta de una húmeda cal abrasiva.

Cal Mojada. Cualquier carne que entre en contacto con la cal recibirá 1 daño de ácido por ronda. La cal deberá ser removida de la piel para detener el daño, y puede ser limpiada o lavada.

Si ropa y cuero suave se usa para proteger la carne del contacto con la cal mojada, la cal lo empapa después de dos rondas. Armaduras de cuero no mágico no absorberán la cal, pero cada hora de contacto reduce el AC de la armadura en 1, volviendo inútil la armadura si su AC llega a 10. La cal no puede ser removida de la piedra ya que no es una cobertura.

Mover el Bloque. Despues de que el estuco sea pelado de la pieza, el bloque puede ser empujado hacia adentro con el esfuerzo combinado de cuatro personajes con una Fuerza total de 48 o mayor. La piedra es de unos 6 pies de alto, 3 pies de ancho y 3 pies de grosor. Toma 1 minuto empujar la pieza 10 pies, la podrán rodear.



6. ESCALERAS LLENAS DE ESCOMBROS.

Estas escaleras suben solo algunos escalones, y entonces parece que el resto está lleno de barro y escombros de piedra.

Uno o más personajes pueden tratar de cavar por la escalera. De cualquier forma, cualquier excavación terminará en el movimiento del escombro, causando 2 (1d4) daño de aporreo a todos los que excavaren. Cada excavador deberá lograr además una tirada de salvación de Destreza DC 13 o ser enterrados por los escombros, recibiendo otros 7 (3d4) daño de aporreo. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, los escombros entierran al excavador completamente, y el personaje atrapado no puede respirar hasta que lo saquen. Salir por sus propios medios requiere una tirada exitosa de Fuerza (Atlética) DC 15, y hacer esto toma 1 minuto. La escalera está completamente bloqueada y no lleva a ningún lado.

7. EL SEPULCRO DE TLOQUES-POPOLOCAS

(Tloh-kays Poh-poh-LOH-kahs, maestro de los forasteros)

Una vez que empujan el bloque de entrada (área 5) fuera del camino, los personajes tienen suficiente espacio para pasarlo.

Más allá de la pieza hay un pequeño vestíbulo que contiene tres urnas selladas en los lados este y oeste. Al sur hay una puerta doble de bronce con glifos trabajados en las caras.

Los glifos antiguos están inscritos en Olman. Si alguien del grupo puede leer este lenguaje, o si el mensaje puede ser entendido de alguna otra manera, se puede traducir como “¡Aquí yace Tloques-Popologas, maestro de los otros, que es como el viento y la noche!”

Puertas con Trampa. La puerta está asegurada con llave (tirada de Destreza DC 15 con herramientas de ladrón para levantar el seguro) y tiene una trampa. Forzar la puerta se puede lograr con una tirada de Fuerza (Atlética) DC 20, pero esto causa la ruptura de una esfera de cristal al otro lado de la puerta. Esta esfera está unida

a la puerta justo por encima del seguro, y abrir el seguro empuja la esfera y la pone fuera de peligro.

Alguien que examine la puerta con cuidado empleando una fuente de luz nota el destello del cristal proveniente de la junta entre las puertas con una tirada de Wisdom (Percepción) DC 20. Incluso si el seguro sigue en su lugar, la palanca en donde descansa la esfera de cristal puede ser movida por alguien que logre una tirada de Destreza DC 20 usando herramientas de ladrón. Este tortuoso proceso en el espacio tan estrecho puede llevar hasta 5 minutos, y si la tirada falla por 5 o más, la esfera se rompe al final del intento.

Gas Somnífero. Si la esfera de cristal se rompe, libera un gas somnífero verde que se retuerce a través del área. Cada vez que una criatura termina su turno e esta cámara, debe lograr una tirada de salvación de Constitución DC 10 o ser envenenado por 5,000 años. Mientras este envenenado de esta forma, una criatura también queda inconsciente y no es afectado por el paso del tiempo u otros venenos. Si se usa magia para curar el envenenamiento, el beneficiario se vuelve inmune al veneno por 1 hora. Lanzar un hechizo de disipar magia usando un espacio de hechizo nivel 7º mayor también puede terminar el efecto. Los vapores persisten por un mes a menos que sean despejados por un viento fuerte.

Tesoro. El sello de las urnas está hecho de cera de abeja y puede romperse para retirar las tapas. Cada una de las seis urnas contiene el equivalente a veinte frascos de aceite. Una urna llena pesa 25 libras.

Detrás de la puerta hay una cámara perforada en la roca con una película de calcita y estalactitas cubriendo los muros. Soportes se alzan en las esquinas, pilares de piedra triangular, de color café y negro, sostienen el techo. Ocupando el centro de la cámara hay un monumento colosal que asemeja a una mesa gigante, cubierta por todos lados con intrincados relieves y glifos. Grabado en el suelo frente a la entrada hay un sello que muestra más glifos. Opuesto a la entrada, un hacha de batalla está incrustada en el muro, a seis pies de altura sobre el suelo.

Los glifos en el sello del suelo están escritos en Olman y se puede traducir como “¡Ah, profanadores! ¡Ahora deberán unirse a mí en el descanso eterno!”

El monumento está construido con muchas partes. Una enorme losa de piedra, de 20 pies de largo y 10 de ancho, descansa sobre un monolito de roca de 4 pies de grosor de dimensiones parecidas, y este a su vez está sobre seis enormes bloques de dolomita. La parte superior de la losa muestra una lucha entre un hombre de piel oscura y una poderosa serpiente enredada.

Grabado al margen de esta ilustración hay glifos idénticos a los que se encuentran en la puerta. Debajo de esas figuras hay grabada una serie de cuatro glifos rostro en una línea. En el costado de la losa hay una hilera de once de esos símbolos, todos de forma diferente.

El bloque tallado es el lugar de descanso de Tloques-Popolocas, un sirviente del amante de las sombras Zotzilaha. Los glifos sobre la losa muestran su nombre, la fecha de su muerte, 54 - 3 - 9, está escrito en los glifos rostro. Uno de los glifos es un glifo de protección (salvación DC 17), que lanza colocar maldición a todos en la tumba si la cripta es abierta por aquellos que no sirven al dios Zotzilaha. La maldición dura hasta que sea disipada, y 1d10 días después de que haya profanado la tumba, cada violador maldito recibe una visita de Tloques o algún otro de los agentes de Zotzilaha buscando retribución.

Los once glifos rostro en la base del bloque corresponden a los números 0 a 10. La tumba se abre al presionar los glifos que

corresponden a los números de la fecha grabada en la parte superior, en orden. Cuando se presiona el glifo 9, un sonido áspero surge progresivamente y la losa superior se recorre un poco. La tapa de la tumba puede terminar de abrirse con el esfuerzo combinado de uno o dos personajes con un total de fuerza 20 o más.

El bloque debajo de la losa es hueco, y dentro hay un esqueleto desmoronándose decorado con galas deterioradas. Parece haber sido un hombre de una estatura mayor al promedio, obviamente de gran importancia. Gemas y otros pequeños adornos de valor obvio yacen sobre y alrededor del cuerpo. Cubriendo el cráneo con una máscara de jade con ojos de concha y pupilas de obsidiana. Cerca del cuello del cadáver hay un pendiente de jade labrado con el rostro de un humano parecido a un murciélago.

Criatura. El cadáver es el cuerpo de Tloque-Popolocas, un **vampiro engendro** con cualidades especiales (ir abajo).

Si los personajes examinan el contenido de la tumba, vea “Tesoro” para más detalles. Cualquiera de los objetos puede arrancarse o tomarse si los personajes así lo desean. Si se retira la máscara y también el pendiente, Tloques comienza a despertar. El polvo se levanta, forma nubes y se reúne en los huesos mientras se tejen entre sí. Su forma atrofiada se sienta y mira alrededor. Esta parte de la regeneración tarda dos rondas, durante este proceso el cadáver tiene AC 12 y 27 hit points. (Si no se ha retirado, el cadáver se ve beneficiado por brazales de defensa y el anillo de protección que lleva puesto; ir a “Tesoro.”) Si se vuelve a colocar la máscara o el pendiente antes de 2 turnos, vuelve a morir. De no hacerlo, se sienta por 2 turnos más, mientras que su carne se teje y se hincha con el aparente vigor de los vivos. Gana 27 hit points en el primer turno y 28 en el segundo turno, teniendo su AC 17 normal pero permaneciendo tumbado. Puede usar multiattack para hacer dos ataques de garra en cualquiera de esos turnos, pero al estar tumbado, los hace con desventaja. Dentro de este periodo, si ambos objetos; la máscara y el pendiente, puede resistir el regreso a la muerte con una tirada de salvación de Wisdom DC 10. Cuando está completo otra vez, ataca.

Tloques, habiendo ganado su poder de la alianza con Zotzilaha, no es un vampiro típico y no muerde. Tiene el rasgo de cambia formas de un verdadero vampiro, excepto que no puede convertirse en neblina. Tloques también tiene la opción de acción Niños de la Noche de un verdadero vampiro, pero solo llama murciélagos. Puede lanzar de forma innata el hechizo retener persona a voluntad, sin requerir componentes, pero el blanco debe ser capaz de verlo. Cuando tenga la oportunidad, Tloques retira su hacha de la pared y la usa para cada uno de sus dos ataques por turno.

Es un bebedor de sangre e intenta dominar a sus oponentes, si no se ve superado en número, con la finalidad de asegurarse un suministro constante de sangre. Para beber sangre, Tloques deberá primero sacarla del receptor y después la bebe, reduciendo el máximo de hit points como lo haría una mordida normal de vampiro engendro.

Tloques no persigue a los asalta tumbas que huyen de su timba inmediatamente, sino que desea recuperar todos los aspectos del mundo de los vivos por bastantes días. Puede rastrear a los ladrones malditos, o invocar el poder de Zotzilaha para localizar el tesoro robado de sus dominios. En el tiempo que dure esto, podría recuperar algunos de sus poderes originales.

Hacha de Batalla. El hacha de batalla tiene una hoja de bronce y la empuñadura está cubierta por envolturas de piel de serpiente. El arma puede ser detectada como mágica. Proyecta una siniestra sombra con la forma de lo que parece ser un brazo cercenado.

Aquellos que se acerquen dentro del alcance siente un escalofrío helado subiendo por su columna y cualquiera que trate de sacarla de la pared lo encuentra imposible de hacer.

El arma es un hacha berserker que tiene un bono +2 en tiradas de ataque y daño en lugar del +1 normal. El hacha no puede ser levantada por nadie mientras que si dueño actual, Tloques, siga con vida. Oculto debajo de la envoltura alrededor del mango hay un pergamino que contiene el hechizo pasar muro, manos ardientes y ráfaga de viento. Cuando el portador adecúa el arma usa una acción para decir la palabra de poder correcta, la cual está grabada en Olman sobre la hoja del hacha, uno de los hechizos puede ser lanzado.

El hacha tiene 12 cargas y recupera 1d6 + 4 cargas usadas diariamente al amanecer. Lanzar un hechizo del hacha requiere un numero de cargas igual al nivel de hechizo que se lanza (5º para pasar muro, 2º para ráfaga de viento, y 1º o mayor para manos ardiente; salvación de hechizo DC 15). Si se retira el pergamino del hacha, esta pierde la capacidad de lanzar hechizos para siempre.

Tesoro. La máscara tiene un valor de 200 gp, y el pendiente vale 50 gp. Describe los otros contenidos de la tumba si los personajes examinan más de cerca algunas partes del cadáver:

- Debajo de la máscara hay fragmentos de hueso, debido a que el cráneo está aplastado. Dentro de los fragmentos de la mandíbula hay una pieza de ónix blanco (15 gp).
- En el cráneo aún quedan algunos racimos de cabello, reunidos con pequeños tubos de obsidiana negra y piedra roja (valor 50 gp por montón).
- Sobre la máscara, en la frente del cadáver, hay una diadema de ópalos oscuros y discos de jade (valor 200 gp).
- En ambos lados de la máscara hay orejeras de jade tallados en varias piezas para parecer brotes de flores (el par vale 30 gp).
- Colocada sobre la caja torácica hay una pechera hecha de bucles de jade tubular intercalados con divisiones de hueso (protege igual que una armadura de cuero tachonado, valor 200 gp).
- Dispersado alrededor del cuello y a través de la caja de torácica del cadáver hay ciento cincuenta y seis cuentas de jade (cada uno vale 1 gp) con forma de esfera, cilindros, cuantas de tres lóbulos, botones florales, flores abiertas, calabazas, melones y cabezas de serpiente.
- En el dedo central de cada mano hay anillos de jade labrado, uno con la forma de un hombre sosteniendo la luna (a anillo de resistencia [fuego]) y el otro es una pantera lista para atacar (un anillo de influencia animal).
- Presionadas contra los dedos de cada mano hay una cuenta grande, un cubo de jade (150 gp) en la mano derecha y una ágata esférica (50 gp) en la mano izquierda.
- En los pies del esqueleto yacen dos contenedores pequeños, aparentemente de barro vidriado, uno encajado con tapones en forma de flor en ambos extremos (contiene los restos secos de una pócima de invisibilidad), la otra contiene una pieza de madreperla (5 gp) de 1 pulgada de diámetro.
- Tirado cerca de la cadera hay una estatua de 6 pulgadas de un hombre sin rostro con orejas largas y puntiagudas. Incrustada en la base, hay una botella con un elixir de salud.

8. MALDICIONES DE LOS DIOSSES

Esta habitación está húmeda y los muros están cubiertos con una acumulación blanca y viscosa. En el suelo hay una alfombra de al menos una pulgada y media formada de agua y lodo. Muchos pedestales tumbados y piezas rotas de santuarios yacen en el suelo,

parcialmente cubiertos por el lodo. En el lado opuesto de la entrada a este cuarto hay otra puerta.

Únicamente un pedestal se mantiene de pie, en la esquina noroeste. Sobre él, se encuentra una pequeña pirámide de metal, con tres lados. Por encima, en el techo cubierto de sombras hay azulejos coloreados, representando un cielo estrellado, formando extraños patrones en las áreas sobre el pedestal.

Una masa oscura y húmeda se escurre sobre la puerta oeste. Despues de una inspección más cercana, parece ser de color verde. La masa es una enorme colonia de algas, a pesar de que parece ser una baba verde; una tirada exitosa de Inteligencia (Naturaleza) DC 15 permite a un personaje identificar la diferencia. El fuego tendrá poco efecto sobre, ya que las algas escurren humedad y el fuego no las quema con tanta intensidad en la presencia del gas venenoso que llena el nivel. Los intentos de retirar la baba terminarán con secciones resbalosas de la misma, cayendo sobre los personajes.

Cal Abrasiva. Los muros de este cuarto están fuertemente cubiertos con cal abrasiva. Cualquier carne que entre en contacto con la cal recibirá 1 daño de ácido por ronda. La cal deberá ser removida de la piel para detener el daño; pude ser limpiada o lavada.

Tesoro. La pequeña pirámide está hecha de plata (vale 5 gp). Representa al dios de la luna y los relámpagos, Apocatequil (A-poe-ka-TAY-kel). Los estatuarios caídos están hechos de estuco y representan a otros dioses Olman. Entre estos se incluye un coyote, una figura con cabeza de cangrejo, un dios con cabeza de lagarto, un guerrero emplumado y un jaguar.

9. ESTATUAS DE PIEDRA

Los muros y el techo de este pasillo están cubiertos con baba, y el suelo del pasaje está cubierto con una capa de lodo. A través de la suciedad un continuo hilo de agua escurre hacia el norte. El estuco de los muros está pelándose y hay rastros brillantes de plata zigzagueando en los muros y el techo.

A lo largo del muero este del pasaje se levanta una estatua de piedra de doce pies de altura con la forma de un hombre vestido con ropajes finos y sosteniendo una bandeja de piedra con los brazos extendidos. Sus ojos parecen ser gemas negras; el derecho está caído de la cuenca, balanceándose sobre la mejilla de la estatua. Por detrás del hombre izquierdo sobresale la empuñadura de un arma, lo más probable es que sea una espada. La bandeja de piedra, igual que la frente y nariz de la estatua, están despostillados y arañados.

La forma más sencilla de alcanzar la espada y las gemas es escalar la estatua y pararse sobre la bandeja. Un personaje que logra una tirada exitosa de Inteligencia (Investigación) DC 15 se da cuenta de que la estatua es inestable; competencia con herramientas de albañil y el rasgo Astucia en Piedra (Stonecunning) de un enano aplican en la tirada. Si un peso de más de 100 libras se le aplica a la bandeja, o alguien empuja la estatua por encima de esa altura logrando una tirada de Fuerza DC 10, la estatua pierde el equilibrio y cae sobre el salón. Cualquiera sobre la estatua o debajo de la misma, debe lograr una tirada de salvación de Destreza DC 15 o recibir 7 (2d6) daño de aporreo ocasionadas por la estatua al caer. Detrás de la estatua derrumbada hay un estrecho pasaje de 4 pies de altura sobre el suelo (ir a área 10).

Tesoro. Los ojos de la estatua son piezas de obsidiana pulida con valor de 10 gp c/u. La espada es una espada larga +1 en buenas condiciones, hecha de medara laminada, encajada con dientes irregulares de obsidiana. Causa un daño adicional de 2d6 a cualquier criatura del tipo planta. La espada se libera fácilmente, si cualquier personaje la jal hacia arriba y la saca.



IO. PASAJE SECRETO

Gotas de agua se reúnen sobre los muros de este estrecho pasaje y el suelo está frío y empapado. Un techo bajo, de solo cinco pies de altura, se estrecha más adelante.

La entrada norte a este pasaje es un bloque de piedra montado en un pivote central, que ha sido parcialmente abierto, aculando por escombros acumulados.

La locación de la entrada sur parece ser un muro liso cuando es visto inicialmente desde dentro del pasaje. El portal puede abrirse desde adentro del pasaje al liberar un seguro en la intersección del muro y la puerta. Encontrar el seguro requiere una tirada exitosa de Wisdom (Percepción) DC 15.

II. LA CORTE DE CEMANAHUAC

(Say-man-AH-wok, lugar rodeado por agua)

Describe las características de este cuarto conforme los personajes sean capaces de verlas o examinarlas. El texto asume que los personajes se están acercando desde el sur.

CAPÍTULO 4: MONTAÑA PLUMA BLANCA

EJECUTANDO LA AVENTURA

LOCACIONES EN EL CALABOZO

ESCAPANDO DEL CALABOZO

CAPÍTULO 5: MUERTE EN THAY

SINOPSIS

LA BÓVEDA DE CONDENA

DENTRO DE LA BÓVEDA DE CONDENA

PRISIÓN ABISMAL

CORRALES DE SANGRE

DOMINIO DEL MAESTRO

QUISTE DEL REINO LEJANO

BOSQUES DE MATANZA

GRIETAS DE GELATINAS

CHARCO DE DEPREDADORES

LABORATORIOS GOLEM

BÓVEDA DE AMULETOS

SECUELAS

**CAPÍTULO 6: CONTRA
LOS GIGANTES**

EJECUTANDO LA AVENTURA

UBICACIÓN DEL JEFE GIGANTE DE COLINA

LA GRIETA GLACIAL DEL GIGANTE HELADO JARL

SALÓN DE REY GIGANTE DE FUEGO

CAPÍTULO 7: TUMBA DE HORRORES

LA LEYENDA DE LA TUMBA

EJECUTANDO LA AVENTURA

LOCACIONES EN LA TUMBA

APÉNDICE A: OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos introducidos en este libro están detallados aquí en orden alfabético. La aventura en la que aparece cada objeto se indica al final de la descripción.

AMULETO PROTECCIÓN DE VOLTEO

Objeto maravilloso, raro (requiere adaptación)

Mientras uses este amuleto de turquesa y plata, tienes ventaja en tiradas de salvación contra efectos que volteen no muertos.

Si fallas la tirada de salvación contra un efecto como ese, puedes elegir lograrla. Puedes hacer esto tres veces y los usos gastados se recuperan diariamente al amanecer.

Cada vez que un efecto que voltee no muertos sea usado sobre ti, el amuleto resplandece con una luz azul plateada por unos pocos segundos. (El Altar Escondido de Tamoachan)

BALANCE DE ARMONÍA

Objeto maravilloso, poco común

Esta escama lleva símbolos celestiales en un lado y símbolos diabólicos en el otro. Puedes usar la escama para lanzar detectar maldad o bondad como un ritual. Hacerlo requiere que coloques la escama en una superficie sólida, después rocíala escama con agua bendita o coloca una gema transparente de un valor de 100 gp de cada lado. La escama permanece inmóvil si no detecta nada, se ladea hacia uno de los lados si detecta bondad (concentrado) o maldad (descentralizado) y fluctúa entre ligeramente si detecta una criatura apropiada para el hechizo pero no es bueno ni malo. Al tocar la escama después de lanzar ritual, instantáneamente apren-

des cualquier información que el hechizo normalmente otorgaría y termina el efecto. (El Altar Escondido de Tamoachan).

BRAZALETE DE MAGIA DE ROCA

Objetos maravilloso, muy raro (requiere adaptación)

Mientras que lleves este brazalete de oro, te garantiza inmunidad contra ser petrificado y te permite lanzar el hechizo Carne a piedra (salvación DC 15) como una acción. Una vez que el hechizo es lanzado tres veces, el brazalete ya no puede hacerlo más. Después de eso, puedes lanzar moldear piedra como una acción. Después de hacerlo trece veces pierde su efecto y se convierte de oro a plomo.

Maldición. La afinidad del brazalete con la piedra se manifiesta como una maldición inusual. Criaturas de carne fuertemente relacionados con tierra y piedra, como gigantes de piedra y enanos, tienen ventaja en tiradas de salvación contra el hechizo carne a piedra lanzado por el brazalete. Si la criatura logra la tirada de salvación el brazalete rompe la adaptación tuya y lana el hechizo contra ti. Haces la tirada de salvación con desventaja y si fallas quedarás petrificado instantáneamente. (El Altar Escondido de Tomoachan)

SILBATO DE ÁGUILA

Objeto maravilloso, raro

Mientras soples un silbato de águila continuamente, puedes volar el doble de tu velocidad de caminata. Puedes soplar el silbato continuamente por un total de rondas igual a 5 + cinco veces tu modificador de Constitución (mínimo 1) o hasta que hables, sostengas el aliento o inicies a sofocarte. Un uso del silbato también

termina si aterrizas. Si estás en el aire cuando dejas de soplar el silbato, caes. El silbato tiene tres usos. Se recuperan diariamente al amanecer. (El Altar Escondido de Tomoachan)

CAPA DE SABUESO INFERNAL

Objetos maravilloso, raro (requiere adaptación)

Esta capa oscura está hecha de piel curada de sabueso infernal. Como una acción, puedes ordenarle a la capa que te convierta en un sabueso infernal hasta por 1 hora. Por otra parte, la transformación funciona como le hechizo polimorfo, pero no puedes usar una acción adicional para regresar a tu forma normal.

Maldición. Esta capa está maldecida con la esencia de un sabueso infernal, y ser adaptado a la capa extiende su maldición en ti. Hasta que la maldición sea removida con el hechizo remover maldición o magia similar, no deseas separarte de la capa, manteniéndola a la mano todo el tiempo.

La sexta ocasión en que la uses y cada vez después de esa, debes hacer una tirada de salvación de Carisma DC 15. En un fallo, la transformación dura hasta que el hechizo se disipe o hasta que tus hit points lleguen a 0 y no puedes regresar a tu forma normal de forma voluntaria. Si alguna vez permaneces transformado en sabueso infernal por más de 6 horas, la transformación se hace permanente y pierdes tu sentido de ti mismo. Todas tus estadísticas son reemplazadas por las del sabueso infernal. Después de eso únicamente el hechizo remover maldición o magias similares te permiten recuperar tu identidad y regresar a la normalidad. Si permaneces en esta forma por 6 días, únicamente un hechizo deseo puede revertir la transformación. (Contra los Gigantes)

LOADSTONE (CARGAPIEDRA)

Objeto maravilloso, raro

Esta piedra es una gema con un valor de 150 gp.

Maldición. La piedra está maldecida, pero su naturaleza mágica está oculta; detectar magia no la detecta. Un hechizo identificar revela la verdadera naturaleza de la piedra. Si usas la acción Dash o Disengage mientras tiene la piedra en tu poder, se activa su maldición. Hasta que la maldición se rompa con remover maldición o magias similares, tu velocidad se reduce a 5 pies y tu máximo de carga y tu máximo de levantamiento son reducidos a la mitad. También no deseas separarte de la piedra. (Muerte en Thay)

ESPEJO DEL PASADO

Objeto maravilloso, raro

El portador de este espejo de mano platinado puede aprender algo sobre la historia de un objeto o criatura específica al usar una acción para mirar dentro del espejo y pensar en el blanco. En lugar del reflejo en portador, presenta escenas sobre el pasado del blanco. La información llevada es acertada, pero es azarosa y críptica, además de no presentar un orden particular. Una vez activado, el espejo da información por 1 minuto o menos, luego regresa a la normalidad. No puede ser usado de nuevo hasta el siguiente amanecer. (El Altar Escondido de Tomoachan)

LLAMADO DE LA NOCHE

Objeto maravilloso, poco común

Este silbato está tallado en cristal transparente y asemeja a un diminuto dragón enrollado como una sanguijuela. El nombre Llamado de la Noche está grabado en el silbato con runas Enanas. Si un personaje logra una tirada de Inteligencia (Arcana o Historia)

DC 20, el personaje recuerda conocimiento que dice que los duergar hicieron silbatos similares para varios grupos en épocas pasadas.

Si soplas el silbato en oscuridad o en el cielo nocturno, te permite lanzar el hechizo animar muertos. El blanco puede ser afectado a lo largo de 10 pies de tierra suave o materiales similares, y si lo es, le toma 1 minuto rasgar su camino hacia la superficie para servirte. Una vez que el silbato haya animado a una criatura no muerta, no puede hacerlo otra vez hasta que hayan pasado 7 días.

Una vez cada 24 horas, puedes soplar el silbato para reafirmar el control sobre una o dos criaturas que hayas animado con él. (La Ciudadela Sin Sol)

PÓCIMA DE CONTROL MENTAL

Pócima, rareza variante

Cuando bebes una pócima de control mental, puedes lanzar el hechizo dominación (salvación DC 15) en una criatura en específico si lo haces antes del final de tu siguiente turno. Si no lo haces, la pócima se desperdicia.

Una pócima de control mental produce el efecto de un hechizo dominar bestia, dominar persona (humanoide) o dominar monstruo (ver tabla abajo). Si el blanco falla su tirada de salvación inicial, el efecto dura 1 hora, sin requerir concentración de tu parte. La criatura encantada tiene desventaja en tiradas de salvación en nuevas tiradas de salvación para romper el efecto durante este tiempo. (Contra los Gigantes)

Pócima de...	Rareza
Control mental (bestia)	Raro
Control mental (humanoide)	Raro
Control mental (monstruo)	Muy Raro

MANTO DE VERANO

Objeto Maravilloso, raro (requiere adaptación)

La elegante prenda está hecha de telas finas de tonos de rojo, naranja y dorado. Mientras que lleves el manto, tienes resistencia al daño de frío. Además, estás como si la temperatura fuera la de un día tibio, así que no sufres efectos adversos provocados por el clima de temperaturas extremas. (Muerte en Thay)

ROMPEPICA

Arma (espada larga), poco común (requiere adaptación)

Tienes +1 de bono en tiradas de ataque y daño que hagas con este arma mágica. Si golpea a un objeto, el golpe es automáticamente un golpe crítico y puede hacer daño de aporreo o cortante (tú elección). Además, daños de fuentes no mágicas no pueden dañar al arma. (Ciudadela sin Sol)

LANZA DE MURMULLOS

Arma (lanza o jabalina), muy raro (requiere adaptación)

Ganas un bono +2 en tiradas de ataque y daño hechas con esta arma. Cuando la lanzas sus rangos normal y largo incrementan en 30 pies y causa un dado extra de daño en caso de golpear. Después de lanzarla y acertar o fallar, vuela a tu mano inmediatamente.

Maldición. Esta arma está maldecida y ser adaptado a ella extiende la maldición a ti. Hasta que la maldición se rompa con el hechizo remover maldición o magias similares, no deseas separarte del arma, manteniéndola a la mano todo el tiempo. Adicionalmente, tienes desventaja en tiradas de ataque hechos con otra arma que no sea esta.

Siempre que una tirada de ataque usando esta arma resulte en un 1, el arma gira o vuela para golpearte por la espalda. Has una nueva tirada de ataque con ventaja en contra de tu propio AC. Si el resul-

tado es un acierto, tomas daño como si te hubieras atacado a ti mismo la lanza. (Tumba de Horrores)

PIEDRA DE MALA SUERTE

Objeto maravilloso, poco común (requiere adaptación)

Esta ágata pulida parece ser una piedra de buena suerte ante cualquiera que trate de identificarla, y confiere las propiedades de ese objeto mientras está en tu persona.

Maldición. Este objeto está maldecido. Mientras esté en tu persona, recibes una penalización de -2 en tiradas de salvación y de habilidad. Hasta que se descubra la maldición, el DM aplica esta penalización de forma secreta, asumiendo que has agregado el bono del objeto. No desearás separarte de la piedra hasta que se rompa la maldición con remover maldición o magias similares. (El Altar Escondido de Tomoachan)

BARITA DE ENREDO

Barita, poco común (requiere adaptación de lanzador de conjuros)

Esta barita tiene 7 cargas. Mientras la sostienes, puedes usar una acción para gastar una de sus cargas y lanzar el hechizo enredo (salvación DC 13) de ella.

La barita recupera 1d6 +1 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si gastas la última carga, tira un d20. Si cae 1, la barita se desmorona en cenizas y se destruye. (La Ciudadela sin Sol)

WAYTHE

Arma (espadón), legendaria (requiere adaptación)

Waythe es un espadón único más recientemente en la posesión de un embajador gigante nube de alto rango.

Ganas un bono +1 en tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma mágica. Cuando golpees a una criatura con el tipo gigante en ella, el gigante recibe 2d6 extra de daño cortante y debe lograr una tirada de salvación de Fuerza DC 15 o caer tirado.

La espada también funciona como una barita de detectar enemigos. Recupera todas las cargas gastadas al amanecer y no tiene riesgo de desmoronarse si se usa la última carga.

Sintiencia. Waythe es un arma sintiente de alineación neutral buena, con Inteligencia 12, Wisdom 2 y carisma 14. Tiene oído y visión en la oscuridad en un rango de 120 pies.

El arma puede hablar y entender Gigante y Común, además de comunicarse telepáticamente con el portador.

Personalidad. La espada cree en la libertad y permitir a otros mantenerse con vida mientras sea posible. Es protectora hacia sus amigos y desea formar amistad con un portador de ideas similares. (Le toma únicamente 1 minuto para un personaje de alineación buena ser adaptado con la espada.) Waythe es valiente aunque puede llegar hasta el punto de ser temeraria, presionando oralmente para realizar acciones audaces. Es probable que entre en conflicto portadores malvados o tímidos. (Contra los Gigantes).

18 (+4) 8 (-1) 13 (+1) 1 (-5) 3 (-4) 1 (-5)

APÉNDICE B: CRIATURAS

Este apéndice detalla las criaturas y NPC que son mencionados en este libro y que no aparecen en el Monster Manual. La introducción de ese libro explica cómo interpretar un bloque de stats.

Algunas de estas criaturas están disponibles en Volo's Guide to Monsters pero están reproducidos aquí para tu conveniencia.

Las criaturas están representadas en orden alfabético.

ANIMADA, MESA

Algunos defensores de la fortaleza en La Forja de Furia son objetos animados que fueron construidos hace mucho tiempo por el mago enano Arundil. Ellos incluyen mesas animadas.

Naturaleza Construida. Una mesa animada no requiere aire, comida, bebida o dormir.

BARGHEST

Caninos crueles e inteligentes de los Planos Inferiores, los barhests pueden ser encontrados dentro de la Bóveda de Condena (Doomvault). A diferencia de otras criaturas de su linaje (ilk), los baghests en Muerte en Thay pueden negociar ya que recienten su aprisionamiento, incluso podrían convertirse en aliados (después de una temporada) de los jugadores.

MESA ANIMADA

Constructo Grande, no alineado

Armor Class 15 (armadura natural)

Hit Points 39 (6d10 + 6)

Velocidad 40 pies



Inmunidad a Daño veneno, psíquico

Inmunidad a condiciones cegado, encantado, sordo, fatigado, aterrorizado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos blindsight 60 pies (siego más allá de este radio), percepción pasiva 6

Lenguajes ----

Desafío 2 (450 XP)

Susceptibilidad Antimágica. La mesa está incapacitada mientras esté en un área de **campo antimágia**. Si es blanco de **disipar magia**, la mesa debe lograr una tirada de Constitución contra la salvación del lanzador DC o caer inconsciente por 1 minuto.

Apariencia Falsa. Mientras la mesa permanezca inmóvil, es indistinguible de una mesa normal.

Carga. Si la mesa se mueve al menos 20 pies rectos hacia un blanco y entonces lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el blanco recibe 9 (2d8) daño de aporreo. Si el blanco es una criatura, debe lograr una tirada de salvación de Fuerza DC 15 o ser tumbado.

FUE	DES	CON	INT	WIS	CAR
-----	-----	-----	-----	-----	-----

ACCIONES

Ram. Melee Weapon Attack: +6 de golpe, alcance 5 pies, un blanco.
Golpe: 13 (2d8 + 4) daño de aporro.

BARGHEST

Fiend Grande (cambia forma), neutral malvado

Armor Class 17 (armadura natural)

Hit Points 90 (12d10 + 24)

Velocidad 60 pies (30 pies en forma de goblin)

FUE	DES	CON	INT	WIS	CAR
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades engaño +4, Intimidación +5, Percepción +5, Sigilo +4
Resistencia al daño frío, fuego, eléctrico; aporro, penetrante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidad al daño ácido, veneno

Inmunidad a condiciones envenenado

Sentidos blindsight 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Lenguajes Abyssal, Común, Golbin, Infernal, telepatía 60 pies

Desafío 4 (1,100 XP)

Cambia-formas. El barghest puede usar su acción para cambiar su forma por la de un goblin Pequeño o regresar su forma normal. Fuera de su velocidad y tamaño, sus estadísticas son las mismas en ambas formas. El equipo que lleva no se transforma. El barghest regresa a su forma original cuando muere.

Ahuyento por Fuego. Cuando el barghest inicia su turno engullido en llamas que sean de al menos 10 pies de altas o anchas, debe lograr una tirada de salvación de Carisma DC 15 o ser instantáneamente ahuyentado a Gehenna. Ráfagas instantáneas de llamas (como el aliento de un dragón rojo o el hechizo *bola de fuego*) no tienen este efecto en el barghest.

Olfato Agudo. El barghest tiene ventaja en tiradas de Wisdom (Percepción) que requieran olfato.

Lanzador de Conjuros Innato. La habilidad innata de lanzar conjuros del barghest es Carisma (salvación de hechizo DC 12). El barghest puede lanzar de forma innata los siguientes hechizos, sin requerir componentes materiales:

A voluntad: levitar, ilusión menor, pasar sin rastro
1/día cada uno: encantar persona, puerta de dimensiones, sugestión

ACCIONES

Bite. Arma cuerpo a cuerpo (solo forma verdadera): +6 de golpe, alcance 5 pies, un blanco. **Golpe:** 13 (2d8 + 4) daño perforante.

Garras: Arma cuerpo a cuerpo. +6 de golpe, alcance 5 pies, un blanco. **Golpe:** 8 (1d8 + 4) daño cortante.

MOMIA CENTAURO

En El Altar Escondido de Tamoachan, personajes deben combatir a un centauro momificado que desea evitar que avances más adelante

en el calabozo. Combinando las características más letales de las dos criaturas, la momia centauro puede atacar blancos cercanos con sus armas cuerpo a cuerpo mientras intenta usar su Mirada Terrible contra los enemigos que se mantienen a distancia.

Naturaleza No Muerta. Una momia no requiere aire, comida, bebida o dormir.

MOMIA CENTAURO

No muerto Grande, legal malvado

Armor Class 13 (armadura natural)

Hit Points 85 (10d10 + 30)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	WIS	CAR
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)

Tirada de Salvación Wis +5

Vulnerabilidad a Daño fuego

Resistencia a Daño aporro, perforante y cortante de ataques con armas no mágicas

Inmunidad a Daño necrótico, veneno

Inmunidad a condiciones encantado, fatigado, aterrorizado, paralizado, envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies; percepción pasiva 12

Lenguajes Común y Sylvano

Desafío 6 (2,300 XP)

Carga. Si la mesa se mueve al menos 20 pies rectos hacia un blanco y entonces lo golpea con un ataque de pica en el mismo turno, el blanco recibe 10 (3d6) daño perforante.

ACCIONES



Multiattack. La momia centauro hace dos ataques cuerpo a cuerpo, uno con su pica y otro con las pesuñas, o ataca usando su pica y después usa Mirada Terrible.

Pica. Ataque Cuerpo a Cuerpo: +8 de golpe, alcance 10 pies, un blanco.
Golpe: 10 (1d10 + 5) daño perforante.

Pesuñas. Ataque Cuerpo a Cuerpo: +8 de golpe, alcance 5 pies, un blanco. **Golpe:** 12 (2d6 + 5) daño de aporro más 10 (3d6) daño necrótico. Si el blanco es una criatura, debe lograr una tirada de salvación de Constitución DC 14 o ser maldecido con podredumbre de momia. El blanco maldito no puede recuperar puntos de golpe y su máximo de hp disminuye en 10 (3d6) por cada 24 horas que pasen. Si la maldición reduce el hp máximo a 0, el blanco muere y su cuerpo se convierte en polvo. La maldición dura hasta que se removida con *remover maldición* o magias similares.

Mirada Terrible. La momia centauro apunta a una criatura a 60 pies de distancia y que pueda ver. Si el blanco puede ver a la momia, debe lograr una tirada de salvación de Wisdom DC 12 contra esta magia o quedar aterrorizado hasta el final de su siguiente turno. Si el blanco falla la tirada por 5 o más, también se paraliza por la misma duración. Un blanco que logre la tirada de salvación es inmune a la Mirada Terrible de todas las momias (pero no señores momia) por las próximas 24 horas.

Tirada de Salvación Fue +9, Con +6
Habilidades Atléticas +9, intimidación +5, Percepción +6
Sentidos Percepción pasiva 16
Lenguajes Común y Sylvano
Desafío 6 (2,300 XP)

Indomable (2/Día). El campeón vuelve a tirar las tiradas de salvación fallidas.

Segundo Aire (Recarga después de un Descanso Largo o Corto) Como acción adicional, el campeón puede recuperar 20 puntos de golpe.

ACCIONES

Multiattack. El campeón puede hacer tres ataques con su espadón o con su arco corto.

Espadón. Ataque Cuerpo a Cuerpo: +9 de golpe, alcance 5 pies, un blanco. **Golpe:** 12 (2d16 + 5) daño cortante, más 7 (2d6) daño cortante si el campeón tiene más de la mitad de sus puntos de golpe totales

Ballesta Ligera. Ataque a Distancia: +6 de golpe, rango 80/320 pies, un blanco. **Golpe:** 6 (1d8+2) daño perforante, más 7 (2d6) daño perforante si el campeón tiene más de la mitad de sus puntos de golpe totales.



CAMPEÓN

Una de las locaciones más remotas dentro de Montaña Pluma Blanca es el escondite de una banda de criminales liderados por el campeón caído Sir Bluto, un supuesto asesino de masas y fugitivo. Sir Bluto y sus compañeros harán todo lo que esté en su poder para asegurarse que nadie que llegue a pasar por su santuario viva para contarlo.

CAMPEÓN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineación

Armor Class 18 (placa)
Hit Points 143 (22d8 + 44)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	WIS	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

ESTRANGULADOR (CHOKER)

Aberración pequeña, caótico malvado

Armor Class 16 (armadura natural)

Hit Points 13 (3d6 + 3)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	WIS	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Sigilo +6

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies; percepción pasiva 11

Lenguajes Discurso Profundo

Desafío 1 (100 XP)

Rapidez Aberrante (Recarga Descanso Corto o Largo). El estrangulador puede realizar una acción extra en su turno.

Escalada de araña. El estrangulador puede escalar superficies difíciles, incluyendo de cabeza en los techos, sin necesidad de realizar tiradas de habilidad.

ACCIONES

Multiattack. El estrangulador hace dos ataques con tentáculos.

Tentáculo. Ataque Cuerpo a Cuerpo. +5 de golpe, alcance 10 pies, un blanco. **Golpe:** 5 (1d4 + 3) daño de aporreo más 3 (1d4) daño perforante. Si el blanco es una criatura Grande o más chica, es agarrada (escape DC 15). Hasta que termine el agarre, el blanco es retenido y el estrangulador no puede usar ese tentáculo en otro blanco (el estrangulador tiene dos tentáculos). Si este ataque es crítico, el blanco tampoco puede respirar o hablar hasta que termine el agarre.

Rapidez Aberrante (Recarga Descanso Corto o Largo). El estrangulador puede realizar una acción extra en su turno.

Escalada de araña. El estrangulador puede escalar superficies difíciles, incluyendo de cabeza en los techos, sin necesidad de realizar tiradas de habilidad.

ACCIONES

Multiattack. El estrangulador hace dos ataques con tentáculos.

Tentáculo. Ataque Cuerpo a Cuerpo. +5 de golpe, alcance 10 pies, un blanco. **Golpe:** 5 (1d4 + 3) daño de aporreo más 3 (1d4) daño perforante.

ESTRANGULADOR

El estrangulador (de Muerte en Thay) es una criatura malevolente de otro mundo que recurre al sigilo y estrangulación para acabar con sus enemigos. Dos largo brazos se extienden de su escuálido cuerpo, funcionando como tentáculos que le permiten atacar a distancia. La estrategia principal de la criatura es agarrar a los blancos por la garganta y mantenerlos hasta la muerte.

CONJURADOR

Los conjuradores son magos especializados que invocan criaturas desde otros planos y crean materiales en el aire. Algunos conjuradores usan su magia para reforzar sus ejércitos o destruir a sus enemigos en el campo de batalla, mientras que otros usan a las criaturas invocadas para proteger sus escondites.

CONJURADOR

Aberración pequeña, caótico malvado

Armor Class 16 (armadura natural)

Hit Points 13 (3d6 + 3)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	WIS	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Sigilo +6

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies; percepción pasiva 11

Lenguajes Discurso Profundo

Desafío 1 (100 XP)