

12+



EL DRAGÓN DEL PICO AGUJAHELADA

AVENTURA



EL DRAGÓN DEL PICO AGUJAHELADA



Dirigir la aventura	2	Círculo del Trueno	26	Rancho de Mantecalavera	36
Visión de conjunto.....	2	Descripción del lugar.....	26	Descripción del lugar.....	36
Forgotten Realms.....	4	Camino al Círculo.....	26	Camino al rancho.....	36
Primera sesión: creación de personajes.....	6	Llegada.....	27	Llegada.....	36
Comienza la aventura.....	7	Colina del Resentimiento	28	Santuario de Savras	38
Alcazhacha	12	Descripción del lugar.....	28	Descripción del lugar.....	38
Descripción del lugar.....	12	Excavación de los enanos	29	Llegada.....	38
Camino a Alcazhacha.....	12	Descripción del lugar.....	29	Terragnoma	40
Llegada.....	12	Llegada.....	29	Descripción del lugar.....	40
Bastión de Agujahelada	16	El ataque de los orcos.....	31	Llegada.....	40
Descripción del lugar.....	16	Mina de oro del Dedo de la Montaña	32	Torre de las Tormentas	44
Encontrar el Bastión de Agujahelada.....	16	Descripción del lugar.....	32	Descripción del lugar.....	44
Camino al Bastión de Agujahelada.....	16	Camino a la mina.....	32	Camino al faro.....	44
Llegada.....	17	Llegada.....	32	Llegada.....	44
Campamento de los leñadores	20	Pabellón de caza de Halcón	34	Túmulo del Dragón	47
Descripción del lugar.....	20	Descripción del lugar.....	34	Descripción del lugar.....	47
Preparativos.....	20	Llegada.....	34	Camino al Túmulo.....	47
Camino al campamento.....	20			Llegada.....	47
Llegada.....	20			Finalizar la aventura	49
Casa del bosque	22			¿Y ahora qué?.....	49
Descripción del lugar.....	22			Criaturas	51
Llegada.....	22			Perfiles.....	51
Salir de la casa.....	25			Descripciones.....	53
¡Contraataque!.....	25				





DIRIGIR LA AVENTURA

ESTE LIBRO VA DIRIGIDO AL DUNGEON MASTER. CONTIENE UNA aventura completa para DUNGEONS & DRAGONS, así como las descripciones de todas las criaturas que aparecen en la aventura. Además, te enseña a dirigir una partida de D&D.

El libro que acompaña a este (llamado "el reglamento") incluye la información que los jugadores necesitan para crear y desarrollar a sus personajes (los aventureros y héroes de la historia), junto con las reglas necesarias para determinar qué ocurre en las situaciones que se plantean durante la aventura.

VISIÓN DE CONJUNTO

Una aventura de D&D es un conjunto de lugares, misiones y desafíos que te servirán de inspiración para narrar una historia. El resultado de esa historia viene determinado por las acciones y decisiones de los aventureros y, por supuesto, por el azar de los dados. Puedes dirigir *El dragón del pico Agujahelada* para un solo jugador o para un grupo de hasta cinco jugadores. Cada jugador comienza con un personaje de nivel 1.

La aventura se desarrolla cerca de la ciudad de Nuncainvierno, en la región de la Costa de la Espada, perteneciente a la ambientación de *Forgotten Realms* (en español, los "Reinos Olvidados"). La Costa de la Espada forma parte del Norte, un amplio reino de asentamientos libres rodeados de una tierra salvaje indómita y anárquica. No es necesario ser un experto en *Forgotten Realms* para dirigir la aventura, ya que todo lo que tienes que saber sobre la ambientación aparece en este libro.

Si es la primera vez que diriges una aventura de D&D, lee el apartado "Funciones del Dungeon Master".

FUNCIONES DEL DUNGEON MASTER

El Dungeon Master (que en español sería "señor de la mazmorra" y que abreviamos como DM) tiene una función especial en las partidas de D&D.

El DM ejerce de **árbitro**. Cuando no esté claro qué debe suceder a continuación, será el DM quien decida cómo aplicar las reglas y mantener la historia en marcha.

El DM actúa de **narrador**. Es quien marca el ritmo de la historia y presenta los desafíos y encuentros que los personajes deberán superar. El DM es la conexión de los jugadores con el mundo de D&D, ya que es quien lee (y a veces también escribe) la aventura y describe lo que ocurre como respuesta a las acciones de los personajes.

El DM interpreta **múltiples roles**. El DM juega con los monstruos y los villanos de la aventura, determina sus acciones y tira los dados para sus ataques. El DM también interpreta al resto de personajes que los aventureros se encontrarán a lo largo de la aventura, incluidos los colaboradores.

Lo más importante que debes recordar para ser un buen DM es que las reglas son una herramienta que os ayuda a pasároslo bien. Las reglas no están al mando. Tú, el DM, eres el responsable de la partida.

ELEGIR UN DUNGEON MASTER

¿Quién debería ser el DM de tu grupo de juego? ¿Quien quiera serlo! La persona que más iniciativa tiene para juntar a un grupo y organizar la partida suele acabar siendo el DM, pero no tiene por qué ser así siempre.

CONSEJOS PARA EL DM

Como DM, eres la autoridad final en lo que a disputas o preguntas sobre las reglas se refiere. Aquí tienes una serie de pautas para ayudarte a resolver conflictos cuando ocurran.

¡Ante la duda, invéntatelo! Es mejor mantener la partida en marcha que enredarse con las reglas.

Se trata de una historia compartida. D&D narra una historia como grupo, así que deja a los jugadores contribuir en el resultado mediante las palabras y acciones de sus personajes. Si algunos jugadores son reacios a hablar, acuérdate de preguntarles lo que hacen sus personajes.

No es una competición. El DM no compite contra los jugadores. Estás ahí para hacer de árbitro, controlar los monstruos y mantener la historia en marcha.

Sé coherente y justo. Si decides que una regla funciona de una determinada manera, procura que siga siendo así la próxima vez que se utilice. Trata las reglas y a los jugadores de forma justa e imparcial.

Modifica la aventura a tu gusto. La aventura no tiene un resultado ya escrito. Puedes alterar cualquier encuentro para hacerla más interesante y divertida para tu grupo de jugadores.

Ten un cuaderno y hojas cuadriculadas a mano. Usa el cuaderno para anotar detalles como el orden de marcha de los jugadores. El papel cuadriculado puede resultarte útil si necesitas dibujar un mapa rápido para tus jugadores.

IMPROVISAR PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

La aventura suele indicar qué pruebas de característica pueden intentar los personajes en un momento dado, así como la Clase de Dificultad (CD) de dichas pruebas. No obstante, a veces los aventureros intentarán cosas que la aventura podría no haber previsto. En estos casos, es tu labor decidir si sus acciones tienen éxito o no.

Las pruebas de característica solo entran en acción si existe una posibilidad real de tener éxito o fallar en la tarea. Si parece que cualquiera podría llevar a cabo la tarea, no pidas una prueba de característica, simplemente di al jugador lo que ocurre. De la misma forma, si parece imposible completar con éxito la tarea, límitate a decir al jugador que el intento fracasa.

Si decides que se debe realizar una prueba de característica, plantéate estas cuestiones:

¿Qué tipo de prueba de característica es? Usa las descripciones de las características y las habilidades asociadas que aparecen en el reglamento para decidir qué tipo de prueba se debe hacer.

¿Qué dificultad tiene? A continuación, decide si la tarea es fácil, moderada o difícil y emplea la CD apropiada.

CD 10 (fácil). Una tarea fácil requiere tan solo un nivel mínimo de habilidad o un poco de suerte para realizarla.

CD 15 (moderada). Una tarea moderada exige un nivel superior de habilidad para superarla. Un personaje con talento natural y entrenamiento especializado superará con frecuencia una tarea moderada.

CD 20 (difícil). Las tareas difíciles están más allá de las capacidades de la mayoría de la gente sin recurrir a ayuda o a aptitudes excepcionales. Incluso con talento y esfuerzo, se necesita algo de suerte (o mucho entrenamiento especializado) para llevar a cabo una tarea difícil.

OTROS COMPONENTES

La caja que contiene esta aventura incluye componentes diseñados para ayudarte como Dungeon Master. Además del reglamento, los componentes son los siguientes:

PANTALLA DEL DM

El interior de la pantalla contiene información que puede ayudarte a dirigir la aventura. Además, te permitirá ocultar tus notas y tiradas para mantener el suspense de los jugadores.

PÓSTER DE MAPAS

Cuando lo tengas todo listo para empezar a jugar, despliega el póster mostrando el mapa de Phandalin, donde comienza la aventura. Cuando llegue el momento de que los jugadores se embarquen en misiones, usa el mapa de la Costa de la Espada al dorso para trazar su viaje por tierra.

CARTAS

La caja contiene las siguientes cartas:

Carta de sortilegio mágico. Esta carta describe un sortilegio especial (consulta "Sortilegio de la tormenta" en la página 45). Entrega esta carta al jugador cuyo personaje reciba el sortilegio. Recupera la carta cuando el sortilegio termine para ese personaje.

Cartas de acompañantes. Si diriges la partida para un solo jugador, entrégale estas cartas y déjale que elija un acompañante. En el reglamento podrás ver el perfil de cada uno. Si el acompañante muere, recupera la carta y el jugador no podrá elegir de nuevo a ese acompañante.

Cartas de estados. Estas cartas describen diversos estados que pueden afectar a las criaturas del juego. Si un personaje padece un estado concreto, su jugador puede conservar la carta como recordatorio y devolvértela cuando el estado termine para su personaje.

Cartas de iniciativa. Después de que los personajes y los grupos de monstruos que participan en un combate tiren iniciativa, reparte estas cartas entre los participantes, de la superior a la inferior. Por ejemplo, quien tenga la iniciativa más alta recibe la carta "1" y actúa primero, quien tenga la segunda iniciativa más alta recibe la carta "2", y así sucesivamente. Conserva las cartas numeradas para las criaturas que dirijas.

Cartas del combate paso a paso. Estas cartas idénticas describen el orden del combate tal y como se describe en el reglamento.

Cartas de misiones. Cuando una nueva misión esté disponible para los personajes, entrega la carta de dicha misión a los jugadores. Recupera la carta cuando los personajes completen la misión o decidan que no quieren cumplirla.

Cartas de objetos mágicos. Cuando los personajes consigan un objeto mágico y lo identifiquen, entrega a los jugadores la carta de dicho objeto. Permite que el jugador cuyo personaje posea el objeto conserve la carta para consultarla hasta que gaste el objeto o deje de tenerlo.

MAPAS DE LA AVENTURA

Los mapas de este libro van dirigidos solo al DM. Cada mapa no solo muestra el lugar en el que se desarrolla una aventura por completo, sino también las puertas secretas, las trampas ocultas y otros elementos que los jugadores no deben ver. Por tanto, mantén la discreción.

Cuando los personajes lleguen a un lugar marcado en un mapa, puedes darles una descripción verbal para que se hagan una idea clara de cómo es ese sitio, o puedes dibujar lo que ven en una hoja de papel cuadriculado y copiar lo que aparece en tu mapa, pero omitiendo los detalles apropiados. No es necesario que el mapa que dibujes coincida a la perfección con lo que aparece en la aventura impresa. Céntrate en que la forma y las dimensiones sean correctas y confía el resto a la imaginación de los jugadores.

FORGOTTEN REALMS

El mundo de Forgotten Realms rebosa fantasía y está poblado por elfos, enanos, humanos, medianos y otros pueblos. En los Reinos, osados caballeros profanan las criptas de los que otrora fueron los reyes enanos de Delzoun en busca de gloria y tesoros. Sigilosos pícaros recorren los oscuros callejones de bulliciosas ciudades como Nuncainvierno o Puerta de Baldur. Devotos clérigos al servicio de los dioses empuñan maza y conjuro para luchar contra los terribles poderes que amenazan la tierra. Ambiciosos magos saquean las ruinas del caído Imperio netherés y profundizan en secretos demasiado oscuros para que salgan a la luz. Jubilosos bardos cantan las hazañas de reyes, reinas, héroes y tiranos que murieron mucho tiempo atrás.

Por los caminos y ríos de los Reinos viajan trovadores y vendedores ambulantes, mercaderes y guardias, soldados y marineros. También abundan los aventureros de corazón curtido, que provienen de granjas rurales o aldeas tranquilas y persiguen historias de lugares extraños, gloriosos y remotos. Los mapas claros y los senderos despejados pueden llevar al otro lado del mundo a cualquier joven inexperto con sueños de gloria, pero los caminos nunca son seguros. La magia terrible y los monstruos letales son ejemplos de los peligros a los que se exponen al viajar por los Reinos. Incluso las granjas y fincas a un día de camino de una ciudad pueden caer presa de monstruos y ningún lugar está a salvo de la súbita ira de un dragón.

MAPA DE LA COSTA DE LA ESPADA

El mapa del reverso muestra una región de los Reinos conocida como la Costa de la Espada. Se trata de un lugar plagado de aventuras donde los más osados penetran en fortalezas antiguas y exploran las ruinas de reinos que han caído en el olvido. En medio de una tierra salvaje y anárquica de montañas nevadas, bosques alpinos, vientos cortantes y monstruos itinerantes, la costa alberga magníficos baluartes de la civilización, como la ciudad de Nuncainvierno, que se erige a la sombra del volcán humeante conocido como el monte Caldhora.

Este mapa va dirigido solo al DM, ya que indica las ubicaciones de los lugares que se describen en esta aventura. En uno de los lados del póster de mapas que se incluye en la caja del juego aparece una versión más grande y pensada para los jugadores. El mapa de la Costa de la Espada se puede compartir con total libertad con los jugadores mientras sus personajes exploran la región.

Las ubicaciones geográficas marcadas tanto en el mapa del DM como en el mapa de los jugadores se describen a continuación en orden alfabético. Esta información no es secreta y se puede compartir con los jugadores si piden detalles sobre un sitio en concreto.

BOSQUE DE NUNCAINVIERNO

El bosque al este de Nuncainvierno parece tener cualidades mágicas o, al menos, cierto aire de secretismo místico. Se rumorea que en sus profundidades habitan algunos hechiceros huraños.

BOSQUE DEL JARDÍN DE LA CRIPTA

Este vetusto bosque escondido detrás de las Montañas de la Espada contiene las ruinas de antiguas civilizaciones enanas.

CAMINO A TRIJABAL

Este camino al sur del bosque de Nuncainvierno es la ruta más segura entre Nuncainvierno y el pueblo de Trijabal, ubicado en el valle de Dessarin al este (fuera del mapa). No está patrullado y los ataques de monstruos están a la orden del día.

CARRETERA ALTA

Esta carretera recorre la costa y conecta Nuncainvierno con las ciudades costeras de Luskan al norte y Aguas Profundas

al sur. Durante años, el tramo que se encuentra al sur de Nuncainvierno cayó en desuso debido a los frecuentes ataques de monstruos. Últimamente, se intenta que la carretera sea segura mediante reducidas patrullas de guardias a caballo que se desplazan entre Nuncainvierno y Leilon.

CERROS METAL ESTELAR

Esta cordillera de oteros rocosos ha sido un lugar de impacto de numerosas lluvias de meteoritos a lo largo de milenios. Las despiadadas tribus de bárbaros aterrorizan a cualquiera que ose visitar esta zona.

CONYBERRY

El Camino a Trijabal atraviesa esta aldea abandonada que saquearon los bárbaros hace años y ahora yace en ruinas. Un camino de tierra que se extiende al sur de la localidad conduce a un santuario supuestamente abandonado dedicado a Savras (dios de la adivinación y del destino). Si quieres más información sobre este lugar, consulta la sección "Santuario de Savras" (página 38).

ESTERO DE LOS HOMBRES MUERTOS

Los viajeros que recorren la Carretera Alta, que bordea el estero por el este, deben evitar el reclamo de los fuegos fatuos que les conducirán hasta este frío e inhóspito pantano. Muchos aventureros han perecido en este lugar atraídos por historias de castillos en ruinas medio hundidos en el lodazal.

LEILON

Esta pequeña aldea por la que pasa la Carretera Alta se encuentra en plena reconstrucción tras haber estado mucho tiempo abandonada. Sus habitantes provienen de Nuncainvierno y trabajan para el lord protector de la ciudad, que les ha encomendado convertir Leilon en un asentamiento fortificado que pueda mantener a raya las amenazas procedentes del Estero de los Hombres Muertos.

MONTAÑAS DE LA ESPADA

Estas montañas escarpadas, abruptas y nevadas son el hogar de tribus diseminadas de orcos, así como de otros monstruos. Su pico más alto es el de Agujahelada. Las laderas están sembradas de ruinas de reinos antiguos, además de muchas mazmorras y tumbas ya casi olvidadas.

NUNCAINVIERNO

Esta ciudad sufrió graves daños cuando el monte Caldhora entró en erupción hace unos cincuenta años. Ahora, la Ciudad de las Manos Hábiles trabaja en su reconstrucción bajo la atenta mirada de su lord protector, Dagult Nuncaascua, que gobierna ante la ausencia de un heredero a la corona de Nuncainvierno. Por el momento, no se conoce la existencia de ningún legítimo heredero del antiguo linaje real de los Alagondar, que muchos consideran extinto. Lord Nuncaascua prefiere no correr riesgos y paga silenciosamente o se deshace de cualquiera que afirme tener algún vínculo con los gobernadores de antaño.

PHANDALIN

Este anodino asentamiento minero, enclavado en la falda de las Montañas de la Espada, sirve como punto de partida de la aventura. Para más información, consulta "Bienvenida a Phandalin" (página 7).

RISCOS

Estas colinas rocosas y azotadas por el viento están salpicadas de antiguas minas que se han infestado de monstruos.

COSTA DE LA ESPADA

1 hexágono = 5 millas



- Ciudad
- Pueblo
- Ruinas
- Punto de interés
- Pico
- Carretera
- Sendero
- Río
- Bosque
- Pantano
- Colinas
- Montañas



PRIMERA SESIÓN: CREACIÓN DE PERSONAJES

DUNGEONS & DRAGONS es un juego que te llevará varias horas en cada sesión, pero puedes detener la partida cuando quieras y continuarla más tarde. La primera sesión debería centrarse en la creación de personajes, uno de los aspectos más divertidos del juego. Si los jugadores terminan pronto de crear y equipar a sus personajes, podrás dar comienzo a la aventura en cuanto estén listos. Si no, felicítalos por crear a sus personajes y comienza la aventura en la siguiente sesión.

Durante este proceso, tu función como DM es dejar que los jugadores creen los personajes que quieran y ayudarlos a concebir una explicación de cómo se unieron para formar un grupo de aventureros. Si solo hay un jugador, trabaja con él para idear un trasfondo para su personaje. Luego, deja que el jugador decida si quiere que el personaje tenga o no un acompañante (consulta la sección "Dirigir a un solo jugador", más adelante).

OPCIONES DE LOS PERSONAJES

Cada jugador tiene diversas opciones para decidir la raza, la clase y el trasfondo del personaje, que se resumen en la tabla "Opciones de los personajes", a continuación. Si hay varios jugadores en la partida, anímalos a elegir diferentes clases para que el grupo disponga de diversas habilidades. No es tan importante que el grupo incluya diversas razas o trasfondos; a veces, incluso resulta divertido jugar con un grupo formado completamente por enanos o una tropa de intrépidos animadores.

OPCIONES DE LOS PERSONAJES

Razas	Clases	Trasfondos
Enano	Bardo	Acólito
Elfo	Clérigo	Animador
Humano	Guerrero	Criminal
Mediano	Mago	Erudito
	Pícaro	Soldado

Mientras los jugadores siguen los pasos de creación de personajes tal y como se describe en el reglamento, presta atención a las decisiones que toman. Los trasfondos que elijan definen quiénes eran sus personajes antes de convertirse en aventureros y también incluyen ganchos de interpretación a modo de ideales, vínculos y defectos, aspectos que tú, como DM, querrás saber. Por ejemplo, si un jugador elige el trasfondo "criminal", una de las opciones del vínculo del personaje es: "Estoy intentando saldar una deuda contraída con un generoso benefactor". Si ese es el vínculo del personaje, decide con el jugador quién es ese generoso benefactor.

DIRIGIR A VARIOS JUGADORES

Si hay dos o más jugadores, la manera más fácil de comenzar la aventura es dar por hecho que los personajes se conocen y guardan algún tipo de historia en común, por muy breve que sea. Los personajes podrían haberse conocido en Nuncainvierno y haber viajado juntos a Phandalin o podrían haber llegado a Phandalin por separado y conocerse mientras se hospedaban en la posada local.

PREGUNTAS QUE DEBERÍAS FORMULAR

Aquí tienes algunas preguntas que puedes hacer a los jugadores cuando creen a sus personajes:

- ¿Hay personajes con vínculos familiares entre ellos?
- ¿Qué hace que el grupo se mantenga unido?
- ¿Qué es lo que más le gusta a cada personaje del resto de miembros del grupo?

DIRIGIR A UN SOLO JUGADOR

Si diriges la aventura para un solo jugador, puedes proporcionarle un acompañante como personaje secundario. Permite al jugador elegir uno de los acompañantes predeterminados de la selección de cartas de acompañante. En el reglamento se pueden consultar las reglas y los perfiles de los acompañantes. Puede que tengas que ayudar al jugador a dirigir al acompañante durante las primeras sesiones. Si se pierde un acompañante o ya no se necesita, el personaje podrá regresar a Phandalin y adquirir uno nuevo.

USO DE LOS ACOMPAÑANTES

Asegúrate de que el jugador comprenda las funciones y las limitaciones de los acompañantes en esta aventura:

- Los acompañantes son compañeros leales que pueden realizar diversas tareas tanto dentro como fuera del combate, incluidos aspectos como acampar o transportar equipo.
- Idealmente, las características de los acompañantes deberían complementar las del personaje principal. Por ejemplo, un lanzador de conjuros es un buen acompañante para un guerrero o un pícaro.

ANTICIPARSE CON LA LECTURA

Mientras los jugadores se familiarizan con las opciones de los personajes y el equipo que se describe en el reglamento, aprovecha la oportunidad para seguir leyendo este libro.

La sección "Comienza la aventura" te cuenta todo lo que necesitas saber sobre lo que ocurre en Phandalin y los alrededores. También describe misiones a las que se pueden dedicar los personajes y que les conducirán a otros lugares. La aventura gira en torno a estas misiones. Esperemos que los personajes las encuentren lo bastante tentadoras como para emprenderlas.

GLOSARIO

La aventura usa términos con los que podrías no estar familiarizado. Algunos de ellos se describen aquí. El reglamento explica los términos referentes a las reglas.

Personajes. Este término hace referencia a los aventureros controlados por los jugadores. Son los protagonistas de cualquier aventura de D&D. Al conjunto de personajes o aventureros se le denomina grupo.

Personajes no jugadores (PNJ). Este término se refiere a los personajes controlados por el DM, cuyo comportamiento viene determinado por la aventura y el DM.

Texto descriptivo. En diversos puntos de la aventura aparecerán textos diseñados para ser leídos (o parafraseados) en voz alta a los jugadores. Suelen aparecer en recuadros. El texto descriptivo se suele usar para describir lugares o presentarte fragmentos de diálogos.

Perfil. El DM necesita la información de juego de todo monstruo o PNJ que sea susceptible de acabar involucrado en un combate. Dicha información aparece en un formato llamado "perfil". Encontrarás los perfiles necesarios para esta aventura en la sección de "Criaturas" (página 51).

Decana. En Forgotten Realms, las semanas duran diez días y se denominan decanas. A su vez, cada mes está compuesto por tres decanas: treinta días en total.



COMIENZA LA AVENTURA

La aventura comienza en el pueblo minero de Phandalin. En él, los personajes recibirán misiones y podrán elegir cuáles quieren llevar a cabo.

La sección “Trasfondo de la aventura” describe los sucesos que condujeron a la aventura y las principales amenazas a las que se enfrentarán los personajes. Las secciones “Bienvenida a Phandalin” y “Explorar Phandalin” describen el pueblo donde empieza la aventura. Conocer bien Phandalin garantizará un buen comienzo.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Un dragón blanco joven llamado Cryovain ha descendido sobre las Montañas de la Espada desde tierras lejanas del norte, expulsado por dragones más poderosos, y ha convertido la cordillera nevada en sus dominios. Como el resto de su especie, Cryovain es más bien corto de miras y muy cruel. El dragón patrulla los cielos que rodean el pico Agujahelada para escudriñar su territorio en busca de comida y tesoros fáciles de conseguir. A cada día que pasa, los dominios del dragón crecen a medida que se aventura más lejos para cazar todo lo que pueda atrapar con sus garras o congelar hasta la muerte con su aliento. Los avistamientos del dragón son cada vez más habituales, al igual que sus ataques.

Una fortaleza en ruinas en la estribación del noreste del pico Agujahelada le sirve de guarida. Cryovain se apoderó de la fortaleza helada de una tribu de orcos salvajes, mató a su caudillo y forzó a los supervivientes de la tribu a huir por la ladera y los bosques. Los orcos, enfurecidos por la muerte de su caudillo, han recurrido a antiguos aliados, lanzadores de conjuros

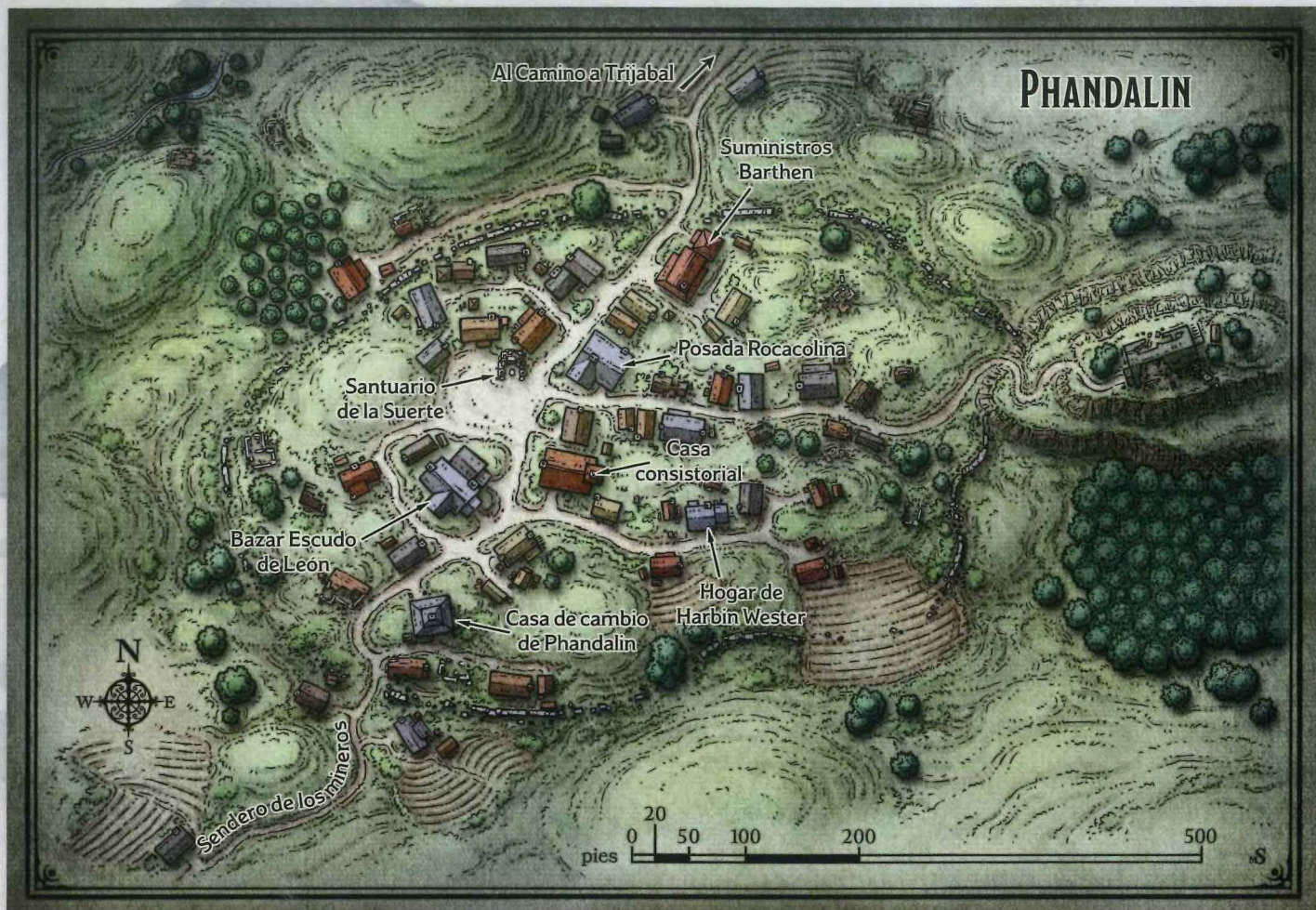
semiorcos y cambiaformas que los bendicen y les aconsejan. Estos semiorcos adoran a Talos, el malvado dios de las tormentas, y muchos habitan en las oscuras profundidades del bosque de Nuncainvierno. En los días tormentosos, se reúnen en cumbres apartadas para invocar a Gorthok, el Jabalí del Trueno, una entidad primigenia que sirve a Talos. Al igual que el dios al que sirve, Gorthok se deleita con la destrucción.

Los orcos no son las únicas criaturas afectadas por la llegada repentina de Cryovain. Una mantícora a la que el errante dragón blanco ha expulsado del nido que tenía en la cima de la montaña ha migrado a la ladera y ha comenzado a aterrorizar a la gente que vive en los alrededores del pueblo minero de Phandalin. Otros monstruos de la región se han visto en la misma situación.

BIENVENIDA A PHANDALIN

El pueblo fronterizo de Phandalin se ha erigido sobre las ruinas de un asentamiento mucho más antiguo. Hace cientos de años, el antiguo Phandalin era un pueblo humano próspero, cuyos habitantes contaban con una sólida alianza con los enanos y gnomos vecinos. Por desgracia, una horda de orcos asoló la zona y dejó en ruinas el asentamiento. A partir de ahí, Phandalin permaneció abandonado durante siglos.

Durante los últimos tres o cuatro años, numerosos colonos de las ciudades de Nuncainvierno y Aguas Profundas han comenzado con la ardua labor de restaurar las ruinas de Phandalin. El nuevo asentamiento ahora alberga a granjeros, leñadores, comerciantes de pieles y mineros que llegan a la zona atraídos por las leyendas sobre el oro y el platino que supuestamente esconde la ladera de las Montañas de la Espada. La llegada de un dragón blanco amenaza con destruir todo lo que han logrado hasta ahora.



Cuando estés listo para poner en marcha la aventura, muestra el póster con el mapa de Phandalin a los jugadores y lee el siguiente texto descriptivo en alto:

Enclavado en las nevadas laderas rocosas de las Montañas de la Espada, el pueblo minero de Phandalin está formado por unos cuarenta o cincuenta edificios de madera. Unas ruinas de piedra medio desmoronadas rodean las nuevas casas y tiendas, lo que permite intuir el gran tamaño que tenía esta localidad hace siglos.

Los habitantes de Phandalin son personas tranquilas y trabajadoras que vinieron de ciudades lejanas para ganarse la vida en medio de la naturaleza salvaje y ardua. Se trata de granjeros, canteros, herreros, comerciantes, buscadores de oro y niños. El pueblo no tiene murallas ni una guarnición que lo proteja, pero la mayoría de los adultos mantienen las armas a su alcance por si tuvieran que empuñarlas en cualquier momento.

Los visitantes son bienvenidos aquí, especialmente si tienen un par de monedas para gastar o noticias que quieran compartir. La posada Rocacolina, situada en el centro de la ciudad, ofrece un alojamiento modesto y viandas. Un par de puertas más abajo de la posada, plantado fuera de la casa consistorial, hay un tablón de oportunidades para aventureros.

Cuando los aventureros estén preparados para examinar el tablón de oportunidades, dirígete a la sección "Casa consistorial" (página 9).

EXPLORAR PHANDALIN

Puede que los personajes quieran explorar los establecimientos más importantes de Phandalin, que aparecen marcados en el mapa del pueblo y el mapa correspondiente del póster.

POSADA ROCACOLINA

Este modesto edificio de dos plantas alquila seis habitaciones en la planta superior. Una cama para pasar la noche cuesta 5 pp, mientras que una comida cuesta 1 pp. El propietario es un humano bajito y amigable llamado Toblen Rocacolina. Toblen nació en el pueblo de Trijabal, al este. Vino a Phandalin en busca de oro, pero pronto se dio cuenta de que tenía muchas más dotes para dirigir una posada que para la minería. Si los personajes hablan con Toblen, les narrará un breve relato que escuchó de boca de uno de sus clientes habituales. Tira 1d6 y consulta la tabla "Historias de Phandalin" (página 9) para determinar qué historia conoce Toblen, o elige una que los personajes no hayan escuchado todavía.

SUMINISTROS BARTHEN

Las estanterías de esta tienda están repletas de las mercancías y suministros más habituales, incluidos petates, mochilas, cuerdas y raciones. Barthen no vende armas ni armaduras, pero los personajes pueden comprar otros artículos de aventurero en su tienda, salvo aquellos que cuesten más de 25 po (consulta los precios en el reglamento). Los personajes que necesiten armas o armaduras deben acudir al bazar Escudo de León. Si lo que buscan son *pociones de curación*, tendrán que visitar a Adabra Gwynn en la Colina del Resentimiento (consulta el cuadro de "Pociones de curación" de la página 9).

El propietario, Elmar Barthen, es un humano delgado y con entradas de cincuenta años. Tiene un par de empleados jóvenes (Ander y Cardo) que le ayudan a cargar y descargar los carros y atienden a los clientes cuando Barthen no está en la tienda. Los personajes que entablen una conversación amistosa con Barthen, Ander o Cardo podrán escuchar una historia. Tira 1d6 y consulta la tabla "Historias de Phandalin", o elige una que los personajes no hayan escuchado todavía.

BAZAR ESCUDO DE LEÓN

En la puerta principal de esta modesta tienda hay colgado un cartel de madera con forma de escudo y un león azul pintado en él.

Este establecimiento está regentado por los Escudo de León, una sociedad mercantil sita en la ciudad de Yartar, a más de cien millas al este. La empresa envía las mercancías fabricadas a Phandalin y a otros pequeños asentamientos de toda la región.

La dueña de la tienda de Phandalin es una humana de lengua mordaz de unos treinta y cinco años llamada Linene Vientogrís. Linene dispone de un suministro de armaduras y armas, que están a la venta para los compradores interesados (consulta los precios en el reglamento). No obstante, Linene no vende armas a quienes sospeche que puedan suponer una amenaza para el pueblo. Si los personajes hablan con ella, recordará una historia que le contó uno de sus vecinos. Tira 1d6 y consulta la tabla "Historias de Phandalin", o elige una que los personajes no hayan escuchado todavía.

CASA DE CAMBIO DE PHANDALIN

Los mineros se acercan a este establecimiento para que pesen, midan y les paguen por sus valiosos hallazgos. La casa de cambio también sirve como oficina de registro no oficial, en la que se inscriben las concesiones de arroyos y minas de la zona. Los riachuelos y valles de los alrededores esconden suficiente riqueza como para sustentar a un buen número de buscadores de oro independientes.

La casa de cambio es un gran lugar para conocer a la gente que pasa mucho tiempo por los alrededores de Phandalin. La maestra del gremio es Halia Thornton, una humana de mente calculadora. También es una agente de los Zhentarim, una organización misteriosa que pretende controlar en secreto el Norte mediante la riqueza y la influencia. Halia intenta hacerse con el control de Phandalin poco a poco y puede ser una valiosa mecenas para los aventureros que no le hagan enfadar. Si los personajes la complacen, Halia les contará una historia. Tira 1d6 y consulta la tabla "Historias de Phandalin", o elige una que los personajes no hayan escuchado todavía.

SANTUARIO DE LA SUERTE

El único templo de Phandalin es un santuario hecho de piedra extraída de unas ruinas cercanas. Está dedicado a Tymora (diosa de la suerte y la buena fortuna) y normalmente lo cuida una ferviente acólita elfa, la hermana Garaele. Sin embargo, ella no está en el pueblo durante esta aventura.

La hermana Garaele es miembro de los Arpistas, una red diseminada de aventureros y espías que defienden la igualdad y se oponen secretamente al abuso del poder. Los Arpistas reúnen información por todo el territorio para boicotear a los tiranos. Ayudan a los débiles, a los pobres y a los oprimidos. La hermana Garaele informa regularmente a sus superiores acerca de los acontecimientos de Phandalin y sus alrededores, y ahora está en Nuncainvierno dedicándose justo a esa labor. Durante su ausencia, el santuario se ha quedado desatendido.

HISTORIAS DE PHANDALIN

d6 Historia

- 1 "¡Los orcos han vuelto a descender de las montañas para aterrorizar las tierras bajas! Si Nuncainvierno no envía pronto refuerzos, los orcos invadirán Phandalin y echarán a perder todo el esfuerzo en reconstruir este pueblo".
- 2 "En su recorrido hacia el este, el Camino a Trijabal atraviesa las ruinas de Conyberry, un pueblo saqueado por bárbaros hace muchos años. Hay un templo en ruinas al sur de Conyberry, donde se dice que los lugareños escondieron su oro". (Si los personajes visitan el templo, consulta la sección del "Santuario de Savras" en la página 38).
- 3 "Una magia extraña impregna el bosque de Nuncainvierno, que desorienta a los viajeros y oculta las antiguas ruinas de reinos de otrora perdidos en sus profundidades".
- 4 "El pabellón de caza de Halcón es el único lugar seguro del bosque de Nuncainvierno. Se encuentra en las profundidades del bosque, en la ribera de un río, y ciertos nobles acaudalados se aventuran hasta allí para cazar bajo la protección de Halcón. Halcón es un veterano retirado con muchas guerras a su espalda y se dice que ofrece alojamiento y comida gratis a quien le lleve una botella de vino". (Si los personajes deciden visitar a Halcón, consulta la sección "Pabellón de caza de Halcón" en la página 34).
- 5 "Al oeste de Phandalin, en la costa, hay un viejo faro de piedra. Los barcos se sienten atraídos por esta reluciente torre como las polillas a la luz y están condenados a chocarse contra sus rocas. ¡Sus restos deben de estar llenos de tesoros!". (Si los personajes deciden visitar el faro, consulta la sección de la "Torre de las Tormentas" en la página 44).
- 6 "Hay quienes afirman haber visto un dragón volando entre las nubes más altas. A esa distancia, es difícil calcular el tamaño de la criatura, pero algunos dicen que es tan grande como un elefante y tiene brillantes escamas blancas".

CASA CONSISTORIAL

La casa consistorial tiene sólidas paredes de piedra, un tejado de madera a dos aguas y un campanario en la parte de atrás. El tablón de oportunidades que hay junto a la entrada contiene unos pocos anuncios, todos escritos en lengua común y por la misma persona.

Si los personajes examinan los anuncios del tablón de oportunidades, ve a la sección de "Misiones de Phandalin" (página 10).

POCIONES DE CURACIÓN

Ningún establecimiento de Phandalin vende *pociones de curación*. No obstante, los personajes que quieran comprar una o varias de estas pociones pueden hacerlo en el molino de la Colina del Resentimiento, situado unas cuantas millas al sur de Phandalin. Este molino de viento es el hogar de una matrona y acólita de Chauntea (diosa de la agricultura) llamada Adabra Gwynn. Si quieres más información sobre este lugar, consulta la sección "Colina del Resentimiento" (página 28).

MISIONES DE PHANDALIN

El tablón de oportunidades que hay en el exterior de la casa consistorial recoge información sobre las misiones disponibles para los aventureros. Cada misión aparece impresa en una carta, que podrás entregar a los jugadores cuando esté disponible dicha misión (consulta "Misiones de inicio" y "Misiones avanzadas" a continuación). Deja que los jugadores elijan el orden en el que quieren cumplir las misiones. Si a los jugadores no les gusta una misión en particular, no están obligados a llevarla a cabo. Sin embargo, cumplirlas hace que los personajes se vuelvan más poderosos (consulta "Subir de nivel", en la página 11).

HARBIN WESTER, ENCOMENDADOR DE MISIONES

Todos los anuncios del tablón de oportunidades los ha escrito Harbin Wester, el alcalde de Phandalin. Harbin es un banquero pretencioso de mediana edad que vive en una casa al este de la casa consistorial. Las noticias sobre avistamientos de un dragón blanco en la zona le han hecho prácticamente confinarse y apenas sale al exterior salvo para buscar comida y publicar nuevos anuncios para los aventureros.

Los personajes que llaman a la puerta de Harbin escuchan su voz al otro lado: "Si eres un dragón, que sepas que soy demasiado delgado y huesudo como para que te aproveche". No importa lo que hagan los aventureros para calmar sus temores; Harbin se niega a abrir la puerta y prefiere hablar a través de ella. Otros habitantes que atormentan a Harbin con sus quejas reciben un trato similar.

Si los personajes le preguntan sobre una misión, Harbin les orienta y les ofrece una recompensa a su regreso. Cuando llegue el momento de cobrar, deslizará el pago por debajo de la puerta, moneda a moneda.

LUGARES Y ENCUENTROS DE LA AVENTURA

Esta aventura anima a los personajes a explorar los lugares marcados en el mapa del DM de la Costa de la Espada (página 5). Cuando los personajes partan hacia uno de estos lugares, dirígete a la sección de este libro que describa tal lugar en detalle. Por ejemplo, si los jugadores deciden realizar la misión de la Colina del Resentimiento, ve a la sección "Colina del Resentimiento" (página 28). Cada lugar incluye una descripción que explica brevemente lo que los personajes encontrarán en él. Después de esta descripción general, aparece la información necesaria para dirigir los encuentros en dicho lugar.

Dirigir encuentros. Esta aventura describe lo que ven los personajes cuando llegan por primera vez a un lugar y lo que descubrirán a medida que lo exploren. La aventura también te explica cómo reaccionan sus habitantes ante la llegada de los personajes.

Ningún encuentro tiene un resultado predeterminado. Por ejemplo, los personajes que exploren la Colina del Resentimiento probablemente se encontrarán con una mantícora. Aunque enfrentarse al monstruo siempre es una opción, los personajes pueden preferir negociar con la mantícora. Sé flexible, en especial cuando se trate de lidiar con monstruos inteligentes. Si cada encuentro se convierte en una pelea a muerte, tus jugadores pueden aburrirse y dejar escapar algunas de las divertidas oportunidades de interpretación. Siempre que puedas, recompensa a los jugadores por ser inteligentes. Por ejemplo, los personajes que molesten a los ankhegs en el campamento de los leñadores (página 20) podrían escapar de los monstruos excavadores si se sumergen en el río cercano. De la misma forma, los personajes que estén dispuestos a negociar con los hombres rata de la mina de oro del Dedo de la Montaña (página 32) podrían lograr establecer una tregua entre ellos y los mineros que dé fin al conflicto para que la mina pueda volver a abrirse.

MISIONES DE INICIO

La primera vez que los personajes consulten el tablón de oportunidades, habrá tres misiones publicadas. Entrega a los jugadores las cartas de estas misiones para que elijan cuál quieren realizar.

Misión de la Colina del Resentimiento. "La comadrona local, una acólita de Chauntea llamada Adabra Gwynn, vive sola en un molino de piedra en la ladera de una colina a varias millas al sur de Phandalin. Como cada vez hay más avistamientos del dragón, ya no es seguro para ella seguir ahí. Instad a Adabra a que regrese a Phandalin. En cuanto esté a salvo, visitad al alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 25 po". Si los personajes aceptan esta misión, consulta "Colina del Resentimiento" (página 28).

Misión de la excavación de los enanos. "Los buscadores de oro enanos encontraron unas antiguas ruinas enanas en las montañas al suroeste de aquí y han estado realizando una excavación arqueológica en busca de tesoros y reliquias. Hay que advertirles de que un dragón blanco merodea por la zona. Tras avisarles, regresad a la casa del alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 50 po". Si los personajes aceptan esta misión, consulta "Excavación de los enanos" (página 29).

Misión de Terragnoma. "Un clan de gnomos de las rocas solitarios habita en una pequeña red de galerías subterráneas en las montañas del sureste. Los habitantes de Terragnoma son famosos por sus inventos mágicos y podrían disponer de cosas útiles con las que vencer al dragón. Obtened lo que podáis de ellos. Si traéis algo útil y no queréis quedároslo, el alcalde Harbin Wester os pagará 50 po por ello". Si los personajes aceptan esta misión, consulta "Terragnoma" (página 40).

MISIÓN DE LA COLINA DEL RESENTIMIENTO

La comadrona local, una acólita de Chauntea llamada Adabra Gwynn, vive sola en un molino de piedra de una colina a varias millas al sur de Phandalin. Como cada vez hay más avistamientos del dragón, ya no es seguro para ella seguir ahí. Instad a Adabra a que regrese a Phandalin. En cuanto esté a salvo, visitad al alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 25 po.

MISIÓN DE TERRAGNOMA

Un clan de gnomos de las rocas solitarios habita en una pequeña red de galerías subterráneas en las montañas del sureste. Los habitantes de Terragnoma son famosos por sus inventos mágicos y podrían disponer de cosas útiles con las que vencer al dragón. Obtened lo que podáis de ellos. Si traéis algo útil y no queréis quedároslo, el alcalde Harbin Wester os pagará 50 po por ello.

MISIÓN DE LA EXCAVACIÓN DE LOS ENANOS

Los buscadores de oro enanos encontraron unas antiguas ruinas enanas en las montañas al suroeste de aquí y han estado realizando una excavación arqueológica en busca de tesoros y reliquias. Hay que advertirles de que un dragón blanco merodea por la zona. Tras avisarles, regresad a la casa del alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 50 po.

MISIÓN •

• MISIÓN •

MISIONES AVANZADAS

Después de que los personajes completen dos misiones de inicio, las tres misiones siguientes se añadirán al tablón de oportunidades:

Misión de la mina del Dedo de la Montaña. “La mina de oro del Dedo de la Montaña se encuentra quince millas al noreste de Phandalin. El nuevo capataz, Don-Jon Raskin, acaba de realizar el trayecto de Nuncainvierno a Phandalin y necesita que alguien lo escolte hasta la mina. Se desconocen los peligros que acechan por el camino. En cuanto llevéis a Raskin sano y salvo a la mina, regresad a la casa del alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 100 po”. Si los personajes aceptan esta misión, consulta “Mina de oro del Dedo de la Montaña” (página 32).

Misión del campamento de los leñadores. “En las profundidades del bosque de Nuncainvierno, junto al río que transcurre hacia el oeste en dirección a Nuncainvierno, hay un campamento de leñadores. Cada dos meses, Phandalin lleva suministros frescos al campamento, que dirige el hermanastro del alcalde de Phandalin, Harbin Wester. Barthen, el encargado de esta labor, ha preparado un nuevo envío. Necesita que alguien lleve los suministros de forma segura al campamento. Regresad a la casa de Harbin Wester con un albarán de entrega firmado por su hermanastro, Tibor Wester, para que os entregue una recompensa de 100 po”. Si los personajes aceptan esta misión, consulta “Campamento de los leñadores” (página 20).

Misión del rancho de Mantecalavera. “¡Los orcos han atacado el rancho de Mantecalavera, a cinco millas al este de Conyberry en el Camino a Trijabal! Daos prisa en llegar allí, evaluad los daños y ayudad en todo lo que podáis. El propietario del rancho, Alfonse «Gran Al» Kalazorn, es un alguacil jubilado que os recompensará por los esfuerzos. Si ha muerto, acudid al alcalde Harbin Wester con una prueba del fallecimiento de Kalazorn y recibiréis una recompensa de 100 po”. Si los personajes aceptan esta misión, consulta “Rancho de Mantecalavera” (página 36).

Después de que los personajes completen dos de las misiones avanzadas, se sumarán otras tres misiones avanzadas al tablón de oportunidades.

Misión de Alcazhacha. “Enclavada en una montaña quince millas al sur de Phandalin se erige la antigua fortaleza de los enanos conocida como Alcazhacha, que lleva años cerrada a cal y canto. Si el dragón amenaza con atacar Phandalin, los habitantes quizá deban evacuar el pueblo y refugiarse en Alcazhacha. Para ello, alguien tiene que abrir la fortaleza y hacerla segura para ocuparla. En cuanto realicéis esta tarea, regresad a la casa del alcalde Wester para recoger una recompensa de 250 po”. Si los personajes aceptan esta misión, consulta “Alcazhacha” (página 12).

Misión de la casa del bosque. “Los orcos han caído bajo el influjo de unos malvados lanzadores de conjuros del bosque de Nuncainvierno y se les ha visto en grupos cada vez más numerosos cerca del pabellón de caza de Halcón. Estos hechiceros viven en una casa en ruinas. Halcón quiere que alguien ataque la casa de forma preventiva. Destruid el mal que habita en ella y os recompensará”. Si los personajes aceptan esta misión, dirige la sección del “Pabellón de caza de Halcón” (página 34) y, a continuación, la de la “Casa del bosque” (página 22).

Misión del Túmulo del Dragón. “El dragón que nos acosa no es el primero que amenaza esta región. Entre esta zona y Nuncainvierno se encuentra el túmulo de una guerrera cuya espada mágica ayudó a derrotar a un dragón verde que aterrorizaba a los viajeros en la Carretera Alta hace un siglo. Se rumorea que la espada *matadragones* está enterrada también allí. ¡Recuperadla y la espada en sí será la recompensa!”. Si los personajes aceptan esta misión, consulta “Túmulo del Dragón” (página 47).

SUBIR DE NIVEL

Los personajes suben de nivel a medida que cumplen misiones, conforme a las pautas descritas en el reglamento. Independientemente del número de personajes que componen el grupo, el ritmo de avance es el siguiente:

- Los personajes suben de nivel cada vez que completan una misión de inicio, hasta que alcanzan el nivel 3. En cuanto alcanzan el nivel 3 o uno superior, completar una misión de inicio no afecta a su nivel.
- Los personajes suben de nivel cada vez que completan dos misiones avanzadas.
- Los personajes suben de nivel si matan a Cryovain, el dragón blanco.

¿DÓNDE ESTÁ EL DRAGÓN BLANCO?

Cryovain, el **dragón blanco joven** (consulta su perfil en la página 59) es una amenaza que deambula por doquier y, por tanto, puede aparecer en cualquier sitio. Cada vez que los personajes lleguen a un lugar marcado en el mapa de la Costa de la Espada (página 5) o se preparen para abandonar dicho lugar, tira 1d20 y consulta la tabla “Ubicación del dragón” para determinar el paradero actual de Cryovain. Haz tu primera tirada sobre la mesa de juego cuando los aventureros abandonen Phandalin por primera vez.

Cuando el dragón visita un lugar diferente a su guarida, escudriña la ubicación desde el cielo, fuera del alcance de los ataques con armas a distancia. Si no ve nada que pueda comer, se aleja volando tras dar un par de vueltas por el lugar durante uno o dos minutos. Si divisa algo sabroso, como una mula, un caballo o un personaje, el dragón descende en picado y lo ataca. En cuanto el dragón mata lo que sea, recoge el cadáver y se va volando con él. Sea lo que sea, en una hora acabará devorado.

Si Cryovain pierde más de 10 puntos de golpe en una batalla, se retira del combate y regresa a su guarida en el Bastión de Agujahelada, donde permanece hasta que termina un descanso largo y recupera sus puntos de golpe. Solo en el Bastión de Agujahelada disputará el dragón una lucha a muerte.

UBICACIÓN DEL DRAGÓN

d20	Lugar
1	Alcazhacha (página 12)
2	Bastión de Agujahelada (página 16)
3	Camino a Trijabal (página 4)
4	Campamento de los leñadores (página 20)
5	Carretera Alta (página 4)
6	Casa del bosque (página 22)
7	Cerros Metal Estelar (página 4)
8	Colina del Resentimiento (página 28)
9	Conyberry (página 4)
10	Excavación de los enanos (página 29)
11	Leilon (página 4)
12	Mina de oro del Dedo de la Montaña (página 32)
13	Nuncainvierno (página 4)
14	Pabellón de caza de Halcón (página 34)
15	Phandalin (página 8)
16	Rancho de Mantecalavera (página 36)
17	Santuario de Savras (página 38)
18	Terragnoma (página 40)
19	Torre de las Tormentas (página 44)
20	Túmulo del Dragón (página 47)

ALCAZHACHA

ALCAZHACHA ESTÁ PENSADO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5, AUNQUE los personajes de nivel 3 o 4 pueden sobrevivir a sus peligros si son cautelosos y descansan entre encuentros.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Alcazhacha es una fortaleza de los enanos excavada en los pies de una montaña quince millas al sur de Phandalin. Hace muchos años, sus habitantes la cerraron a cal y canto y la abandonaron cuando una banshee, el espíritu atormentado de una embajadora de los elfos lunares llamada Vyl dara, maldijo el lugar tras intentar, sin éxito, instaurar el caos entre los enanos. Los enanos la encarcelaron y mandaron un mensaje a los suyos para que vinieran a recogerla. Pero antes de que los enviados llegasen, Vyl dara mató a dos guardias al intentar escapar y terminó cercenada por las hachas de los enanos antes de conseguirlo.

Cuando los llantos letales del maligno espíritu élfico comenzaron a inundar los pasillos de Alcazhacha, los enanos abandonaron la fortaleza, pero no antes de que varias víctimas de la banshee volvieran como gules para saciar su hambre con sus antiguos hermanos. Ahora, Alcazhacha está plagada de gules y otras criaturas que deambulan por la zona, mientras que la banshee sigue merodeando las salas de la planta de arriba de la fortaleza. La banshee detecta la llegada de los aventureros gracias al atributo Detectar Vida. Para su retorcida mentalidad espectral, son invasores que deben ser castigados por su allanamiento.

CARACTERÍSTICAS DE ALCAZHACHA

Sin los enanos, Alcazhacha se ha convertido en una tumba oscura y deprimente en la que solo quedan polvo y malos recuerdos. Casi siempre es un lugar silencioso, excepto cuando los lastimosos alaridos de la banshee inundan sus pasillos. Las siguientes características son comunes a todas las zonas.

Aspilleras. Al utilizar una espillera como método de protección, una criatura cuenta con una cobertura tres cuartos (consulta el reglamento) frente a amenazas externas. Un personaje Mediano no podrá pasar por una espillera, pero uno Pequeño lo conseguirá si supera una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 10.

Balistas. Para proteger la fortaleza, en Alcazhacha utilizaban balistas: unas ballestas enormes que disparan virotes pesados. Un equipo de tres enanos se encargaba de cada balista. Antes de disparar, hay que cargar la balista y apuntar con ella. Se necesita una acción para cargar el arma, otra para apuntar con ella y otra para dispararla. *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d10) de daño perforante.

Conductos de las chimeneas. De los hogares de las chimeneas de Alcazhacha salen unos conductos continuos de piedra. Se puede acceder a la fortaleza por algunos de estos conductos.

Hedor. Un hedor pestilente impregna Alcazhacha, que se intensifica al acercarse a los gules que habitan la fortaleza.

Iluminación. Las paredes cuentan con soportes para antorchas, pero estas se consumieron hace mucho tiempo. Los aventureros necesitarán tener visión en la oscuridad o sus propias fuentes de luz para ver en el interior.

Puertas. Las puertas normales son de robusta madera de roble, están reforzadas con bandas de hierro y cuentan con bisagras y pomos de hierro.

Techos. Todos los techos son planos y de 15 pies de altura, a menos que el texto indique otra cosa.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de Alcazhacha (página 11), los aventureros deben matar o expulsar a todos los monstruos de la fortaleza.

CAMINO A ALCAZHACHA

En el día de viaje a Alcazhacha desde Phandalin, los personajes atraviesan las tierras bajas cubiertas de hierba que bordean las laderas rocosas de las Montañas de la Espada. La travesía transcurre sin incidentes, aunque el viento frío y la lluvia procedente de la Costa de la Espada no la hacen nada agradable.

LLEGADA

Cuando los aventureros lleguen a Alcazhacha, lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

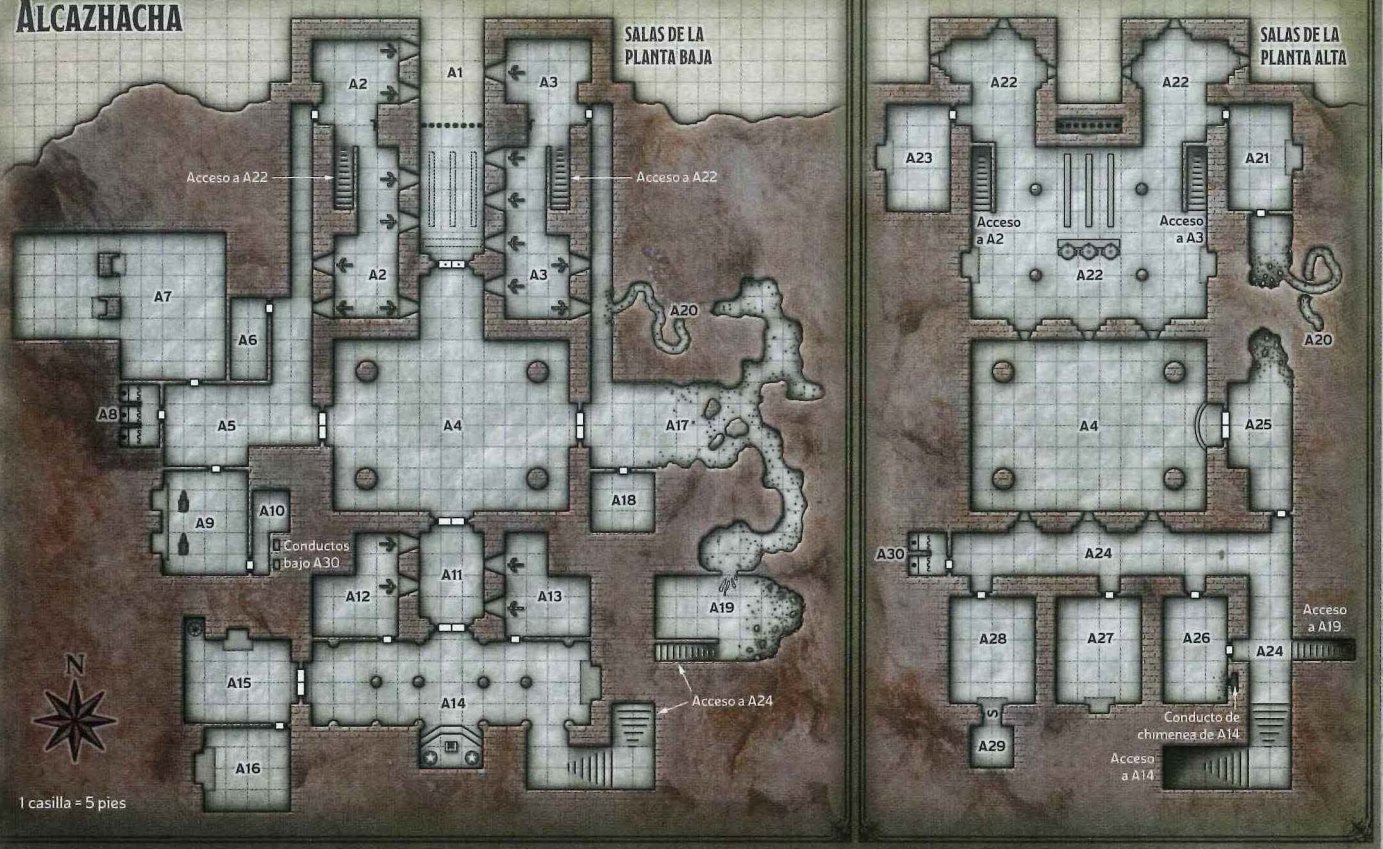
La entrada a la fortaleza de los enanos, abierta abruptamente a los pies de una montaña gris oscura, es un pasadizo oscuro de 15 pies de ancho flanqueado por bastiones de piedra pulida de 40 pies de altura. La entrada está bloqueada por una verja levadiza de hierro totalmente oxidada. Por las aspilleras talladas en los bastiones solo se ve oscuridad. Nada hace presagiar que esté habitada.

Entrar en la fortaleza es el primer desafío al que se enfrentan los personajes. La verja levadiza de la zona A1 pesa demasiado para levantarla y entre sus barras hay tan poco espacio que ni siquiera los personajes Pequeños pueden colarse. Sin embargo, un personaje Pequeño puede colarse por una espillera hasta la zona A2 o A3 y después intentar levantar la verja levadiza con las manivelas. Las manivelas están oxidadas y será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15 para girarlas. Cada vez que se supere una prueba, la verja se levantará 5 pies.

Los personajes que quieran buscar otra entrada pueden realizar pruebas de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Si la prueba tiene éxito, verán varios conductos de chimeneas de piedra que sobresalen de la ladera de la montaña, pero un terremoto que sacudió Alcazhacha después de que sus habitantes la abandonasen las dejó infranqueables salvo para criaturas Diminutas. Los aventureros solo pueden acceder a los conductos de las chimeneas que llevan a las zonas A21 y A23. Para escalar la montaña, se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10, ya que hay bastantes asideros y puntos de apoyo.

Para bajar por un conducto de chimenea y llegar a las zonas A21 o A23, hay que superar otra prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10. Si se falla esta prueba, el personaje caerá 20 pies hasta el fondo de la chimenea, aterrizará en el hogar lleno de hollín y recibirá 2d6 de daño contundente. Los personajes que usen equipo de escalada para trepar por la montaña y descender por una chimenea tienen ventaja en las pruebas. Consulta el reglamento para obtener más información sobre la ventaja.

ALCAZHACHA



LUGARES DESTACADOS

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de Alcazhacha.

A1. PASAJE EXTERIOR

Este pasaje defendible es la principal puerta de entrada y salida de Alcazhacha. El paso está bloqueado por una pesada verja levadiza (consulta el apartado "Llegada" más arriba). Las aspilleras se salpican por los muros y los matacanes pueblan el techo, de forma que los defensores de la fortaleza pueden disparar balistas a los invasores o echarles aceite hirviendo. Sin los enanos, las únicas defensas que quedan son la verja levadiza y las puertas dobles que llevan a la parte sur, cerradas con barrotes.

Los personajes que quieran atravesar las puertas dobles tendrán que derribarlas, lo que lleva 1 hora a un solo aventurero. Si varios personajes trabajan juntos, reducirán el tiempo proporcionalmente. El estrépito al echar las puertas abajo es lo suficientemente fuerte como para alertar a los **gules** enanos de la fortaleza, que acuden a la zona A4 y atacan en cuanto caen las puertas (consulta el perfil de los **gules** en la página 62). En la fortaleza habitan tres **gules** enanos más tres **gules** extra por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes. Si acaban con los **gules** aquí, los personajes no se toparán con más en el resto de la fortaleza.

A2. BASTIÓN OCCIDENTAL

En esta zona hay siete balistas que apuntan a las aspilleras, una manivela que sube y baja la verja levadiza y una escalera de piedra que lleva hasta la zona A22. Cada balista cuenta con cinco virotes.

A3. BASTIÓN ORIENTAL

Esta zona presenta las mismas características que la zona A2.

A4. SALÓN DE CONGREGACIÓN

Este gran salón tiene un techo de 40 pies de altura que descansa sobre cuatro gruesos pilares de piedra. Una gruesa capa de polvo cubre el suelo de baldosas. Tras pasar la entrada, hay una puerta doble en cada uno de los muros. En la parte alta de los muros norte y sur hay aspilleras, y en el muro oriental sobresale un pequeño balcón de piedra a unos 20 pies del suelo (consulta los detalles de estas características en las zonas A22, A24 y A25).

A5. SALA OCCIDENTAL

El suelo está cubierto de trozos de armaduras y los huesos roídos de los enanos que los **gules** mataron y se comieron. En esta sala, hay un **gul** (consulta su perfil en la página 62) al acecho por cada miembro del grupo, sin incluir a los acompañantes. Los **gules** persiguen a las presas que huyen.

A6. ARMERÍA

Los enanos se llevaron todas las armas y armaduras de esta zona cuando se marcharon. Lo único que queda ahora son estantes vacíos, maniqués de madera que otrora vestían armaduras y ganchos de hierro en los que colgaban escudos.

A7. BARRACÓN PRINCIPAL

Decenas de catres pequeños yacen por el suelo. Se vislumbran un par de hogares de chimeneas, fríos y oscuros, con los conductos llenos de escombros que se alcanzan 120 pies abriéndose paso por la montaña.

A8. LETRINAS

Unas cortinas de lana hechas jirones ocultan tres letrinas abandonadas, cada una con un banco de madera colocado en la pared del fondo.

A9. ESTIRGE EN LA FORJA

Colocados ante dos fraguas ennegrecidas, hay dos yunques oxidados que los enanos utilizaban en su día para fabricar y reparar sus armaduras y armas.

Desde la fragua situada más al sur se escucha un ruido vibrante que indica la presencia de una **estirge** (consulta su perfil en la página 59) en el conducto de la chimenea de 200 pies de altura. Si alguien enciende una luz, la estirge se asusta, sale volando y ataca al personaje o acompañante que esté más cerca. De lo contrario, ignora a los personajes.

A10. ALMACÉN DE HERRAMIENTAS

Los herreros de armas y de armaduras enanos guardaban aquí sus herramientas, que siguen colgadas en los ganchos de las paredes. Aunque están un poco oxidadas, cumplen su función si los personajes quieren usarlas.

A11. PASAJE INTERIOR

Los muros de este pasillo, que lleva hasta el salón del trono de Alcazhacha (zona A14), presentan cuatro aspilleras.

A12. PUESTO DE GUARDIA OCCIDENTAL

Dos balistas apuntan hacia las aspilleras del muro oriental. Cada balista cuenta con cinco virotes. No hay nada más en el puesto de guardia.

A13. PUESTO DE GUARDIA ORIENTAL

En el centro de la habitación yacen los huesos roídos, los fragmentos destrozados de armadura y las hachas oxidadas de dos guardias enanos muertos. Los gules los atraparon en esta habitación, los mataron y se los comieron.

Hay dos balistas apuntando hacia las aspilleras del muro oriental y cada una de ellas tiene cinco virotes.

A14. SALÓN DEL TRONO

Lee en voz alta el siguiente texto descriptivo para describir esta zona:

El hedor a muerte impregna cada rincón de este salón repleto de columnas y polvo con un hogar de chimenea repleto de hollín en la parte más oriental de la habitación. En el muro sur, hay un profundo hueco que alberga una tarima sobre la que reposa un trono de caliza, flanqueado por dos estatuas de granito de guerreros enanos. Entre el trono y el hogar de la chimenea hay un pasillo con escaleras que van hacia arriba.

Oculto tras el trono hay un **gul** (consulta su perfil en la página 62) con 40 puntos de golpe. Este muerto viviente es todo lo que queda del castellano enano de Alcazhacha, que se rezagó para cerrar la fortaleza después de que casi toda la guarnición huyese. El gul es el culpable del fétido hedor que inunda el salón y que se intensifica aún más al acercarse al trono. Es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 13 para descubrirlo.

Si algún personaje revisa el trono, el gul suelta un alarido y ataca. Los **gules** de la zona A26 escucharán el alarido, bajarán por el conducto de la chimenea y saldrán por el hueco. Este grupo incluye dos gules cubiertos de hollín más un gul extra por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes. Cuando el resto de criaturas de la sala hayan jugado su primer turno en combate, estos gules se unirán a la batalla con el mismo orden de iniciativa que el antiguo castellano.

Tesoro. El castellano gul lleva un anillo de sellar con el emblema de Alcazhacha: un guantelete de enano aferrando un hacha de mano. El anillo vale 5 po y abre el cofre de la zona A29.

A15. COMEDOR

En el centro de esta sala, hay una mesa de comedor de piedra tallada (de 15 pies de largo por 5 de ancho) flanqueada por un par de bancos de madera de la misma longitud. Sobre la mesa, cuelgan dos lámparas de araña de hierro, cuyas velas se derritieron hace mucho tiempo. Al norte de la zona para sentarse, se encuentra un hogar de chimenea cubierto de hollín y un hueco con un hoyo toco que descende 60 pies.

Los personajes podrán subir o bajar por el hoyo gracias a los diversos asideros y puntos de apoyo si consiguen superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10. El fondo del hoyo alberga huesos de animales enmohecidos y otros desechos que los enanos tiraban por ahí tras las comidas.

A16. COCINA

La sala polvorienta tiene todos los aperos que uno se esperaría de una cocina enana, incluidos platos, cubiertos y tazas de metal. Hay un fregadero de piedra con un grifo del que, cuando se abre, sale agua caliente procedente de un manantial subterráneo que se calienta de forma natural.

A17. SALA ORIENTAL EN RUINAS

El terremoto que asoló Alcazhacha provocó el derrumbamiento que dejó esta sala en ruinas. La mitad oriental de la sala está llena de escombros y se considera terreno difícil (consulta el reglamento). El hedor a muerte está muy presente en esta zona y se intensifica aún más al acercarse a la zona A19.

A18. SALA VACÍA

Los enanos vaciaron esta habitación de 15 pies cuadrados antes de evacuar Alcazhacha. Solo hay polvo.

A19. GUARIDA DE LOS GULES

Los personajes pueden llegar a esta zona siguiendo el túnel formado de manera natural desde la zona A17 o bajando por la escalera de piedra de la zona A24. La puerta del norte se derribó para abrirla y sus restos están dispersados por el suelo.

El hedor a muerte y putrefacción aumenta cuando los personajes se acercan a esta sala y podrán escuchar los siseos y gruñidos de los **gules** (consulta su perfil en la página 62) que la habitan. En esta sala hay un gul más un gul extra por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes.

Tras acabar con los gules, los personajes podrán revisar la sala con más tranquilidad. Descríbesela a los jugadores de la siguiente forma:

En otros tiempos, esta cámara fue un santuario, como se observa en los grabados de la pared en los que aparecen enanos con incensarios y realizando ritos religiosos. Sin embargo, la parte más oriental de la sala se ha derrumbado y ha dejado la zona llena de escombros. Entre los restos, se encuentran esparcidos los huesos roídos de varios enanos.

Tesoro. Los personajes que busquen entre los escombros de la parte más oriental de la sala encontrarán dos tesoros:

- Un amuleto de platino en una cadena de oro fina pero resistente. Este amuleto es un símbolo sagrado de Moradin (el dios enano de la creación) y tiene su símbolo: un martillo y un yunque. Los personajes enanos reconocerán este símbolo de inmediato, pero un personaje que no lo sea tendrá que superar una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 10 para reconocerlo.
- Un cofre de acero abierto que pesa 5 libras. Esta pequeña caja está llena de limo, que alberga una *poción de curación superior*.

Dales a los jugadores la carta de la poción de curación superior cuando encuentren este objeto mágico.

A20. TÚNEL ESTRECHO

Los gules cavaron este sinuoso túnel repleto de escombros que conecta las plantas inferior y superior de Alcazhacha. El túnel mide 2 pies de ancho, 5 de alto y 60 de largo.

A21. BARRACÓN ORIENTAL DE LA PLANTA ALTA

Los gules destrozaron esta sala y solo dejaron catres, sillas, mesas y otros muebles totalmente rotos. En el muro oriental hay un hogar ennegrecido y el conducto de la chimenea se eleva 20 pies hacia el exterior. Los personajes pueden usar este conducto para entrar o salir de la fortaleza (consulta el apartado "Llegada", página 12).

A22. BASTIÓN DE LA PLANTA ALTA

Esta gran cámara se extiende sobre el pasaje exterior de la entrada principal (zona A1) y dispone de muchos sistemas de defensa antiguos. Las aspilleras de la zona norte permiten la entrada de la luz del exterior, lo que ilumina la parte norte de la sala con luz solar o lunar en función de si es de día o de noche.

Entre las paredes y los pilares, cuelgan gruesas telas de araña. En ellas acechan varias **arañas gigantes** (consulta su perfil en la página 54): hay tres arañas más una araña extra por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes. Las arañas se encuentran en la zona sur de la sala y se mueven para atacar a todos los intrusos.

Entre los otros sistemas defensivos se encuentran dos hogares de chimeneas que los enanos utilizaban para calentar calderos de aceite que después vertían por las rendijas del suelo. Hay tres calderos vacíos formando una fila encima de una de las rendijas. Las aspilleras del muro sur dan a la zona A4 y las escaleras de piedra bajan hasta las zonas A2 y A3.

A23. BARRACÓN OCCIDENTAL DE LA PLANTA ALTA

Al oeste de la sala, hay un hogar de chimenea. Un escudo de acero no mágico cuelga de un gancho de la repisa de la chimenea con el símbolo de Alcazhacha: un guantelete de enano aferrando un hacha de mano. Los personajes pueden usar el conducto manchado de hollín de la chimenea para entrar o salir de la fortaleza (consulta el apartado "Llegada", página 12).

El resto de mobiliario de la habitación (catres, mesas, sillas y pequeños cofres vacíos) está intacto pero cubierto de polvo.

A24. PASILLO EMBRUJADO

La **banshee** (consulta su perfil en la página 56) se encuentra en la parte este-oeste del pasillo, en forma de ele. La criatura flota en medio del corredor, ante la puerta que lleva a la zona A27. Descríbesela a los jugadores de la siguiente forma:

El espectro luminoso y delgado de una elfa flota en el pasillo polvoriento ante vosotros. Su rostro lo enmarca una mata de fino pelo enredado y su cuerpo lo cubre un vestido andrajoso que ondea a su alrededor. El rostro de la aparición se torna iracundo a la vez que grita: "¡Fuera de mi casa!".

Si los personajes huyen de la presencia de la banshee por iniciativa propia, les deja irse. Si avanzan hacia el espíritu, la atacan o intentan hablar con ella, se vuelve violenta.

En el primer asalto del combate, la banshee utiliza su acción de rostro horripilante. En el segundo asalto utiliza su lamento. Después de eso, se retira a la zona A27 atravesando la puerta cerrada como si no estuviese ahí. En la zona A27, la muerta viviente luchará hasta el final.

A25. SALA ORIENTAL Y BALCÓN DE LA PLANTA DE ARRIBA

El terremoto provocó que parte de esta sala vacía se derrumbase. En el muro occidental hay una puerta doble que conduce a un pequeño balcón de piedra que se asoma a la zona A4.

A26. BAÑO DE LOS GULES

Por aquí deambulan varios **gules** (consulta su perfil en la página 62), en concreto, dos más uno extra por cada miembro del grupo, sin incluir a los acompañantes. Los gules entran y salen a través de un agujero de 2 pies de diámetro en el muro oriental, que llega hasta el conducto de la chimenea de la zona A14.

En el centro de la sala, hay una bañera de piedra llena de huesos roídos de enanos. La bañera tiene un grifo del que, cuando se abre, sale agua caliente procedente de un manantial subterráneo que se calienta de forma natural. Al fondo de la bañera, hay un tapón de piedra que sella el drenaje.

A27. ALCOBA DE LA BANSHEE

Este dormitorio estaba reservado para invitados de honor, pero su mobiliario se ha deteriorado con el paso del tiempo y ahora está cubierto de polvo y telas de araña. Vylgara se hospedó aquí, pero durante su cautiverio se llevaron sus pertenencias y no dejaron nada de valor.

A28. ALCOBA DEL CASTELLANO

En mitad de la sala hay una cama de piedra con un colchón cochambroso, cubierta de polvo y telas de araña. En la pared sur, hay una chimenea llena de hollín. Varias **estirges** (consulta su perfil en la página 59) anidan en el conducto de la chimenea, lleno de escombros, una por cada miembro del grupo (incluidos los acompañantes). Las estirges atacarán a cualquiera que se atreva a tocar el hogar de la chimenea.

Puerta secreta. La pared del fondo de la chimenea es una puerta secreta. Si un personaje busca en el interior de la chimenea y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15, detectará huellas de manos de enanos en el hollín de esta pared. Al empujar la puerta secreta, se abrirá gracias a las bisagras de piedra ocultas y revelará la zona A29.

A29. CÁMARA SECRETA

En la pared sur de esta sala, por lo demás vacía, descansa un cofre de hierro de 80 libras con patas en forma de garra. La cerradura del cofre tiene una pequeña muesca circular en lugar del ojo de una cerradura tradicional. Si se observa minuciosamente, se detecta que en la muesca aparece muy pequeño el símbolo de un guantelete sujetando un hacha de mano. Este símbolo es el mismo que el del anillo de sellar del castellano (encontrado en la zona A14), aunque está invertido. Si el anillo del castellano se coloca en la muesca, el cofre se abrirá y permanecerá abierto hasta que la tapa se cierre con fuerza. También se puede abrir el cofre superando una prueba de Destreza con CD 20 con herramientas de ladrón o usando un conjuro *abrir* o algún tipo de magia similar.

Tesoro. El cofre contiene un **yelmo temible** y unos **guanteletes de fuerza de ogro**. Entrega a los jugadores las cartas de ambos objetos mágicos cuando los encuentren y los identifiquen.

A30. LETRINAS

Unas cortinas de cota de malla herrumbrosa ocultan un par de letrinas, cada una de ellas con un banco de madera colocado en la pared del fondo. Los conductos de estas letrinas descienden hacia las profundidades de la montaña y pasan por la derecha de la zona A10.

BASTIÓN DE AGUJAHELADA

EN EL BASTIÓN DE AGUJAHELADA, LOS AVENTUREROS encontrarán a Cryovain si no han derrotado al dragón blanco joven en otro sitio. Este lugar está pensado para personajes de nivel 6, aunque los personajes de niveles inferiores pueden acabar con el dragón si son astutos y tienen cuidado.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

El Bastión de Agujahelada es una fortaleza de piedra ubicada en la gélida estribación noroeste del pico Agujahelada. Delsendra Amzarr, una señora de la guerra, construyó la fortaleza en la que vivió muchos años, mientras mantenía a raya a los orcos de las Montañas de la Espada junto a sus soldados. Un invierno de los más duros que se recuerdan, las fuertes nevadas y ventiscas provocaron el corte de las provisiones, y Delsendra y sus tropas murieron de hambre. Tiempo después, los orcos tomaron la fortaleza, asolada por un terremoto hace diez años y que nadie se preocupó de reparar.

Cuando Cryovain decidió convertir el Bastión de Agujahelada en su guarida, atacó la fortaleza por la sección derruida del suroeste y devoró a varios orcos antes de asentarse en la azotea. Con un terrible rugido, el dragón atiborrado echó al resto de orcos del Bastión de Agujahelada.

Hace poco, unos malvados mercenarios que se hacen llamar los saqueadores Sangrefría se colaron por la casa del guarda sin que Cryovain se diera cuenta. Creen (erróneamente) que el dragón ha acumulado un gran tesoro y lo tiene escondido en la fortaleza. Su plan es robarlo la próxima vez que la bestia salga. Tratan a los aventureros como a cualquier otro rival: intentan asustarlos para que se larguen o tratan de matarlos.

CARACTERÍSTICAS DEL BASTIÓN DE AGUJAHELADA

El Bastión de Agujahelada se encuentra a una altitud de 2500 pies y está rodeado de escarpadas colinas heladas. El resto de características de este lugar se resume a continuación.

Aspilleras. Al utilizar una aspillera como método de protección, una criatura cuenta con una cobertura tres cuartos (consulta el reglamento) frente a amenazas externas. Un personaje Mediano no podrá pasar por una aspillera, pero uno Pequeño lo conseguirá si supera una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 10.

Iluminación. Las zonas interiores sin luz natural están totalmente a oscuras.

Puertas. Las puertas normales son de madera y sus pomos y bisagras son de hierro oxidado. Las puertas secretas son de piedra y quedan disimuladas por las paredes circundantes. Para descubrir una puerta secreta se debe investigar el muro y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15.

Techos. Las habitaciones y los pasillos de la casa del guarda y la fortaleza tienen unos techos abovedados de 15 pies de altura. Los techos del sótano son planos y de 8 pies de altura.

Temperatura. La temperatura está ligeramente por encima del grado de congelación durante el día y cae al llegar la noche. Siempre que la temperatura sea igual o inferior a 0 grados Fahrenheit, una criatura expuesta al frío debe realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 al final de cada hora. Las criaturas con resistencia o inmunidad al daño de frío tienen éxito automáticamente en la tirada de salvación, así como las criaturas que lleven equipo para climas fríos y las que se adapten de forma natural a este tipo de clima. Si se falla la tirada de salvación, la criatura tiene desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación, y su velocidad se reduce a la mitad. Si sufre estos efectos durante seis horas seguidas, la criatura muere congelada. Estos efectos dejan de afectar a la criatura cuando pasa al menos una hora en un lugar en el que haga calor.

ENCONTRAR EL BASTIÓN DE AGUJAHELADA

El Bastión de Agujahelada está tan escondido en las montañas que solo unos pocos saben de su existencia y aún menos conocen su historia o su estado actual. Los personajes pueden averiguar su ubicación tras tener una visión en el santuario de Savras (página 38) o pueden buscarlo por su cuenta. En el último caso, deja que los jugadores utilicen el póster con el mapa de la Costa de la Espada para trazar la búsqueda. El Bastión de Agujahelada se encuentra marcado en el mapa del DM (página 5) y los personajes darán con él si llegan a un hexágono adyacente.

Si los personajes están preparados para enfrentarse al dragón pero necesitan ayuda para encontrar su guarida, utiliza uno de los siguientes ganchos para llevarlos hasta el Bastión de Agujahelada:

La suerte de Tymora. Un acompañante o un PNJ amistoso propone a los jugadores que recen a la diosa Tymora en el santuario de la Suerte (página 9). Si uno o más personajes lo hacen, la bendición de Tymora llegará tras un descanso largo. Un misterioso jinete envuelto en una capa llega al pueblo en un **caballo de monta** (consulta su perfil en la página 56) para hacer acopio de suministros para sus compañeros. El hombre se llama Dobin Noreth y es un miembro neutral malvado de los saqueadores Sangrefría (consulta el cuadro de la página 18). Tanto él como el caballo conocen el camino a la guarida del dragón, ya que vienen de ahí. El corcel de Dobin es un caballo de carreras retirado y dócil que se llama Trébol de Cuatro Hojas.

Orco capturado. Un grupo de **orcos** (consulta su perfil en la página 67) ataca Phandalin. Si los personajes no están presentes durante el ataque, los lugareños ahuyentarán a los orcos (aunque sufrirán pérdidas) y capturarán vivo a uno de ellos. Este orco habla común y sabe dónde se encuentra la guarida del dragón. Los personajes también pueden capturar a un orco ellos mismos y sacarle la información que necesitan.

CAMINO AL BASTIÓN DE AGUJAHELADA

El Bastión de Agujahelada se encuentra a más de 30 millas de Phandalin. Estos serán los encuentros que les esperan a los personajes de camino a la guarida del dragón.

OGRO CONGELADO

Lee en voz alta el siguiente texto descriptivo para ambientar la escena:

A medida que avanzáis por las laderas azotadas por el frío y el viento de las Montañas de la Espada, os encontráis una gran criatura derribada y cubierta por el hielo.

La criatura congelada es un ogro (consulta la página 66) que el dragón blanco aniquiló con su aliento gélido. Como el cadáver del ogro era demasiado grande para cargarlo, el dragón decidió dejarlo ahí. Un personaje que revise la escena de cerca y supere una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 15 podrá deducir que el ogro no lleva más de 24 horas muerto. El frío de la ladera ha evitado que el hielo se descongele.

Junto al ogro hay un gran saco, también congelado, pero no se puede abrir ni examinar hasta que los personajes rompan

BASTIÓN DE AGUJAHELADA



o derritan el hielo que lo cubre. El saco contiene un yelmo de enano oxidado, un escudo de madera astillado y partido en dos, una planta rodadora, un sombrero de vaquero arrugado y una muñeca de arpillera que necesita urgentemente unas puntadas.

Tesoro. Si a los personajes les queda poca magia de curación, encontrarán tres *pociones de curación* en el saco del ogro junto al resto de objetos sin valor (dales a los jugadores tres cartas de pociones de curación).

LLEGADA

A medida que los personajes se acerquen al Bastión de Aguja Helada, lee el siguiente texto descriptivo en voz alta para ambientar la escena:

Las nubes tapan parte de una fortaleza de piedra situada en la estribación helada de una montaña escarpada y cubierta por la nieve que reconocéis como el pico Aguja Helada, un punto de referencia de tal envergadura que se puede ver desde Phandalin en un día despejado. En medio de la montaña, la fortaleza, formada por dos edificios unidos por un puente de piedra, incluso parece pequeña. Un sendero sinuoso y estrecho asciende por la ladera hasta el menor de los dos edificios. Al parecer, es la única forma segura de llegar por tierra. Es un camino complicado, pero más complicado aún es soportar el viento intenso y gélido que os golpea.

Si Cryovain está vivo, el **dragón blanco joven** (consulta superfilen la página 59) duerme sobre la azotea de la fortaleza principal (zona B20), donde puede disfrutar del aire gélido de la montaña y a la vez vigilar sus dominios desde las almenas. Descansa en una zona de 10 pies cuadrados en mitad de la azotea, sin obstáculos cerca, y se despierta si sucede alguna de las siguientes cosas:

- El dragón es el objetivo de un conjuro o recibe algún daño.

- Alguien o algo hace un ruido lo suficientemente fuerte como para interrumpir el sueño del dragón. Estos ruidos pueden ser el estruendo de un conjuro *ola atronadora*, el sonido de un combate en zonas que no estén totalmente aisladas del exterior con puertas, o un susurro al oído del dragón.

Si el dragón se percató de que hay intrusos cerca pero no consigue averiguar dónde están, ruge y alza el vuelo. Mientras sobrevuela la fortaleza, busca intrusos con la mirada. Si no encuentra nada a lo que pueda atacar, vuelve a la azotea y espera a que los intrusos sean los que se acerquen. El dragón es lo bastante pequeño como para colarse por puertas y pasillos, pero necesita un incentivo para entrar a la fortaleza porque no le gustan los espacios cerrados. Como la mayoría de los dragones blancos, Cryovain no destaca por su inteligencia y es fácil tenderle una trampa.

El aullido del viento evita que Cryovain escuche a los intrusos que sean relativamente silenciosos. El viento también silencia a los personajes mientras avanzan por el sendero helado (zona B1) que llega hasta la casa del guarda (zonas B2 hasta B6).

LUGARES DEL BASTIÓN DE AGUJAHELADA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del Bastión de Aguja Helada.

B1. SENDERO ESTRECHO

Este estrecho sendero asciende por la ladera y rodea la casa del guarda. Se ven perfectamente las huellas de caballos que suben y bajan por el sendero. Los personajes deben avanzar por el sendero en fila india. Si hay más de un personaje, pregunta el orden de marcha y la distancia que guardan entre uno y otro, por si se hace relevante.

El sendero es seguro, aunque hay un tramo de 20 pies cubierto de escombros que es terreno difícil (consulta el reglamento).

Llegada a la casa del guarda. El sendero acaba en la puerta exterior de la casa del guarda. Esta puerta puede cerrarse con un tablón de madera desde dentro, pero cuando los personajes llegan, el pesado travesaño no está colocado. Deben entrar sin esperar permiso, puesto que nadie responde si llaman a la puerta.

La mercenaria que se encuentra en la zona B6 vigila el sendero y avisa a sus compañeros de la zona B4 si ve a algún desconocido acercarse a la casa del guarda. Con cuidado de no despertar al dragón, los mercenarios permiten a los personajes entrar en la casa del guarda sin oponer resistencia. Consulta el cuadro "Saqueadores Sangrefría" para obtener más información sobre los mercenarios.

B2. ESTABLOS

Cuatro **caballos de monta** ensillados (consulta su perfil en la página 56) se encuentran en sus recintos; el quinto está vacío. Los caballos pertenecen a los mercenarios de las zonas B4 y B6.

B3. ALMACÉN

Esta sala tiene barriles de madera vacíos y cajas tan viejas y quebradizas que al más mínimo roce se desmoronarían.

SAQUEADORES SANGREFRÍA

Los saqueadores Sangrefría son humanos neutrales malvados **veteranos** (consulta la página 68 para ver su perfil) que hablan común. Cuando no encuentran trabajo de mercenarios, recurren al banditaje y los robos. En cuanto descubrieron al dragón blanco, decidieron seguirlo a su guarida. Ahora están a la espera de que salga de caza para saquear el Bastión de Agujahelada en su ausencia. Hasta que se vaya, los saqueadores hacen todo lo que está en su mano para no llamar la atención. Si los personajes han matado al dragón en algún otro lugar, da por hecho que los mercenarios registraron la fortaleza sin éxito y ahora esperan malhumorados a un compañero llamado Dobin Noreth a que vuelva con provisiones (consulta "La suerte de Tymora" en la página 16).

Para ahuyentar a los personajes, los saqueadores les amenazan con violencia física y no dudarán en emplearla si sus amenazas caen en saco roto. Si los personajes intentan sobornarlos, los mercenarios se darán cuenta de que sería más fácil robarles que aceptar el soborno. Si se mata o incapacita a dos o más saqueadores, los demás se rinden e intentan negociar una tregua para garantizar su supervivencia.

Los personajes se topan con estos cuatro saqueadores Sangrefría en el Bastión de Agujahelada:

Syleen Lunargétea. La líder de los saqueadores Sangrefría es una mujer menuda y audaz procedente de Nuncainvierno. Es pelirroja y lleva el pelo recogido en una coleta. A Syleen le gusta el riesgo y vive como si cada día fuera el último. Es una mentirosa compulsiva y da por hecho que el resto de la gente también.

Runa Vokdottir. Una mujer musculosa con el pelo negro, de ojos azules y fríos como témpanos. Procede del Valle del Viento Helado, en el lejano Norte. Una vida de días sin sol y noches gélidas le ha enseñado, erróneamente, que la crueldad es una característica natural, no algo malo. Runa habla poco pero, cuando lo hace, demuestra un sentido del humor ácido.

Brakkis Elspaar. Brakkis es un hombre poco atractivo cuyos mejores años ya pasaron. Es un oportunista al que le gusta obedecer órdenes, ya que así puede centrarse en pensar en su jubilación y en perros, dos temas de los que no se cansa de hablar.

Jabarl el Muerdeorcos. Jabarl es un bruto fornido y huraño con un historial delictivo por el que nunca paga. Se le da bien asustar a los demás, reventar cabezas y cuidar de los caballos, con los que parece entenderse bien.

B4. BARRACÓN DE LA CASA DEL GUARDA

Contra los muros hay una pila de catres de madera destrozados, de forma que queda un hueco en mitad de la habitación en el que los saqueadores Sangrefría han colocado sus petates y otros enseres. Si los mercenarios descubren que se acercan desconocidos, los reciben en la zona abierta que hay entre esta habitación y los establos. Si los personajes llegan a esta zona sin ser detectados, Syleen Lunargétea está sentada en un taburete y tararea bajito una canción mientras afila un cuchillo. Cerca de ella duermen, bajo unas mantas andrajosas, Brakkis Elspaar y Jabarl el Muerdeorcos. Consulta el cuadro "Saqueadores Sangrefría" para obtener más información sobre estos maleantes.

Las provisiones de los mercenarios incluyen suficiente agua y raciones para cuatro personas durante un día.

B5. HERRERÍA

Un yunque yace en el suelo cerca de una chimenea que nadie enciende desde hace años. Junto al hogar hay un fuelle tan antiguo que, si alguien lo cogiera, se rompería. Por el suelo hay tiradas herramientas oxidadas y herraduras viejas.

B6. BARBACANA

Los muros de la barbacana están salpicados de aspilleras desde las que se vislumbra el sendero que rodea la casa del guarda, y una chimenea apagada destaca en la parte sur.

Runa Vokdottir (consulta el cuadro "Saqueadores Sangrefría") vigila el sendero desde las aspilleras. Si ve intrusos, sale de la habitación y avisa a sus compañeros de la zona B4.

B7. PUENTE DE PIEDRA Y CAMPANA DE HIERRO

Este resistente puente de piedra cubre la distancia de 35 pies que separa la casa del guarda de la fortaleza principal, a 50 pies de altura del sendero. En sus laterales, el puente cuenta con unas barandillas de piedra de 3 pies de altura.

En el muro norte de la puerta que lleva a la zona B8 hay una campana de hierro con una cadena corta y oxidada colgando de ella. Si se toca la campana, el dragón se despierta en la zona B20. La puerta que lleva a la zona B8 está entornada, con el travesaño roto. El mal estado de la puerta sugiere que la forzaron hace tiempo.

B8. ENTRADA A LA FORTALEZA

Este pasillo corto y vacío tiene aspilleras en los muros norte y sur.

B9. DEFENSAS EXTERIORES

Unas puertas secretas ocultan estos pasillos fríos y vacíos salpicados de aspilleras que recorren el muro exterior. Los orcos nunca han entrado ni habitado esta zona.

B10. ESCOMBROS

Hace años, un terremoto provocó el derrumbamiento de dos de las esquinas de la fortaleza, que quedaron reducidas a enormes pilas de escombros. Estas zonas se consideran terreno difícil (consulta el reglamento).

B11. PUESTO DE GUARDIA ABANDONADO

Entre las pilas de escombros hay un pasillo vacío con aspilleras a lo largo del muro exterior. Cryovain tiró abajo la puerta este para entrar, pero no encontró nada interesante.

B12. SALA DE AUDIENCIAS

Tres **estirges** (consulta su perfil en la página 59) revolotean inquietas por la fría y lúgubre sala. Las estirges tienen sed de sangre y atacan sin ton ni son a cualquier criatura de sangre caliente que se atreva a pasar por ahí.

En otros tiempos, las paredes estuvieron cubiertas de escudos, armas y tapices, pero los orcos arrancaron y destrozaron todo

atisbo de decoración. Entre los escombros yace una docena de esqueletos humanoides ataviados con unas armaduras herrumbradas (todos murieron de hambre). En el suelo de piedra hay dibujado un blasón con forma de escudo de 10 pies de diámetro, en el que se observa una torre negra golpeada por un relámpago dorado: el emblema de la señora de la guerra Delsendra Amzarr.

Puerta secreta. Esta sala tiene dos puertas secretas. La puerta oriental se abre empujando y da a la zona B9. La puerta occidental se abre tirando y da a una escalera de 3 pies de ancho que baja 10 pies hasta la zona B21. Cryovain es demasiado grande y no cabe por esta escalera.

B13. COMEDOR

Los orcos no dejaron nada sin destrozar en la sala e incluso arrancaron un par de candelabros que otrora colgaban del techo con unas cadenas. Entre el mobiliario destrozado se incluye una larga mesa de comedor de madera y una docena de sillas del mismo material. Tirada entre el hollín de la chimenea, se ve una gran cabeza de lobo blanco disecada, con ojos azules y la mirada perdida. En su día, la cabeza estaba colgada de unos ganchos encima de la repisa.

B14. COCINA

Los orcos arrasaron esta habitación. Rompieron todos los muebles y dejaron escombros por todas partes. Desde las chimeneas gemelas del muro sur entra una fría brisa.

B15. DESPENSA

Esta sala fue saqueada y solo quedan estanterías destrozadas, barriles rotos, sacos desgarrados y otros desperdicios esparcidos por el suelo. Entre ellos, los personajes encuentran los restos del esqueleto de un hombre humanoide ataviado con una coraza oxidada. Al borde de la inanición, dieron muerte a este guardia cuando trataba de robar comida.

B16. ARMERÍA

Los estantes de armas, que antaño colgaban en las paredes norte y sur de la sala, ahora yacen destrozados en el suelo, entre los restos de maniqués de madera. También hay unos ganchos oxidados en la pared de los que antes colgaban armaduras, escudos y yelmos.

B17. DEPENDENCIAS DE LA SEÑORA DE LA GUERRA

Mientras sus soldados morían de hambre, Delsendra Amzarr tuvo que sofocar una revuelta impulsada por varios seguidores. Tras acabar con ellos, la señora de la guerra se suicidó con un cáliz de veneno. Los esqueletos esparcidos por la habitación dan muestra de ello:

- Tres esqueletos humanoides con cotas de malla oxidadas yacen en el suelo cerca de unas espadas largas herrumbrosas.
- Un cuarto esqueleto humanoide con una armadura de placas oxidada está despatarrado en una silla frente a la chimenea. Un cáliz de acero está tirado en el suelo entre las patas de la silla (el caudillo orco robó el hacha a dos manos de la señora de la guerra, que los personajes pueden encontrar en la zona B19).

En el centro de la habitación hay una recia mesa de roble en la que Delsendra y sus oficiales debían de planear sus batallas. Diseminadas por la mesa hay unas figuritas de soldados talladas de madera, junto con trozos de mapas antiguos.

Puerta secreta. La puerta secreta del muro oriental se abre tirando y da a una escalera de 3 pies de ancho que baja 10 pies hasta la zona B21. Cryovain es demasiado grande y no cabe por esta escalera.

B18. BARRACÓN DE LOS ORCOS

La mugre de la sala da cuenta de todo el tiempo que los orcos han pasado aquí. Los muebles que en su día ocupaban la habitación se han usado para hacer lumbre en la chimenea. Los personajes pueden notar por dónde pasó el dragón cuando atacó la fortaleza simplemente con seguir las puertas derribadas de la escalera oriental, que lleva a las zonas B19 y B20.

Tesoro. Los personajes que busquen entre la mugre encontrarán un saco de cuero que contiene 450 pc y 182 pp, así como un catalejo roto que vale 100 po.

B19. GUARIDA DEL CAUDILLO ORCO

Esta era la morada de Kra, el caudillo orco, que murió engullido por Cryovain. Todo lo que queda de Kra es una mano derecha cercenada aferrando la empuñadura de una elegante hacha a dos manos no mágica que el caudillo encontró en la zona B17. La sala está decorada con un botín de guerra, entre el que se incluyen varios muebles lujosos que quedaron prácticamente destrozados cuando Cryovain atacó. Por toda la sala hay pieles, astas, las cabezas putrefactas de los enemigos de Kra (enanos, humanos y otros orcos rivales principalmente), además de otros trofeos.

Tesoro. Los personajes que busquen en la habitación encontrarán una silla de madera decorada a la que le falta uno de los brazos. Hecha a mano por los elfos marinos como obsequio a sus parientes de interior, su diseño incluye seis ramas de coral rojo. Las ramas se pueden quitar y valen 25 po cada una.

B20. AZOTEA

Si los personajes aún no han derrotado a Cryovain, el encuentro final con el **dragón blanco joven** (consulta su perfil en la página 59) tendrá lugar en esta zona, en su empeño de defender su nuevo hogar. La azotea está cercada por almenas de 3 pies de alto, excepto en las esquinas en las que se ha derrumbado el muro. 5 pies por encima de la azotea, sobresalen conductos de chimenea cilíndricos de piedra, pero son demasiado estrechos para colarse por ellos, incluso para los personajes Pequeños. Estos conductos conectan con los hogares de las chimeneas de las zonas B12, B13, B14 y B17.

Hielo resbaladizo. La azotea está cubierta de hielo resbaladizo. El hielo se considera terreno difícil (consulta el reglamento). Cuando una criatura que no sea Cryovain se mueve por el hielo por primera vez en un turno, debe superar una prueba de Destreza (Acrobacias) con CD 10 o se caerá y quedará derribada.

B21. SÓTANO

La sensación de frío en esta sala vacía es intensísima. Sobre cada puerta aparece cincelada la palabra "CRIPTAS" en común.

B22. CRIPTAS

Estos pasillos toscamente labrados contienen ataúdes de piedra sin nombre en nichos. Dentro de cada ataúd reposan los huesos y las armaduras y armas oxidadas de los guerreros que cayeron en combate bajo el mando de Delsendra Amzarr.

B23. CRIPTA VACÍA Y SALIDA SECRETA

De los cinco ataúdes de piedra anónimos de este panteón, cuatro están vacíos. El ataúd de en medio contiene las piezas de un trineo que se puede montar en 10 minutos. El trineo se diseñó para descender por la ladera a toda velocidad (una ruta de escape desesperada que nunca se llegó a utilizar).

Puerta secreta interior. La puerta secreta del muro sur se diseñó para abrirse únicamente desde el interior de la sala tirando de un pomo escondido. Un conjuro de *abrir* o algún tipo de magia similar puede abrirla desde fuera. La puerta da una cornisa desde la que se ve una ladera helada de la montaña.

CAMPAMENTO DE LOS LEÑADORES

EL CAMPAMENTO DE LOS LEÑADORES ESTÁ PENSADO PARA personajes de nivel 3, aunque los personajes de nivel 2 podrán sobrevivir a los peligros de esta misión si son cautelosos y astutos. A los personajes de nivel 4 o superior les resultará fácil afrontar las amenazas del campamento.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Años después de la erupción del monte Caldhora, la ciudad de Nuncainvierno continúa reconstruyéndose tras la destrucción ocasionada. Los leñadores han montado campamentos a lo largo del río que surge del bosque de Nuncainvierno y lo usan para transportar troncos a la ciudad.

Tibor Wester, el hermanastro oportunista y cobarde del alcalde de Phandalin, Harbin Wester, se encuentra al cargo de un campamento en concreto, ubicado en la orilla sur del río. Allí, contrata leñadores cualificados para que encuentren los mejores árboles, los talen y los arrastren hasta el campamento para enviarlos río abajo. Tibor compra los suministros necesarios en Phandalin para evitar el pago del disparatado "impuesto de la devastación" con el que Nuncainvierno grava los bienes esenciales. Transportar los suministros de forma segura a través del bosque de Nuncainvierno es todo un desafío, por lo que Harbin recurre a aventureros para completar las entregas.

No obstante, Tibor tiene un problema más acuciante que las líneas de suministro. Sus leñadores provocaron la ira de unos anacoretas de Talos (consulta la página 53), molestos por las intrusiones en su territorio del bosque de Nuncainvierno. Como venganza, los anacoretas escondieron un tótem en el campamento para atraer a los ankhegs. Los monstruos excavadores pillaron por sorpresa a los leñadores y mataron a los doce. Tibor pudo sobrevivir encerrándose en su oficina, y no pretende salir hasta que le rescaten.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión del campamento de los leñadores (página 11), los aventureros deberán llevar los suministros al campamento y conseguir la firma de Tibor Wester para que su hermanastro, Harbin, sepa que la entrega llegó a su destino.

PREPARATIVOS

Antes de partir, los personajes deberán recoger los suministros para el campamento de los leñadores. Harbin Wester ya ha saldado en Phandalin todos los trámites con Suministros Barthen (la tienda descrita en la página 8). Cuando los personajes lleguen para recoger los suministros, lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

Barthen os comenta que sus empleados han llenado dos cajas con suministros y os entrega una hoja de pergamino que detalla su contenido: alimentos (carne seca, piezas de queso y hogazas de pan), barriles de cerveza y frascos de aceite. Las dos pesadas cajas están cargadas en una carreta de dos ruedas a la que está atado un buey. "El buey se llama Vincent", aclara Barthen. "Los quiero de vuelta a él y a la carreta en cuanto hayáis terminado. Gracias".

El buey (usa el perfil de la **vaca** de la página 68) es una bestia fiable. Cada caja contiene suficientes provisiones para sustentar a doce personas durante un mes, siempre y cuando complementen su alimentación con agua fresca y lo que puedan pescar en el campamento.

Si los personajes informan a Barthen de que pretenden visitar el pabellón de caza de Halcón (consulta la página 34) de camino al campamento, el comerciante les sugerirá que compren una botella de vino de calidad (10 po) y se la lleven al cazador como obsequio.

CAMINO AL CAMPAMENTO

Los personajes pueden viajar 24 millas al día. Como el campamento de los leñadores se encuentra a unas 50 millas al norte de Phandalin, deberán realizar un descanso largo a mitad del trayecto. Podrán elegir acampar en el bosque o desviarse hacia el este y hacer el descanso largo en el pabellón de caza de Halcón.

El miembro del grupo con el mayor modificador por Sabiduría (Supervivencia) es el más cualificado para orientarse en el bosque de Nuncainvierno. Usa el mapa de la Costa de la Espada (página 5) para seguir el avance de los personajes por el bosque. Cuando entren en un nuevo hexágono del mapa, pide al miembro mencionado que realice una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 10. Si la supera, el grupo mantendrá el rumbo; de lo contrario, los aventureros se desviarán 1d4 millas, tras lo cual volverán a encontrar la dirección correcta.

UN ENCUENTRO (NO TAN) SALVAJE

Poco después de aventurarse en el bosque, los personajes tendrán un encuentro en el que las apariencias engañan. Lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

Avistáis un jabalí salvaje en un claro pequeño a unos 60 pies de distancia. El jabalí os mira con recelo.

El jabalí resulta ser una **anacoreta de Talos** (consulta su perfil en la página 53) que ha adoptado su forma animal. La anacoreta, llamada Drethna, atacará solo en defensa propia. Si los personajes rodean al jabalí o deciden no luchar, podrán continuar su camino. Si el jabalí sale ileso del encuentro, se dirigirá a toda prisa a la casa del bosque para advertir a los anacoretas (página 22) de la presencia de forasteros.

LLEGADA

Si los personajes siguen el río desde el pabellón de caza de Halcón, llegarán desde el este. Si vienen directamente de Phandalin, se aproximarán desde el sur. Cuando lleguen, lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

El campamento de los leñadores se extiende a lo largo de la orilla sur del río, donde hay una docena de tiendas de campaña dispuestas sobre la arena. Cerca del muelle, el toldo de una cabaña cubre una pila de leños. Las otras cabañas cercanas, más antiguas, están destrozadas; solo quedan los cimientos y las chimeneas de piedra. El campamento parece desierto y en él reina un silencio inquietante.

Los ankhegs se esconden bajo tierra y detectan a sus presas gracias a su capacidad de sentir vibraciones. Si se cumplen ciertas condiciones, descritas en las apartados de las zonas C3 y C6, estas criaturas saldrán abruptamente del suelo en las casillas marcadas con "erupción de ankhegs". Si en la aventura solo participa un jugador, se encontrará con los ankhegs de uno en uno.

CAMPAMENTO DE LOS LEÑADORES



LUGARES DEL CAMPAMENTO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del campamento de los leñadores.

C1. CABAÑAS EN LAS ROCAS

Estas cabañas se han derrumbado casi por completo y coronan una escarpadura de piedra de 10 pies de altura que los ankhegs no pueden atravesar excavando.

C2. CABAÑA ANTIGUA Y CHIMENEA

De la cabaña solo se conservan una chimenea casi destruida y los cimientos de piedra, que los ankhegs no pueden atravesar excavando.

Tótem. Los personajes que investiguen la chimenea encontrarán un tótem enterrado entre escombros: trece figuritas de palo andróginas bañadas en sangre de cerdo, talladas con pequeños símbolos de relámpagos y atadas con un mechón de cabello, formando un haz. Los personajes que superen una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 15 podrán determinar que el propósito del tótem es traer desdichas a quienes habiten en sus inmediaciones. Si se destruye el tótem, los ankhegs que todavía no hayan atacado perderán su interés en el campamento, se meterán bajo tierra y se irán.

C3. CABAÑA DE TIBOR Y ALMACÉN DE HERRAMIENTAS

Esta cabaña tiene un suelo de madera y se divide en dos habitaciones. La más grande está abarrotada de herramientas de tala, como sierras y arneses de cuero para trepar a los árboles, entre otros. Un **ankheg** (consulta su perfil en la página 54) se oculta bajo el suelo. La primera vez que un personaje atraviese la habitación, el ankheg irrumpirá en la sala tras romper las tablas del suelo de la casilla marcada con "erupción de ankhegs" y atacará.

Tibor Wester, un **plebeyo** humano (consulta su perfil en la página 67), se ha atrincherado en la oficina del norte, más pequeña. El humano ha bloqueado la puerta con su escritorio y, asustado, se ha hecho un ovillo sobre él. Tibor tomará siempre la decisión más cobarde y egoísta en cualquier situación.

C4. MUELLE DEL RÍO

Aquí se pueden amarrar los botes y barcazas del río, aunque no se observa ninguna cuando llegan los personajes.

C5. CAMPAMENTO NORTE

Seis tiendas rodean los restos de una fogata, cada una con un petate y utensilios de cocina. Tras investigar, los personajes descubrirán que las tiendas y los petates están parcialmente disueltos por la acción de algún tipo de chorro de ácido. Las huellas y marcas extrañas en la arena parecen indicar que algo atacó y arrastró a varios humanoides. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 10 deducirá que los monstruos excavadores acabaron con la vida de los humanoides y arrastraron sus cuerpos bajo tierra. Los ankhegs derrumban los túneles que dejan atrás, por lo que es imposible seguirlos.

C6. CAMPAMENTO SUR

Este campamento es similar a la zona C5, pero bajo él se ocultan tres **ankhegs** (consulta su perfil en la página 54). Cuando una criatura esté a menos de 20 pies de una casilla del mapa marcada con "erupción de ankhegs", uno de estos monstruos saldrá abruptamente del suelo con intenciones hostiles y luchará hasta la muerte.

CASA DEL BOSQUE

LA CASA DEL BOSQUE ESTÁ PENSADA PARA PERSONAJES DE NIVEL 5 o 6, aunque los personajes de nivel 3 o 4 pueden sobrevivir a los desafíos de esta misión si son cautelosos y descansan entre encuentros.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Hace muchos años, una maga semielfa que se dedicaba a la exploración de ruinas élficas antiguas construyó una casa de piedra en el bosque de Nuncainvierno, cerca de varias ruinas que llamaron su atención. En una de esas exploraciones, la maga desapareció y, con ella, las protecciones mágicas de la casa se disiparon. El edificio empezó a deteriorarse y terminó en ruinas. Hace años que la hiedra lo envuelve casi por completo.

Hace no mucho, un anacoreta semi-orco de Talos llamado Grannoc se adueñó de la casa en ruinas y plantó semillas en el fondo del pozo. De estas semillas emergió un árbol maligno que llenó el pozo y empezó a generar monstruosas plantas malévolas, llamadas marchitas (consulta la página 64). Las marchitas obedecen a Grannoc, que las utiliza para defender su casa del bosque y eliminar a los intrusos.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de la casa del bosque (página 11), los aventureros deben erradicar el mal que habita en la casa y sus alrededores. Su recompensa les espera en el pabellón de caza de Halcón (página 34).

LLEGADA

Los personajes que vengan del pabellón de caza de Halcón (página 34) llegarán desde el oeste. Los que vengan del Círculo del Trueno (página 26) llegarán del norte.

CARACTERÍSTICAS DE LA CASA DEL BOSQUE

El edificio es una ruinoso casa de campo de piedra cubierta por la hiedra. Sus características comunes se describen a continuación.

Hiedra. La hiedra que cubre la casa es venenosa y hace que sea difícil trepar por los muros. Para hacerlo, se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15. Si una criatura entra en contacto con la hiedra, tendrá que superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o recibirá 2 (1d4) de daño de veneno.

Iluminación. La oscuridad reina en casi toda la planta baja, ya que la hiedra tapa la luz natural excepto en las zonas a cielo abierto (como el patio) o con algún tipo de abertura por la que pueda entrar la luz solar o lunar. La luz natural que se cuela por los agujeros del tejado ilumina de forma tenue las estancias de la planta superior.

Puertas. Las puertas normales son de madera y su estado de podredumbre es tal que están blandas y es fácil romperlas (no requieren una prueba de característica). Las puertas secretas son de piedra y quedan disimuladas por las paredes circundantes. Si un personaje inspecciona la pared, podrá encontrar una puerta secreta superando una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10.

Techos. Los techos de la planta baja son planos y de 8 pies de altura. Los de la segunda planta son a dos aguas y de 15 pies de altura. Los cruzan unas vigas de madera a una altura de 10 pies.

Ventanas. Las ventanas miden 2 pies y medio de ancho por 5 de alto. Tienen contraventanas de madera pero no cristales. Las que dan al exterior están cubiertas de hiedra, que debe quitarse para abrir o cerrar las contraventanas.

Lee el siguiente texto a los jugadores para describirles este paraje:

Por un camino del bosque, llegáis a un claro neblinoso. En mitad de este, prácticamente escondida tras la hiedra espinosa, hay una casa en ruinas de dos plantas. La gran casa está construida sobre unos cimientos de piedra de seis pies de altura y encima de la entrada principal sobresale un balcón. Alrededor de la casa, crecen salvajes las calabazas en huertos y hay varios jabalíes comiéndoselas. Conforme os acercáis, los jabalíes bufan con desprecio.

El camino que sale por el norte del mapa lleva al Círculo del Trueno (página 26). El camino hacia el oeste conduce al pabellón de caza de Halcón (página 34).

LUGARES DE LA CASA DEL BOSQUE

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de la casa del bosque.

C1. HUERTOS DE CALABAZAS

Nueve jabalíes pastan en los huertos de calabazas (uno por huerto). De estos, seis son **jabalíes** de verdad (consulta su perfil en la página 63). Los otros tres son **anacoretas de Talos** que han adoptado la forma de jabalíes (consulta la página 53). Los anacoretas ignoran a los personajes hasta que intentan irse (consulta "Salir de la casa", página 25). Si los personajes atacan a un jabalí, este huye a toda velocidad hacia el bosque en su turno. Si los personajes atacan a un anacoreta, el resto de los jabalíes y anacoretas contraatacan. Si necesitas decidir si un jabalí es un anacoreta o no, tira 1d6. Si sale un 5 o un 6, el jabalí es en realidad un anacoreta.

Calabazas. Un conjuro de *detectar magia* revela una tenue aura de magia de transmutación en cada calabaza. Como acción, un personaje puede abrir una calabaza y descubrir que alberga seis raciones de pipas. Las criaturas que coman un puñado de pipas de calabaza como acción recuperan un punto de golpe. Si una criatura se come más de cinco puñados en una hora, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada durante 1d4 horas.

C2. PORCHE Y BALCÓN

Describe la entrada principal de la casa de la siguiente forma:

Los escalones de piedra suben a un porche con un balcón de piedra por encima a una altura de diez pies. Las columnas del balcón y la barandilla de piedra en ruinas están cubiertas de enredaderas. En la entrada de la planta baja hay una puerta doble con la cabeza de un jabalí gigante tallada sin mucho esmero. En el balcón, una puerta doble cerrada permanece intacta.

Los personajes pueden trepar hasta el balcón si superan una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15. Si otro personaje le ayuda, hará la prueba con ventaja. Las dos puertas dobles no están cubiertas por la hiedra y se pueden abrir de forma segura.

C3. RECIBIDOR DE LA PLANTA INFERIOR

En este austero recibidor destacan una escaleras de madera desvencijadas y mohosas.



Escaleras trampa. Las escaleras suben 10 pies hasta la zona C14. El segundo tramo se ha deteriorado tanto que se derrumba al soportar 50 libras de peso o más. Si una criatura se encuentra en las escaleras cuando se derrumban, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 para no caer en el lecho de pinchos de madera que hay justo debajo. Si el personaje falla, caerá en 1d6 pinchos de madera, cada uno de los cuales causa 1d6 de daño perforante.

C4. SALÓN

La puerta de este salón está hecha pedazos. Por la habitación hay desperdigados varios muebles rotos: restos de sillas, mesillas y un estante para guardar el vino. El suelo de piedra está prácticamente cubierto por una alfombra circular llena de moho.

C5. COMEDOR

Las paredes están cubiertas de pinturas primitivas hechas con sangre en las que se observan jabalíes persiguiendo a figuras humanoides esquemáticas. La zona sur de la habitación está presidida por una chimenea y en la mitad oriental hay una pila de madera con los restos de una mesa destrozada, rodeada de seis sillas rotas.

Si los personajes se topan con la anacoreta de Talos transformada de camino al campamento de los leñadores y la dejan escapar (consulta "Un encuentro (no tan) salvaje" en la página 20), en la repisa de la chimenea verán unas figuritas hechas con ramas: cada una representa a un miembro del grupo, incluidos los acompañantes. Son **ramas marchitas** (consulta su perfil en la página 65) que atacan cuando los tocan o les hacen algún tipo de daño.

Tesoro. Entre los ruinosos muebles hay un candelabro de plata deslustrado que vale 25 po.

C6. COCINA

La naturaleza se ha adueñado de la cocina, cuyos muebles están totalmente podridos. La puerta exterior lleva años rota y las ratas han hecho agujeros en la parte inferior de la puerta que lleva a la despensa (zona C7).

C7. DESPENSA

Gran parte del techo de esta habitación ha cedido, por lo que el suelo está cubierto de escombros. Los pájaros han anidado en las estanterías de madera que cubren las paredes norte y sur. Hace mucho tiempo que las ratas devoraron lo que tenían a su alcance y el resto de alimentos se han podrido.

C8. PATIO

Describe esta zona a los jugadores de la siguiente forma:

Los escalones de piedra llevan a un patio adoquinado que tiene un soportal con columnas en la parte oriental. La planta de arriba cuenta con siete ventanas desde las que se observa el patio. En el centro de este hay un pozo de cinco pies de ancho del que emergen gruesas enredaderas.

Si todavía no se han ocupado de los orcos de la zona C18, añade la siguiente frase:

De la esquina sureste de la casa emergen unos bufidos y gritos guturales que indican la presencia de orcos.

Los personajes que entiendan orco pueden escuchar a los orcos planeando algún tipo de ataque.

Árbol de Gulthias. Dentro del pozo, de 30 pies de profundidad, habita un árbol de Gulthias cuyas raíces se abren paso bajo tierra. Con poco espacio para extenderse, el árbol ha crecido como una columna deformada de madera retorcida con huecos estrechos entre sus enroscadas ramas.

En el hueco se esconden varias **enredaderas marchitas** (consulta su perfil en la página 65), en concreto, una más una extra por cada miembro del grupo, sin incluir a los acompañantes, con un máximo de cinco enredaderas. Las criaturas forman una columna descendente, la más cercana se adentra 5 pies por la boca del pozo. Con su visión ciega, pueden sentir la presencia de intrusos en el patio. No obstante, solo emergen para atacar cuando ellas o el árbol de Gulthias reciben daño o cuando Grannoc (consulta la zona C10) se lo ordena. Una vez que las enredaderas salgan del pozo, un personaje Mediano o más pequeño podrá descender por él descolgándose por las ramas del árbol con facilidad (no requiere ninguna prueba de característica).

El árbol de Gulthias es una planta Enorme con sangre en lugar de savia. Tiene CA 15, 250 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego y ningún tipo de acción, reacción o defensa. Como cualquier árbol normal, no puede moverse. Sin embargo, a menos que lo arranquen de raíz totalmente, vuelve a crecer incluso si sus puntos de golpe se reducen a 0, recuperando 1 punto de golpe cada 24 horas.

Las noches en las que haya luna roja, el árbol de Gulthias puede generar 2d6 ramas marchitas, 1d6 agujas marchitas o 1d4 enredaderas marchitas. Estas criaturas se separan del árbol y salen reptando del pozo, listas para obedecer a Grannoc.

Hacer sonar la alarma. Cualquier ruido fuerte en el patio alerta a las criaturas de las zonas C10 y C18. Tira iniciativa para ellas y las enredaderas marchitas del pozo y haz que reaccionen así:

- Grannoc y las ramas marchitas de la zona C10 irán inmediatamente a ver qué ocurre. En su primer turno, entran al patio y Grannoc ordena a las enredaderas marchitas que emerjan del pozo. Después, Grannoc y todas las marchitas usan sus acciones para atacar a los enemigos más cercanos.
- Los orcos de la zona C18 usan su primer turno para bajar a la zona C9. En el segundo, irrumpen por la puerta y se unen al combate.

C9. HABITACIÓN DE LOS APRENDICES

Describe esta zona a los jugadores de la siguiente forma:

En su día, esta habitación fue un dormitorio, una cocina y un comedor todo en uno. A lo largo de la pared sur se disponen cuatro camas, entre las que hay ventanas cerradas y mesillas de noche. La pared occidental está ocupada por cuatro armarios y una alacena con vajilla y cubertería humildes. Cuatro sillas rodean una pequeña mesa de comedor en la esquina noreste, y cerca de una chimenea llena de hollín hay una mesa de caballete con ollas y utensilios de cocina. Todos los muebles son de madera.

El techo de la esquina suroeste se ha derrumbado y ha dejado la zona de debajo llena de escombros y un gran agujero con bordes irregulares desde el que se ve la habitación de arriba.

La maga que construyó la casa tenía cuatro aprendices. En cuanto se dieron cuenta de que la maga no volvería, los aprendices saquearon la biblioteca (zona C11) y huyeron. En su huida, se llevaron también sus pertenencias personales.

Cualquier ruido fuerte en esta zona alerta a los orcos de la zona C18. En su primer turno, bajan por el agujero del techo; en el siguiente, atacan.

Los aventureros pueden colocar muebles altos debajo del agujero y encaramarse para llegar a la zona C18 sin tener que superar una prueba de característica.

C10. LABORATORIO DE LA MAGA

La puerta oriental de la habitación está destrozada, pero la luz procedente del patio no es suficiente para iluminar esta sala. Los personajes con visión en la oscuridad o sus propias fuentes de luz ven lo siguiente:

Lo que antaño era una especie de laboratorio ahora solo son ruinas, con los muebles rotos y apilados contra las paredes. En el centro de la sala, pintado con barro en el suelo, hay un símbolo de diez pies de diámetro que representa tres relámpagos unidos en las puntas.

Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 15 reconocerá el símbolo de Talos, el malvado dios de las tormentas. Los clérigos del dominio de la Tempestad superarán esta prueba automáticamente.

Si los personajes consiguen llegar hasta aquí sin que Grannoc se dé cuenta, podrán sorprenderlo en pleno ritual:

Donde convergen los relámpagos, un semiorco ataviado con una armadura de pieles realiza una danza espeluznante mientras devora las entrañas de una comadreja muerta. Alrededor del semiorco se alzan varias figuritas hechas con ramas.

El semiorco Grannoc es un **anacoreta de Talos** (consulta su perfil en la página 53). Bajo sus órdenes, hay algunas **ramas marchitas** (consulta la página 65). Hay tres ramas marchitas por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes. Los personajes que observen a Grannoc sin que se percate ni lo interrumpen podrán determinar que está en pleno ritual si superan una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 15. Grannoc espera que Talos escuche sus plegarias y devaste con sus lluvias el pabellón de caza de Halcón. Cualquier interrupción por parte de los personajes estropea el ritual y provoca la ira de Grannoc.

Mapa. Grannoc tiene un mapa garabateado en la solapa arrancada de un zurrón de cuero. En él aparece el bosque de Nuncainvierno y se marca la ubicación del Círculo del Trueno (página 26).

C11. BIBLIOTECA

Esta zona se encuentra en ambas plantas de la casa. Descríbesela a los jugadores de la siguiente forma:

Esta habitación tiene un balcón de madera a diez pies de altura que forma la planta de arriba, a la que se llega por una escalera de caracol de madera que desciende hasta el suelo de baldosas. Las paredes están cubiertas de librerías altas y vacías con los estantes vencidos y rotos. En la planta baja, al este de dos columnas, hay cuatro escritorios antiguos con sillas detrás. Unos cuantos libros cubiertos de moho están desperdigados por el suelo.

Puerta secreta. Una de las estanterías del balcón oculta una puerta secreta que lleva a la zona C12. Al tirar de la estantería, tanto esta como la puerta secreta se abren gracias a las bisagras.

Tesoro. Los libros guardados aquí son textos antiguos escritos en elfo que describen reinos y civilizaciones élficas que desaparecieron tiempo ha. Están demasiado deteriorados como para valer algo. Además, en un escritorio hay un pequeño libro colocado debajo de una pata a modo de cuña. El libro se titula *Expresiones élficas* y sus páginas se han cortado para ocultar un pequeño paquete de cuero que contiene *polvo de desaparición*. Si los personajes encuentran el paquete e identifican el polvo, dales a los jugadores la carta del polvo de desaparición.

C12. DORMITORIO PRINCIPAL

En la pared occidental hay una cama con dosel entre dos ventanas cerradas. El resto de mobiliario de la habitación incluye un escritorio y una silla en la pared norte, más un armario vacío en la pared oriental. En la pared sur hay una chimenea con una repisa tallada con elegancia.

Tesoro. Un conjuro *detectar magia* revela un aura de magia de conjuración que emana de la repisa de la chimenea. Los personajes que la examinen y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10 descubrirán que la repisa en realidad es una tapa que oculta un compartimento alargado, donde la maga que construyó la casa guardó su *bastón de llamada de ave*. Si los personajes consiguen e identifican este objeto, dales a los jugadores la carta del bastón de llamada de ave.

C13. CÁMARA DE OBJETOS MÁGICOS

Esta sala lleva años cerrada tras una puerta secreta. Cuando los personajes la abran, descríbeles la sala de la siguiente forma:

En la pared más alejada hay un gancho del que cuelga una bonita capa que ondula suavemente cuando se abre la puerta. Junto a la pared norte reposa un cofre de madera con unas garras diminutas por patas.

El cofre pesa 30 libras y está cerrado con magia. Para abrirlo hay que usar el conjuro *abrir* o romperlo a base de golpes. Es un objeto Pequeño con CA 15, 20 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y al psíquico.

Tesoro. La prenda colgada en el gancho es una *capa ondulante* y el cofre contiene una *vara inamovible* envuelta en una tela negra. Si los personajes consiguen e identifican estos objetos mágicos, dales a los jugadores las cartas de ambos.

C14. PASILLO DE LA PLANTA SUPERIOR

Describe esta zona de la siguiente forma:

Las paredes de esta sala en forma de ele cuentan con puertas y ventanas cerradas, entre las que hay ganchos de los que antes colgaban adornos. Una de las paredes está presidida por una chimenea con una gran cabeza de insecto colgada encima. La luz natural entra por un agujero del techo en la parte oriental del pasillo. La zona bajo el techo derruido está llena de escombros.

Las escaleras de madera que llevan abajo tienen una trampa (consulta la zona C3).

La cabeza colocada encima de la chimenea pertenece a un ankheg (consulta la página 54 para ver una ilustración).

El pasillo que lleva a la zona C12 está oscuro. De las vigas cuelgan varias **estirges** (consulta su perfil en la página 59): tres por cada miembro del grupo, sin incluir a los acompañantes, con un máximo de doce estirges. Las criaturas están hambrientas y atacan a cualquier criatura de sangre caliente que ose entrar en esta zona.

C15. BAÑO

El techo de esta habitación tiene forma de cono y hay una ventana abierta con orientación norte, a través de la cual crece la hiedra. En el centro se sitúa una bañera de hierro fundido con garras a modo de patas. Junto a la bañera hay una bomba de agua; está oxidada, pero aún funciona y saca agua de una fuente termal situada bajo la casa.

C16. TEJADO A DOS AGUAS

Algunas partes del tejado de tejuelas se han derrumbado y han caído en la zona C7. Como resultado, han quedado varios agujeros. La parte más occidental del tejado, de 15 pies cuadrados, se derrumba si un peso de 50 libras o más se coloca sobre ella. Las criaturas que se encuentren en esta parte cuando se derrumbe deben superar una tirada de salvación de Destreza con CD 10 o caerán en la zona C7 y recibirán 3 (1d6) de daño contundente.

C17. GALERÍA SUPERIOR

Este pasillo tiene dos puertas dobles y cuatro ventanas abiertas. Los personajes pueden sortear con facilidad la hiedra que entra por las ventanas orientales. Si los personajes aún no han acabado con los orcos de la zona C18, oírán su ruidosa conversación a través de la puerta doble del sur.

C18. HABITACIÓN DE INVITADOS

Unos **orcos** hostiles (consulta su perfil en la página 67) conchabados con Grannoc han tomado esta habitación. Hay cuatro de ellos, más un orco extra por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes. Los orcos están afilando sus armas, preparando un ataque al pabellón de caza de Halcón. Los orcos han destrozado los muebles, que en otros tiempos destacaban por su elegancia, y no han dejado nada de valor. En la esquina suroeste del suelo hay un agujero que lleva a la zona C9, situada debajo.

SALIR DE LA CASA

Cuando los personajes acaben de explorar la casa, serán atacados al salir. Los asaltantes son los **anacoretas de Talos** y los **jabalíes** de la zona C1 que no hayan sido eliminados o ahuyentados antes. Además, del bosque emergen **agujas marchitas** (consulta su perfil en la página 65) para enfrentarse también a los personajes: hay dos agujas por cada personaje del grupo, sin incluir a los acompañantes.

¡CONTRAATAQUE!

Al día siguiente de que los personajes ataquen la casa del bosque, unas nubes negras se ciernen sobre el bosque de Nuncainvierno mientras los anacoretas de Talos lanzan un ataque contra el pabellón de caza de Halcón (página 34). **Gorthok, el Jabalí del Trueno**, (consulta su perfil en la página 61) irrumpe a través de la empalizada del recinto y treinta **orcos** (consulta su perfil en la página 67) asaltan el pabellón.

Si los personajes no están presentes cuando se perpetra el ataque, Halcón y sus criados huyen en el caballo de monta de Halcón y se dirigen a Phandalin, por lo que entregan el pabellón a los orcos.

CÍRCULO DEL TRUENO

EL CÍRCULO DEL TRUENO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAJES DE nivel 6, aunque los de nivel 4 o 5 también pueden afrontar sus peligros si son cautos.

No hay ninguna misión que conduzca al grupo a este lugar. Sin embargo, los personajes que hayan completado el Túmulo del Dragón podrán venir acompañados por Xanth el centauro (consulta la página 47), y quienes hayan realizado una incursión en la casa del bosque (página 22) podrán encontrar este lugar gracias al mapa de Grannoc. Tras el contraataque al pabellón de caza de Halcón (consulta la sección “¡Contraataque!” en la página 25), los personajes pueden seguir el rastro de Gorthok hasta el lugar donde lo invocaron: el Círculo del Trueno.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Los solitarios anacoretas del Círculo del Trueno se reúnen en esta colina para hacer sacrificios a Talos, el dios de las tormentas. En los días de tormenta, los anacoretas también realizan rituales para convocar a Gorthok, el Jabalí del Trueno, una fuerza destructiva que pueden desatar contra sus enemigos. En la cima de la colina, un círculo de dólmenes canaliza la magia de los anacoretas y les permite invocar a Gorthok.

Tres anacoretas (Flenz, Narux y Yargath) defienden la colina. Cuando no están realizando rituales en el círculo de dólmenes, se dedican a patrullar los bosques circundantes, a forrajear comida y a guarecerse en cuevas excavadas en la ladera de la colina. Cuando llegan los personajes, los anacoretas se encuentran reunidos en la cima de la colina. Si todavía no se ha derrotado a Gorthok, los

DESCRIPCIÓN DE LAS CUEVAS

Hay tres cuevas bajo la cima de la colina y cada una de ellas sirve como guarida a un anacoreta de Talos. Las cuevas están excavadas en la tierra y la boca de cada una de ellas está apuntalada por dos losas de piedra rectangulares, rematadas con una pesada piedra a modo de dintel. Todas las cuevas tienen techos de 7 pies de altura y puertas toscas de madera. Cada cueva tiene una estructura interna diferente, pero sus contenidos son similares.

A: Entrada. Un cráneo de jabalí reposa sobre una pila de huesos humanoides y animales en el centro de esta intersección, frente a la boca de la cueva. Los personajes que superen una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 10 podrán determinar que los huesos son una advertencia para mantenerse alejado.

B: Pociña del jabalí. La puerta que conduce a esta área está cerrada con cuerda. En su interior se encuentra un jabalí (en la página 63 puedes consultar su perfil) que hace compañía al anacoreta y se encarga de dar buena cuenta de sus desperdicios. El jabalí no puede dañar a nadie mientras esté atrapado en esta área. Si alguien que no sea un anacoreta de Talos abre la puerta, el jabalí intentará huir de la cueva y atacará a cualquiera que se interponga en su camino.

C: Celda. La puerta de esta celda está cerrada con cuerda. En ella los anacoretas encierran a los animales que vayan a sacrificar en sus rituales a Talos. Hay una probabilidad del 25 % de que los aventureros encuentren un ciervo inofensivo en ella. De lo contrario, la celda estará vacía.

D: Dependencias del anacoreta. En esta área sin amueblar viven los anacoretas. Las paredes están llenas de nichos con platos de barro, utensilios de madera, bayas recolectadas, manojos de hierbas y tótems espeluznantes. En las zonas C2 y C3, los anacoretas tienen tesoros enterrados en una casilla de 5 pies aleatoria. Consulta los detalles en los apartados de estas zonas.

E: Salida secreta. Este túnel asciende hacia una trampilla secreta que es claramente visible desde el interior.

anacoretas se encuentran inmersos en el ritual para invocar al gran jabalí. De lo contrario, estarán invocando una tormenta.

CAMINO AL CÍRCULO

En su trayecto hacia el Círculo del Trueno, los personajes tendrán estos dos encuentros.

ÁRBOL TRAMPA

Este encuentro puede ocurrir en cualquier lugar del bosque de Nuncainvierno. Para ambientar la escena, lee el siguiente texto descriptivo:

Llegáis a un claro del bosque de sesenta pies de ancho, en cuyo centro se alza una silueta negra y picuda: un pino de cuarenta pies de alto devastado por el fuego hace mucho tiempo, con todas sus ramas calcinadas. Atadas cerca de la base del árbol muerto se encuentran varias muñecas espeluznantes hechas de ramitas unidas mediante mechones de cabello negro.

Atadas al árbol hay diez muñecas hechas de ramitas, todas al alcance de la mano. Un conjuro *detectar magia* revela un aura de magia de transmutación que emana del árbol y del suelo en un radio de 60 pies a su alrededor.

Un examen minucioso de una muñeca de ramitas revela algo envuelto en su interior. Al romper una muñeca, los personajes se percatan de que contiene el corazón aún latiente de un cerdo. Cualquier daño al corazón lo mata y hace que las raíces del árbol muerto cobren vida mágicamente y broten con ímpetu del suelo.

Cuando las raíces constrictoras emergen, cada criatura que se encuentre en el claro deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12. Si no lo consigue, recibirá 5 (2d4) de daño contundente y quedará apresada. La criatura recibe este daño de nuevo al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que consiga escapar. Para liberarse a sí misma o a otro personaje dentro del alcance, una criatura podrá usar su acción e intentar superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15 o intentar infligir al menos 5 puntos de daño cortante a una raíz en un único ataque con arma cuerpo a cuerpo. Las raíces tienen CA 13 e inmunidad a todo el daño salvo el cortante.

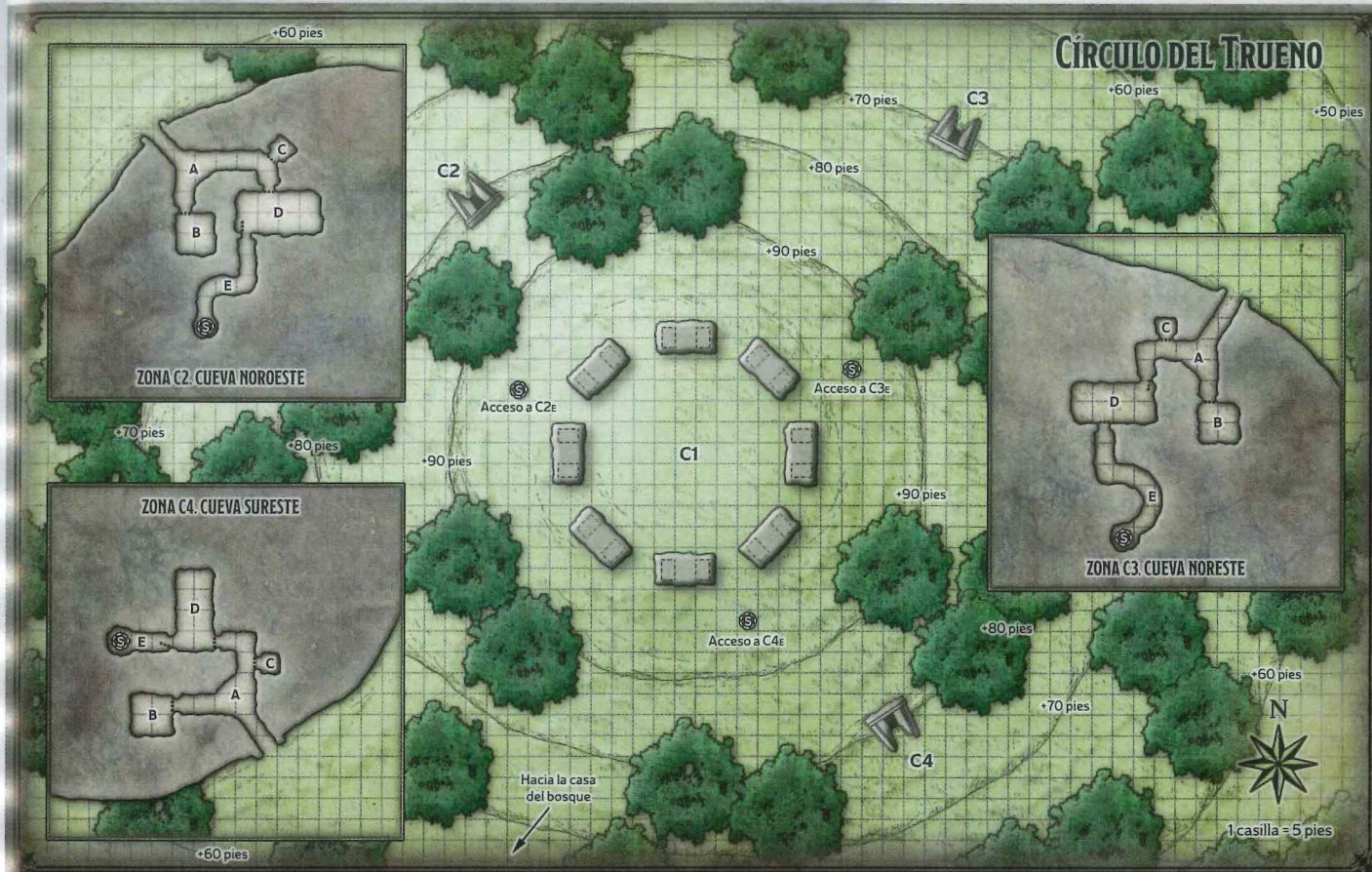
LA PATRULLA DE YARGATH

En su trayecto por el bosque, los personajes se topan con Yargath, una **anacoreta de Talos** (consulta su perfil en la página 53), y con una banda de **orcos** (consulta su perfil en la página 67). Hay dos orcos por cada personaje en el grupo, incluidos los acompañantes. Ambienta la escena de este modo:

A medida que avanzáis por un terreno irregular que se eleva hacia una cumbre, varios orcos descomunales ascienden una cresta similar frente a vosotros. Os separa un barranco de 60 pies de ancho y 10 pies de profundidad. Los orcos, acompañados por una humanoide con largas garras, profieren temibles gritos de batalla.

En el primer asalto del combate, Yargath lanza *bendición* en hasta tres orcos. Por su parte, los orcos cargan a través del barranco y se aproximan hasta estar a alcance cuerpo a cuerpo.

Tesoro. Yargath tiene una *poción de curación mayor*. Si los personajes la consiguen, dales a los jugadores la carta de la poción de curación mayor.



LLEGADA

Los personajes que vienen de la casa del bosque se dirigen al Círculo del Trueno desde el sur. Describe el lugar de este modo a los jugadores:

Bajo un cielo con nubes de tormenta amenazadoras, os aproximáis a una colina de 90 pies de alto con árboles dispersos en las laderas. En lo alto de la colina se divisa un gran círculo de dólmenes. Dos figuras perturbadoras bailan en su centro, rodeadas de otras criaturas más pequeñas que dan brinco.

Los dólmenes y las figuras danzantes se describen en el apartado de la zona C1. Los personajes que rodean la colina antes de ascender por ella descubren tres cuevas (zonas C2, C3 y C4) cerca de la cima.

LUGARES DEL CÍRCULO DEL TRUENO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del Círculo del Trueno.

C1. CÍRCULO DE DÓLMENES

En lo alto de la colina se divisa un círculo formado por 8 estructuras de piedra. Cada una de ellas consta de dos losas de piedra verticales de 10 pies de altura entre las que hay 5 pies de distancia, rematadas con una piedra horizontal plana de 3 pies de espesor. Las criaturas con una puntuación de Fuerza combinada de 80 o más pueden derribar estas estructuras.

En medio del círculo, dos seres humanoides bailan alrededor del cadáver de un ciervo, cada uno con la cabeza podrida de un jabalí a modo de máscara. Estos enemigos son Flenz y Narux, dos **anacoretas de Talos** (consulta su perfil en la página 53). Están acompañados por **ramas marchitas** (consulta la página 65) que brincan alrededor. Hay dos de ellas por cada

personaje del grupo, incluidos los acompañantes. Flenz y Narux están realizando un ritual para invocar a **Gorthok, el Jabalí del Trueno**, (consulta la página 61) o llevando a cabo un sacrificio para complacer a Talos y provocar una tormenta. Si los personajes aún no han derrotado a Gorthok, el jabalí aparece de la nada en medio del círculo una vez que mueran los anacoretas, y su presencia provoca el estallido de un trueno. Gorthok luchará hasta la muerte.

Trampillas secretas. Los personajes que investiguen la cima de la colina y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10 encontrarán una de las tres trampillas de madera desvencijadas ocultas debajo de la hierba y la tierra. Por estas trampillas se accede a los túneles que llevan a las zonas C2, C3 y C4.

C2. CUEVA NOROESTE

En el dintel de piedra sobre la boca de la cueva hay tallada una imagen de un jabalí persiguiendo a una figura humanoide esquemática.

Tesoro. Flenz esconde una *poción de invulnerabilidad* en sus aposentos, enterrada bajo una casilla cualquiera. Si los personajes la consiguen, dales a los jugadores la carta de la poción de invulnerabilidad.

C3. CUEVA NORESTE

El dintel de piedra sobre la boca de esta cueva no cuenta con inscripciones de ningún tipo.

Tesoro. Narux esconde un *escudo +1* en sus habitaciones, enterrado bajo el suelo. Si los personajes lo consiguen e identifican, dales a los jugadores la carta del escudo +1.

C4. CUEVA SURESTE

En el dintel de piedra sobre la boca de la cueva hay tallada una escena en la que un relámpago golpea a tres figuras humanoides esquemáticas. Yargath no guarda ningún tesoro aquí.

COLINA DEL RESENTIMIENTO

LA COLINA DEL RESENTIMIENTO ESTÁ PENSADA PARA PERSONAJES de nivel 3 o inferior. Los personajes de niveles superiores no se enfrentarán a grandes peligros aquí, pero puede que deban visitar este sitio para comprar pociones de curación a Adabra Gwynn.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

El nombre de Colina del Resentimiento proviene de la batalla campal que libraron dos clanes rivales enanos en su cima. No se conoce la causa de tal resentimiento y los únicos recuerdos de aquello son los túmulos de los caídos en combate. El molino de piedra de la colina se construyó después, pero pese a ello cuenta con más de cien años.

Aquí vive Adabra Gwynn, una comadrona y boticaria devota de Chauntea (diosa de la agricultura). Una **mantícora** (consulta su perfil en la página 64) a la que Cryovain, el dragón blanco, expulsó de las montañas ataca el molino antes de que lleguen los aventureros. Lee el siguiente texto descriptivo para ambientar la escena:

En la ladera de la Colina del Resentimiento hay un viejo molino de piedra al que bordea una valla de hierro. Un gran monstruo alado con una cola con púas intenta derribar la puerta del molino. Una mujer aparece en la ventana del segundo piso, gesticula con los brazos y grita: "¿Me echáis una ayudita?!".

Adabra usa el perfil de **plebeyo** (consulta la página 67). Los personajes pueden luchar o negociar con la mantícora, que deja de atacar y se va volando si se le ofrecen al menos 25 po o unas cuantas libras de carne.

Si no se le da muerte, la mantícora podría volver con su pareja para causar más problemas en el futuro.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Adabra no quiere volver a Phandalin, pero los personajes pueden completar la misión de la Colina del Resentimiento (página 10) si le piden una nota para Harbin Wester en la que diga que está bien. Adabra también les da a sus rescatadores una *poción de curación* por librarse de la mantícora (sigue leyendo).

LUGARES DE LA COLINA DEL RESENTIMIENTO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de la Colina del Resentimiento.

C1. TÚMULOS DE LOS ENANOS

Bajo estas pilas de piedra descansan los restos de los enanos, pero hace mucho tiempo que sus huesos, sus armaduras y sus armas se desintegraron.

C2. CASA EN RUINAS

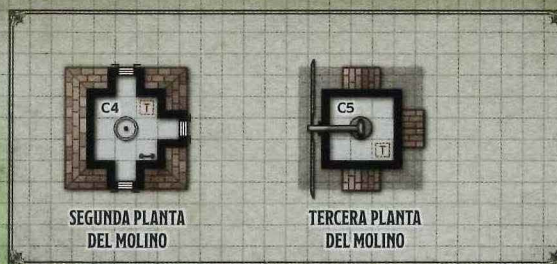
Lo único que queda de esta vieja casa de piedra es una chimenea.

C3 – C5. MOLINO DE PIEDRA

En la rueda de molino de la planta baja (zona C3), Adabra muele hierbas y otros ingredientes para elaborar emplastos y pócimas. Su cuarto está en la segunda planta (zona C4). En la tercera (zona C5) hay una buhardilla para los huéspedes.

Tesoro. Adabra vende *pociones de curación* por 50 po. Dale una carta de poción de curación a cualquier jugador cuyo personaje adquiera uno de estos objetos. Si se agotan las cartas, Adabra se quedará sin pociones para vender.

COLINA DEL RESENTIMIENTO



1 casilla = 5 pies

EXCAVACIÓN DE LOS ENANOS

LA EXCAVACIÓN DE LOS ENANOS ESTÁ PENSADA PARA personajes de nivel 1, pero los personajes de nivel 2 también encontrarán elementos de cierta dificultad en la misión. A los personajes de nivel 3 o superior les resultará fácil recorrer las ruinas al completo y derrotar a los orcos que llegarán más tarde.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Dazlyn Esquirلاغrís y Norbus Runaférrea son dos enanos escudo que trabajan juntos buscando oro en calidad de socios comerciales. Mientras buscaban en las montañas al suroeste de Phandalin, los enanos decidieron explorar un cañón cercano y encontraron indicios de un antiguo asentamiento enano sepultado por una avalancha. Dazlyn y Norbus han pasado los últimos meses limpiando los escombros y recorriendo las ruinas en busca de tesoros, pero hasta ahora no han encontrado nada de valor.

Detrás del asentamiento, esculpido en la pared posterior del cañón, se encuentra un antiguo templo a Abbathor, el malvado dios enano de la codicia. Durante los eclipses solares se suelen realizar sacrificios de sangre y piedras preciosas para aplacar a la deidad. En una ocasión, el dios no quedó satisfecho con los sacrificios de los sacerdotes del templo y causó un terremoto y una avalancha que provocaron el derrumbe parcial del templo y sepultaron el asentamiento. Los sacerdotes del templo que no murieron en el acto se transformaron en gelatinas ocre: reflejos corrompidos de la gula y la codicia de Abbathor.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de la excavación de los enanos (página 10), los aventureros tan solo tienen que advertir a Dazlyn y Norbus de la presencia del dragón blanco. Los enanos, agradecidos, proponen a los aventureros su propia misión: erradicar a los monstruos del templo a cambio de un par de *piedras mensajeras*. Si se quedan el tiempo suficiente para ayudar a Dazlyn y Norbus, los personajes se encontrarán con un grupo de orcos antes de partir (consulta la sección “El ataque de los orcos”, página 31).

LLEGADA

La excavación de los enanos se encuentra al este de Leilon, 15 millas al suroeste de Phandalin, en el extremo este de un cañón (zona E1). Cuando los personajes lleguen a la zona E1 del mapa, lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

Las paredes rocosas del cañón se elevan a una altura de ochenta pies. Al fondo del cañón se divisa una puerta rota esculpida en una pared de piedra negra de 20 pies de altura; a la puerta le falta una de sus jambas de piedra y la otra, a punto de caerse, cuelga de un gozne. Tras esta puerta abierta, a la sombra de una gran montaña al este, se encuentra un asentamiento en ruinas. Reina el silencio.

Si los personajes anuncian su llegada, Dazlyn y Norbus saldrán a recibirlos. De lo contrario, los personajes se encontrarán con los enanos en la zona E3.

LUGARES DE LA EXCAVACIÓN

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de la excavación de los enanos.

E1. CAÑÓN

El suelo del cañón está cubierto de escombros y desprovisto de vegetación, a excepción de algunas malezas duras.

E2. ASENTAMIENTO EN RUINAS

Toda la información sobre este asentamiento, incluido su nombre, se desvaneció junto con sus habitantes originales, que perecieron en una avalancha. Los escombros que sepultaron el asentamiento se han retirado, por lo que ahora los muros derrumbados son visibles y permiten intuir cómo eran los edificios de piedra. En un extremo de las ruinas se halla un pozo de piedra lleno de escombros.

El asentamiento se ha saqueado a conciencia. Los personajes que rebusquen entre las ruinas encontrarán algunos huesos de enano fragmentados e indicios de fogatas recientes, pero nada de valor.

E3. PATIO Y FACHADA DEL TEMPLO

Describe el lugar de la siguiente manera:

Un muro parcialmente derrumbado de 10 pies de alto separa este patio del asentamiento a su oeste. Tres altos montones de escombros se apilan en esta zona. La fachada del templo, de 30 pies de altura y tallada en la pared posterior del cañón, cuenta con escalones que suben hasta una plataforma de piedra. Cortada en la fachada hay una puerta abierta de 10 pies de altura, flanqueada por ruinosas estatuas de granito a escala real que representan a enanos con capa. Los elementos han desdibujado los rasgos de sus rostros, pero todavía se aprecian sonrisas malvadas.

CARACTERÍSTICAS DEL TEMPLO

El templo (de la zona E4 a la E11) está esculpido en la piedra sólida y tiene un acabado liso. Las siguientes características son comunes a todas las zonas.

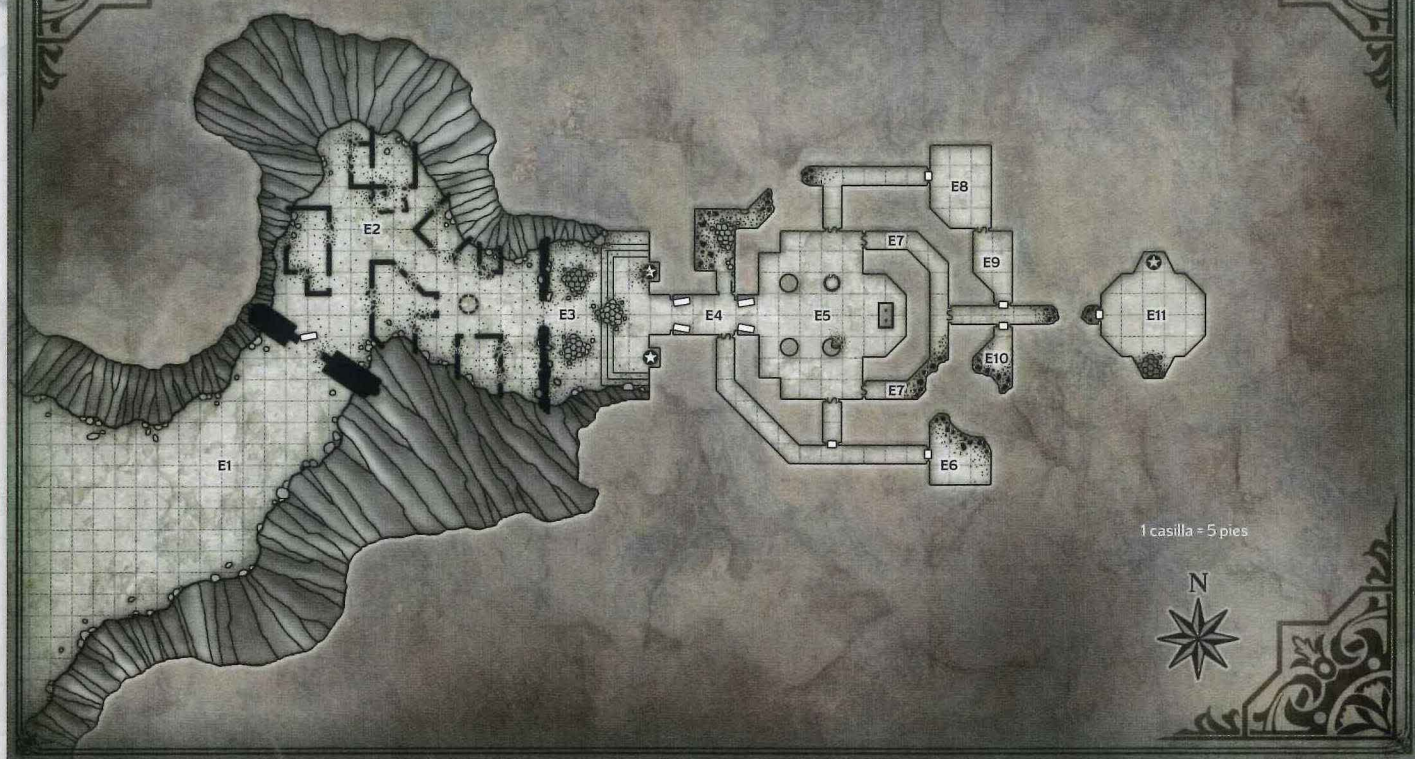
Iluminación. No hay fuentes de luz en el templo, ya que los sacerdotes enanos de Abbathor tenían visión en la oscuridad.

Polvo y escombros. En el templo hay escombros polvorientos por doquier. Las casillas con escombros se consideran terreno difícil (consulta el reglamento).

Puertas. Todas las puertas están hechas de piedra tallada y tienen pasadores de piedra a modo de goznes. Las puertas secretas quedan disimuladas por la mampostería circundante. Para descubrir una puerta secreta se debe investigar el muro y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15. Dazlyn y Norbus ya han encontrado una puerta secreta: la de la zona E4. El resto tendrán que descubrirlas los aventureros.

Techos. Todos los techos son planos y de 10 pies de altura.

EXCAVACIÓN DE LOS ENANOS



Si los aventureros aún no se han topado con Dazlyn y Norbus, los encontrarán comiendo raciones detrás de la pila de escombros más oriental mientras vigilan la entrada del templo (zona E4). Los dos son enanos escudo **plebeyos** (consulta su perfil en la página 67), hablan común y enano y tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies. Dazlyn es directo y sincero en exceso. Norbus es brusco y demasiado precavido. Los dos enanos se tiran pullas como si fueran un matrimonio que llevase casado mucho tiempo.

Cada enano tiene raciones para diez días, una cantimplora, herramientas de minería y una *piedra mensajera* que forma un par con la del otro. Los enanos están dispuestos a recompensar con estos objetos mágicos a quienes acaben con las gelatinas ocre de la zona E5, detecten otras amenazas flagrantes en el templo y hagan de él un lugar seguro. Si los personajes consiguen estas piedras, dales a los jugadores las dos cartas de las piedras mensajeras. Ansiosos por reanudar su excavación, los enanos se ofrecen a dividir lo que encuentren con los personajes que les presten su ayuda.

E4. VESTÍBULO POLVORIENTO

Unas puntas clavadas en el suelo a modo de tope mantienen abiertos dos juegos de puertas dobles. La puerta que da al norte, otrora oculta, se encuentra abierta y conduce a una habitación que no contiene más que escombros.

E5. TEMPLO

Esta zona cuenta con cinco puertas secretas, incluida una que está oculta en uno de los pilares de piedra que sostienen el techo. Al fondo de la habitación se halla un altar de piedra

caliza manchado de sangre. Dazlyn y Norbus llegaron a adentrarse en esta parte del templo, pero una **gelatina ocre** (consulta su perfil en la página 60) les obligó a huir. La criatura se encuentra aferrada al techo sobre el altar. Si el grupo tiene dos o más personajes (sin contar los acompañantes), habrá una segunda gelatina aferrada a la pared sur.

Tesoro. La puerta secreta del pilar revela una cavidad llena de cráneos enanos que caerán el suelo tras abrir la puerta. En el fondo de la cavidad los aventureros encontrarán un cofre de piedra sin cerradura que contiene 15 piedras preciosas por valor de 10 po cada una.

E6. SALA PARCIALMENTE DERRUMBADA

Esta sala, que no contiene nada de valor, se encuentra parcialmente derruida por la acción de un terremoto.

E7. TÚNEL SECRETO

Atrapada tras las puertas secretas, una **gelatina ocre** (consulta su perfil en la página 60) acecha entre los escombros del extremo sur de esta sala.

E8. DEPENDENCIAS DE LOS SACERDOTES

Contra la pared este se encuentran apoyados tres armazones de piedra sobre los que antiguamente se hubiera colocado un colchón.

E9. SACRISTÍA

Una fuente de piedra vacía sobresale del muro suroeste.

En la pared este, un armario de piedra contiene los harapos podridos de dos armaduras de cuero rojo. Estas vestimentas, usadas antaño por los sacerdotes de Abbathor, ya no son más que andrajos sin valor.

E10. SALA PARCIALMENTE DERRUMBADA

En esta sala se encuentra un esqueleto que sobresale entre los escombros: se trata de un sacerdote enano con una armadura podrida de cuero rojo. El enano murió a causa del derrumbe parcial de la sala.

Tesoro. Alrededor del cuello del esqueleto cuelga un símbolo sagrado de Abbathor: una daga diminuta adornada con piedras preciosas que está engarzada en una cadena de plata. El símbolo, cuyo valor es de 50 po, muestra un mensaje rúnico en idioma enano. Su traducción: "La codicia es buena".

E11. SALÓN DE LA CODICIA

Para llegar a esta sala, los personajes deben retirar los escombros que la sellan. Un único personaje tardaría 40 horas. Si colaboran varios, el tiempo dedicado se reducirá de forma proporcional.

En la pared sur, un nicho recoge los fragmentos de una estatua rota. Un nicho al norte alberga una estatua de un enano con cuernos que mira con avidez la brillante gema verde que reposa en sus manos. Si se coge la gema, se convertirá en polvo y la estatua explotará. Las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de la explosión tendrán que realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 22 (4d10) de daño perforante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

EL ATAQUE DE LOS ORCOS

Unos **orcos** (consulta su perfil en la página 67) llegarán a la zona E1 cuando los personajes hayan zanjado sus negocios con los enanos. La cantidad de orcos será igual a la de personajes del grupo, incluidos los acompañantes. Los orcos, expulsados de su territorio por Cryovain, están buscando una nueva guarida y lucharán hasta la muerte.

MINA DE ORO DEL DEDO DE LA MONTAÑA

LA MINA DE ORO DEL DEDO DE LA MONTAÑA ESTÁ PENSADA PARA personajes de nivel 4, pero los de nivel 3 podrán sobrevivir si evitan enzarzarse en combates innecesarios o poseen un arma mágica. Los personajes de nivel 5 o superior no se expondrán a tanto peligro, pero la interpretación les resultará entretenida.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

La mina de oro del Dedo de la Montaña, propiedad de un consorcio comercial de Nuncainvierno, se ha visto afectada por problemas recientes de productividad, por lo que los propietarios han contratado a un capataz de mano dura llamado Don-Jon Raskin para poner orden. No obstante, ninguno de ellos sabe que un grupo de hombres rata que se hace llamar la Banda de los Bigotes se ha apoderado de la mina.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión del Dedo de la Montaña (página 11), los aventureros deberán escoltar a Don-Jon Raskin hasta la mina. En cuanto vea que los hombres rata la han invadido, Raskin insta a los personajes a erradicar a las “alimañas”. Si los personajes se niegan, Raskin tendrá que negociar un acuerdo por su cuenta con los hombres rata, que no tardarán en convertirlo en uno de ellos.

INTERPRETACIÓN DE DON-JON RASKIN

Don-Jon Raskin (consulta su perfil en la página 58) es un fanfarrón que camina y habla como un gigante y no se cansa de narrar sus grandes hazañas. Ha trabajado como buscador de oro, minero, comerciante de pieles, corsario y ballenero, e incluso dirigió un puesto comercial en las afueras de Nuncainvierno durante varias estaciones. Si los personajes aceptan la misión de escoltar a Raskin a la mina de oro del Dedo de la Montaña, lo encontrarán en la posada Rocacolina de Phandalin. El alcalde, Harbin Wester, ha prometido a los superiores de Raskin que se asegurará de que el capataz llegue sano y salvo a la mina.

Ahora bien, si sus empleadores no hubieran insistido en que le proporcionasen una escolta, Raskin hubiera realizado el trayecto por sí solo. Dicho esto, el capataz espera deleitar a los jóvenes aventureros con los relatos de sus hazañas y, aunque no quiera admitirlo, aguarda con ansias la compañía.

CAMINO A LA MINA

El modo más rápido de llegar a la mina desde Phandalin es dirigirse al noreste, rodeando las laderas de las Montañas de la Espada.

CARACTERÍSTICAS DE LA MINA

Todos los túneles y cavernas de la mina están excavados en la roca, que está atravesada por finas vetas de mineral de oro. El resto de características comunes se describe a continuación.

Iluminación. Del techo de cada sala y túnel cuelgan ganchos con candelas.

Puertas. Todas las puertas son de madera y cuentan con bisagras y pomos de hierro. Todas tienen cerraduras, pero ninguna está cerrada. Ya no hay llaves para abrir y cerrar las puertas, pues se las llevó un capataz anterior que huyó de la mina.

Techos. Todos los techos miden 8 pies de altura y están apuntalados a intervalos regulares con pilastras y vigas de madera.

La mina está a tan solo 15 millas de Phandalin, por lo que si los personajes parten al amanecer, llegarán antes de que anochezca.

ORCOS MUERTOS

Cuando el grupo esté a cinco millas de la mina, lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

A vuestra derecha se eleva una cresta baja, tras la cual las Montañas de la Espada rascan el cielo gris. Pero más cerca, a 90 pies de distancia, algo yace sobre el suelo rocoso.

“Vaya, ¿qué tenemos aquí?”, exclama Don-Jon mientras señala lo que parecen ser seis orcos muertos.

Los orcos fueron víctimas de Cryovain, el dragón blanco. Están vestidos con armaduras de pieles, y sus grandes hachas a dos manos y jabalinas están desperdigadas alrededor. Un personaje que examine los cadáveres y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) con CD 12 podrá determinar que los orcos murieron a causa de un frío extremo hace unos tres días. Si los jugadores no pueden reconstruir lo sucedido, Don-Jon dirá lo siguiente: “Parece que un dragón blanco nos ha ahorrado algunos problemas”.

LLEGADA

Los personajes llegan a la entrada oeste de la mina, que puedes describir de este modo:

Escondido entre los arbustos, un túnel se adentra en el pie de una inmensa montaña nevada. Un tablón de madera con la inscripción “Dedo de la Montaña” tallada en común remata la boca del túnel.

Don-Jon no tiene un mapa de la mina y nunca ha estado en ella antes, por lo que desconoce completamente la disposición de las cuevas y túneles.

LUGARES DE LA MINA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de la mina de oro del Dedo de la Montaña.

M1. PUESTO DE GUARDIA

A la entrada de la cueva están apostadas dos **mujeres rata** (consulta su perfil en la página 63) en forma híbrida. Ambas se ofrecen a escoltar a los recién llegados hasta la zona M4, donde se encuentra la capataz de la mina, Zeleen Varnaster.

M2. POSTES DE MADERA

Contra los muros se apoyan postes de madera que apuntan los túneles y cuevas.

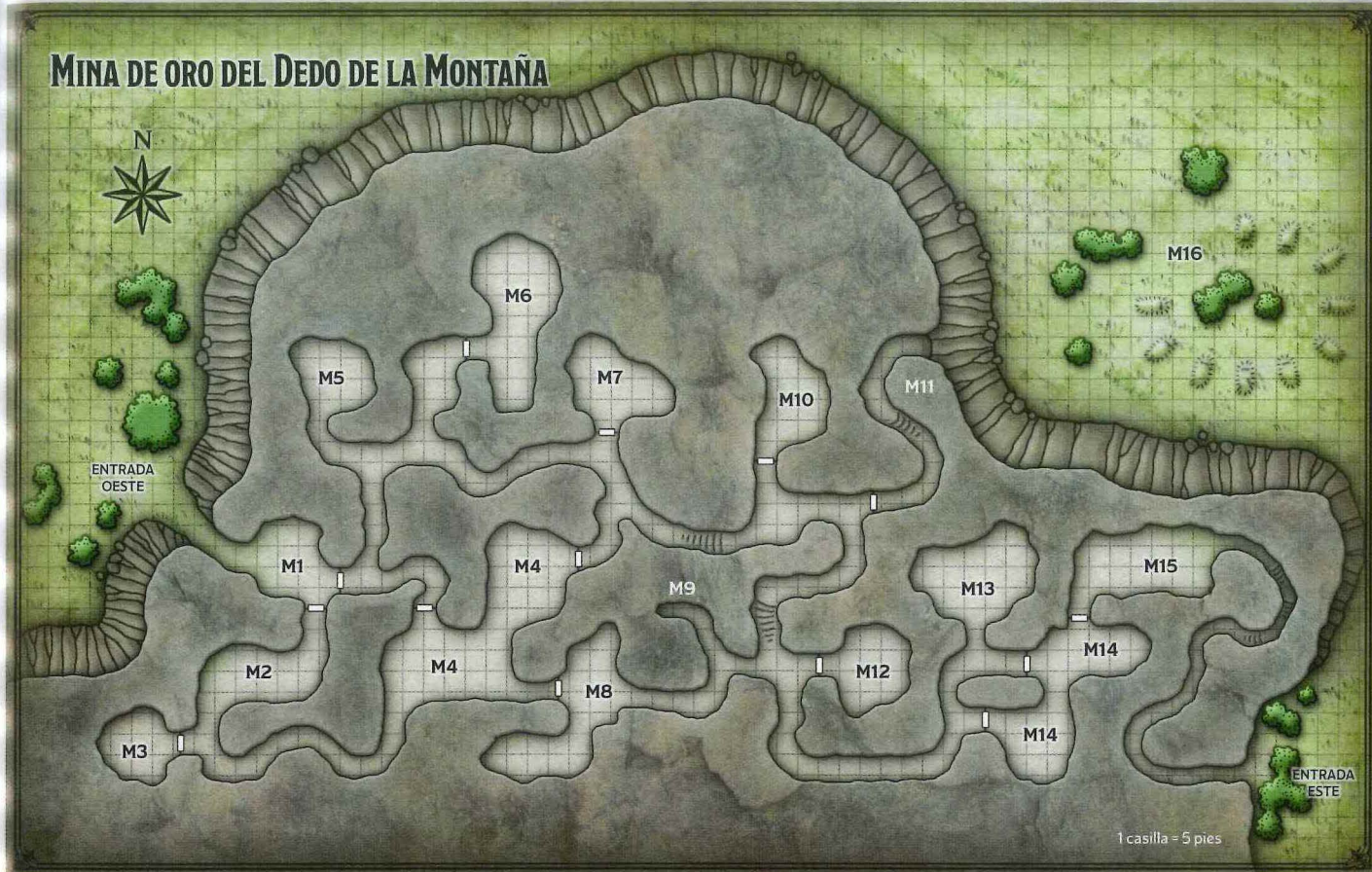
M3. CAJAS Y BARRILES

Apilada contra los muros de esta área de almacenamiento hay una decena de cajas vacías y un número similar de barriles también vacíos.

M4. MADRIGUERA DE LOS HOMBRES RATA

Por el suelo de esta cueva hay esparcidos picos, palas y otras herramientas de minería. En la sección noreste moran cuatro **ratas gigantes** (consulta su perfil en la página 67). En la sección suroeste se encuentran varios **hombres rata** (consulta la página 63) en forma humana; habrá un hombre por cada miembro del grupo (Don-Jon Raskin cuenta, pero los

MINA DE ORO DEL DEDO DE LA MONTAÑA



acompañantes no) más una mujer llamada Zeleen Varnaster, la líder de la Banda de los Bigotes. Si Zeleen muere, otro hombre rata se alzará como nuevo líder si alguno de ellos sobrevive.

Los hombres rata invadieron la mina después de que los orcos les obligaran a huir de su antiguo hogar: un antiguo santuario cerca de Conyberry (consulta el "Santuario de Savras" en la página 38). Los hombres rata afirman que volverán a su antigua guarida si los personajes se deshacen de los orcos del santuario, pero esto es solo una argucia, ya que no tienen intención alguna de abandonar la mina.

Tesoro. Los personajes que investiguen la cueva encontrarán dos sacos enterrados bajo los escombros. Uno esconde diez fragmentos del tamaño de un puño de mineral de oro por valor de 10 po cada uno. El otro contiene 82 pp, 450 pc y unos *anteojos de la noche*. Si los personajes consiguen e identifican este objeto, dales a los jugares la carta de los anteojos de la noche.

M5. DESPENSA

En el medio de esta cueva se apilan una docena de cajas con alimentos secos y nueve barriles de agua potable.

M6. BARRACONES

Esta cueva contiene numerosos catres de madera.

M7. ALMACÉN DE ORO

Esta cueva alberga dos carretillas y un contenedor vacío.

M8. ALMACÉN DE EQUIPO

Aquí se almacenan picos, palas y carretillas.

M9. TÚNEL SIN SALIDA

Contra el muro posterior de este túnel yace un minero humano muerto junto con un pico. Investigar el cadáver revelará que murió apuñalado.

M10. DEPENDENCIAS DEL CAPATAZ

Esta cueva, saqueada por los hombres rata, está amueblada con un escritorio, una silla, un cofre de madera vacío y un catre.

M11. CARROÑERO REPTANTE

Un **carroñero reptante** (consulta su perfil en la página 57) mora en este túnel, cuyo extremo norte se encuentra en la ladera rocosa de la montaña, a 20 pies de altura. Los personajes pueden trepar por la ladera si superan una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10. El carroñero no puede abrir la puerta del extremo sur del túnel, por lo que se aferra al techo del punto medio del túnel y ataca a quienes se acerquen desde cualquier dirección.

M12. BARRACONES

Esta cueva contiene seis catres de madera.

M13. CUEVA PLAGADA DE RATAS

Esta cueva alberga cinco **ratas gigantes** (consulta su perfil en la página 67) que atacarán a cualquiera que abra las puertas a la zona M14.

M14–M15. REFUGIO DE LOS MINEROS

En estas cuevas habitan cinco mineros enanos famélicos. Son **plebeyos** (consulta su perfil en la página 67), hablan común y enano y tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies. Los mineros se niegan a entregar la mina a un grupo de "ratas inmundas". Los hombres rata dan por hecho que estos mineros acabarán por huir o morir de hambre.

M16. CEMENTERIO

En esta área hay un anillo de tumbas de tierra con picos de minero que sobresalen del suelo a modo de lápidas. Aquí están enterrados diez mineros que murieron luchando contra los hombres rata por el control de la mina.

PABELLÓN DE CAZA DE HALCÓN

EL PABELLÓN DE CAZA DE HALCÓN ES UN SANTUARIO EN EL corazón del bosque de Nuncainvierno. Este lugar no está relacionado con ninguna misión, pero es posible que los personajes lleguen a él mientras completan otras misiones o exploran el bosque.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Halcón el Cazador destina este pabellón de caza a atender a la alta sociedad de Nuncainvierno. Halcón ofrece sus servicios como guía a los nobles, la mayoría de los cuales no duraría mucho en el bosque sin su protección y sus habilidades de supervivencia. El cazador aborrece las urbes y prefiere llevar una vida rústica con placeres sencillos. En su pabellón no falta de nada, pero nunca rechazaría una buena botella de vino (o incluso una mala) de un visitante.

Halcón tiene dos siervos: un cocinero anciano y hastiado llamado Corwin y un mozo de cuadra mudo de doce años llamado Pell. Ninguno de los dos puede combatir.

Además del edificio principal, los terrenos del pabellón de caza cuentan con una casa para invitados, una caballeriza con una forja anexa, una letrina y corrales para el ganado de Halcón. El cazador, acostumbrado a los inviernos largos y solitarios, siempre guarda en su despensa provisiones para toda la estación, y complementa su dieta con la carne de los animales que atrapa. También ha comenzado a cazar orcos y a colgar sus cabezas en su salón de trofeos. Corwin ha aconsejado a Halcón que deje de hacerlo por temor a represalias, pero matar orcos es ya casi un hábito para el cazador, que no soporta la presencia de estas criaturas.

Los visitantes pueden pernoctar en la casa de invitados y cenar con Halcón sin coste alguno. A los huéspedes más exigentes, Halcón les ofrece una cómoda habitación privada en el edificio principal (zona F12) a 10 po por noche.

LLEGADA

La siguiente descripción da por hecho que los personajes se aproximan al pabellón desde la orilla occidental del río:

Una fina niebla envuelve un complejo fortificado que se alza en un claro a la orilla oriental de un río estrecho. Una empalizada de troncos de 10 pies de altura rodea el complejo, cuyo edificio principal de dos pisos está hecho de piedra y madera y tiene un techo a dos aguas, aguilonas, contraventanas y una chimenea de piedra. El edificio principal tiene anexionada una alta torre de bloques de piedra gris con la parte superior coronada de almenas. Se aprecia además un establo de dos pisos y una casa del guarda con un techo rodeado de barandas de hierro. Un puente de piedra atraviesa el río y desemboca en una puerta de roble sobre el muro exterior de la casa del guarda. Al lado de la puerta hay fijada una campana con una cuerda corta que cuelga de su badajo.

Si los personajes anuncian su llegada haciendo sonar la campana o dando un grito frente a los muros, Corwin se dirigirá hacia la casa del guarda para escrutarlos, retirará el pesado travesaño de madera que bloquea la puerta exterior y les dejará entrar. Si los personajes tienen caballos o animales de tiro, Corwin le pedirá a Pell que se ocupe de ellos mientras conduce a los personajes a la casa de invitados (zona P3) para que guarden su equipo. A continuación, les llevará al comedor y al salón de trofeos (zona P11) antes de ir a buscar a Halcón, que suele estar en sus habitaciones de la zona P13.

INTERPRETACIÓN DE HALCÓN

Halcón el Cazador (consulta su perfil en la página 62) lleva una capa forrada de piel sobre su armadura de cuero tachonado. Mide 6 pies y 6 pulgadas de alto, tiene el cabello negro y es ancho de hombros. Sus ojos son tan azules, fríos y afilados como el hielo, y luce una barba prolijamente recortada. Halcón se mueve con la confianza despreocupada de quien a nada teme, y afronta cada preocupación con indiferencia y cierta apatía. Le encanta el buen vino y trata a los demás como le gustaría que le trataran: de manera justa y paciente.

El verdadero nombre de Halcón es Gustaf Stellern, pero hace mucho que dejó de usarlo. Sus aptitudes para la caza le han valido su nombre actual ("el halcón"). Si se tercia, compartirá la siguiente información útil con los personajes:

- "Últimamente he visto más orcos en el bosque. Unas bestias repugnantes".
- "Los orcos parecen estar aliados con los malvados semiorcos que habitan al sureste de aquí. Esos semiorcos suelen ir acompañados de criaturillas de ramas que merodean por estos bosques. En fin, un grupo de criaturas aborrecibles".
- "Los semiorcos habitan en una casa de piedra ruinosa cubierta de enredaderas que se encuentra a unas diez millas de aquí. Cuenta la leyenda que la casa es obra de una erudita que dedicaba su tiempo a estudiar las ruinas élficas desperdigadas por estos bosques".

MISIÓN DE LA CASA DEL BOSQUE

Si los personajes reúnen los requisitos para aceptar la misión de la casa del bosque, Halcón les ofrecerá unas *botas élficas* como recompensa si la completan. Dales a los jugadores la carta de las botas élficas una vez que las hayan conseguido.

Halcón rechazará cortésmente acompañar a los aventureros en su misión, alegando que debe permanecer en el pabellón por si llegaran nobles de Nuncainvierno en busca de sus servicios.

LUGARES DEL PABELLÓN

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del pabellón de caza de Halcón.

CARACTERÍSTICAS DEL PABELLÓN

El mapa del pabellón de caza de Halcón muestra los pisos superiores y las plantas bajas de los edificios, así como los dos patios a ras de suelo, uno al norte y otro al sur. El resto de características se resume a continuación.

Corrales. Los corrales se extienden hacia el este desde el patio sur y están divididos por cercas de madera. Albergan dos docenas de gallinas, un gallo, seis cerdos y cuatro cabras. Los animales están bien cuidados y no son peligrosos.

Empalizada. La empalizada de troncos mide 10 pies de altura y está pensada para mantener a raya a los animales salvajes del bosque, no para detener a ejércitos. Los personajes pueden trepar por ella si superan una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15.

Iluminación. Al anochecer, Corwin enciende los candiles de todas las habitaciones interiores, que cuelgan de ganchos clavados en los muros.

Puertas. Las resistentes puertas de madera de roble lucen pomos y bisagras de hierro. Las puertas exteriores están bloqueadas desde dentro. Las criaturas podrán usar una acción e intentar superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 25 para forzar una puerta bloqueada. Cada puerta es un objeto Mediano con CA 15, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y al psíquico.

Techos. Los techos interiores son planos y de 9 pies de altura.

PABELLÓN DE CAZA DE HALCÓN



P1. PUENTE DE PIEDRA

El puente de piedra de 5 pies de ancho que cruza el río es robusto y de nueva construcción.

P2. CASA DEL GUARDA

Una escalera de madera sube hasta una trampilla que da acceso al techo de este edificio de 12 pies de alto. En la esquina noreste del tejado, un asta luce un estandarte negro con la insignia de un halcón de plata.

P3. CASA DE INVITADOS

La casa de invitados se asemeja a un granero, ya que una capa de paja cubre el suelo de tierra. La habitación contiene nueve catres con almohadas suaves y gruesas mantas de lana.

P4. ESTABLOS

El **caballo de monta** de Halcón (consulta su perfil en la página 56) es un semental gris llamado Baatorius en el que se puede confiar. Suele estar estabulado en el recinto más occidental. Los demás recintos están vacíos.

P5. ALMACÉN

Aquí se guarda todo el equipo de monta junto con la comida para los animales.

P6. FORJA

La forja se usa principalmente para hacer herraduras, pero los invitados también pueden usarla para reparar armas y armaduras.

P7. DORMITORIO DE PELL

El dormitorio del mozo de cuadra está amueblado de forma sobria.

P8. DORMITORIO DE CORWIN

A Corwin le gusta tener siempre encendida la chimenea de su austera habitación.

P9. COCINA

Originalmente, el pabellón de Halcón solo contaba con este edificio de piedra y con la letrina al norte. Cuando el complejo creció de tamaño, este edificio se reconvirtió en cocina.

P10. DESPENSA

En ella se almacenan alimentos no perecederos y barriles de cerveza.

P11. COMEDOR Y SALÓN DE TROFEOS

La galería de trofeos del segundo piso se extiende sobre la planta baja, que alberga una mesa de comedor de roble rodeada de sillas de respaldo alto. Dos candelabros de hierro cuelgan de las altas vigas.

P12. DORMITORIO LUJOSO PARA INVITADOS

Los huéspedes adinerados pueden pagar 10 po por noche para disfrutar de las comodidades de esta lujosa habitación, que incluye una jofaina, una caja de tabaco de pipa y un colchón de plumas.

P13. DORMITORIO DE HALCÓN

La habitación de Halcón es acogedora y cálida, pero está hecha un desastre.

P14. SÓTANO DE LA TORRE

Esta habitación de suelo terroso se utiliza para el almacenamiento en frío.

P15. PUESTO DE GUARDIA DE LA TORRE

Los muros de este puesto de guardia vacío están salpicados de aspilleras.

P16. TECHO DE LA TORRE

Este techo se encuentra a 30 pies de altura y ofrece una visibilidad plena del claro que rodea el pabellón y de los bosques cercanos.

RANCHO DE MANTECALAVERA

EL RANCHO DE MANTECALAVERA ESTÁ PENSADO PARA PERSONAJES de nivel 3, pero los personajes de nivel 2 pueden sobrevivir a esta misión si evitan el combate y se centran en rescatar a Alfonse Kalazorn, el dueño del rancho. Los personajes de nivel 4 o superior deberían ser capaces de salvar al Gran Al y su rancho sin grandes dificultades.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Alfonse Kalazorn fue el alguacil de Trijabal, un pueblo al este, donde todos le llamaban el Gran Al Kalazorn. Se jubiló hace diez años, pero su nueva situación no parecía encajar con él. En busca de un nuevo desafío, se hizo con una parcela de tierra fértil situada cinco millas al este de Conyberry y la convirtió en un rancho de reses y caballos. Más tarde, añadió una granja de cerdos, gallineros, huertos, campos de maíz y un manzanar. La mayor parte de su dinero procede de la venta de calaveras de mantequilla: un trozo de mantequilla con la forma de una calavera humanoide, al que ha bautizado con el nombre de "mantecalavera". El Gran Al vende sus aperitivos principalmente en pueblos del este, aunque algunos llegan hasta la tienda de Suministros Barthen de Phandalin. La mantequilla del Gran Al se hace con la leche de Petunia, su preciada vaca.

Cuando el dragón blanco Cryovain expulsó a los orcos del Bastión de Agujahelada, descendieron a las tierras bajas. Hace una decana, un pequeño grupo de estos atacó el rancho y liberó a los cerdos antes de prender fuego al granero y la forja. Algunos de los otros animales, incluida una docena de caballos y Petunia, la vaca, escaparon durante el incendio. El Gran Al y cinco de sus empleados no tuvieron tanta suerte. En su intento de defenderse de los orcos, el Gran Al fue capturado y los empleados del rancho acabaron muertos. Solo sobrevivió uno de ellos que escapó a caballo, huyó hasta Phandalin y propagó la noticia del ataque.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión del rancho de Mantecalavera (página 11), los aventureros deben rescatar a Alfonse Kalazorn y convencerlo de que regrese a Phandalin o deshacerse de los orcos que han invadido su rancho. Alfonse también quiere ayuda para encontrar a su preciada vaca y promete una espléndida recompensa a cambio.

CAMINO AL RANCHO

La forma más rápida y segura de llegar al rancho de Mantecalavera desde Phandalin es seguir el Camino a Trijabal hacia el noreste. La caminata es de 60 millas y los personajes pueden recorrer 24 millas al día. Por tanto, necesitarán dos descansos largos durante el viaje.

ENCUENTROS POR EL CAMINO

Estos son los encuentros que les esperan a los personajes de camino al rancho.

CABALLOS EN CONYBERRY

El pueblo abandonado de Conyberry permanece en silencio de un modo que resulta escalofriante, salvo por el silbido del viento al penetrar por las estructuras quemadas y derruidas del asentamiento. A medida que los personajes se abren paso a través o alrededor de las ruinas, verán tres **caballos de monta** sin ensillar (consulta su perfil en la página 56) pastando cerca de un viejo pozo. Cualquiera que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10 verá que los caballos llevan marcadas las letras GAK

(Gran Al Kalazorn). Si un personaje tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) con CD 15, podrá acercarse a un caballo sin sobresaltarlo e incluso montarlo.

LA VACA PETUNIA

Entre Conyberry y el rancho, los personajes se encontrarán con la **vaca** Petunia (consulta su perfil en la página 68) en un campo a apenas cien pies del Camino a Trijabal. Petunia lleva un cencerro alrededor del cuello. Los personajes que se acerquen a ella verán una marca en sus cuartos traseros: las letras GAK. Petunia tiene un semblante tranquilo e imperturbable. Si se la trata bien, sigue a sus nuevos benefactores a cualquier parte.

LLEGADA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del rancho de Mantecalavera. Cuando los aventureros divisen el rancho, lee el siguiente texto descriptivo en alto:

El rancho de Mantecalavera ocupa una amplia parcela de tierra al norte del Camino a Trijabal, entre dos colinas. Tras una valla de madera destartalada hay campos de maíz, un manzanar, jardines y pastizales. Un sendero se bifurca del camino para conducir a una granja de dos pisos junto a un estanque. Al oeste de la granja se encuentran los restos carbonizados de un granero y una forja que se han quemado hasta los cimientos.

Los cerdos deambulan inofensivamente por los campos, jardines y el manzanar. Entre la granja y el granero reducido a cenizas se encuentran los cadáveres dispersos de dos orcos y cinco humanos (los empleados del rancho) rodeados de moscas. Los cuerpos no llevan nada de valor encima.

EXPLORAR LA GRANJA

La granja es un edificio de madera de dos plantas con un techo de teja a dos aguas y una chimenea de piedra. Sus puertas de madera lucen pomos y bisagras de hierro. Las ventanas cuentan con persianas de madera que se pueden cerrar desde el interior. Todas las persianas están abiertas cuando llegan los personajes.

Unos escandalosos **orcos** (consulta su perfil en la página 67) se han instalado en la granja y están acabando con las reservas de cerveza y comida del Gran Al. Hay el triple de orcos que personajes en el grupo, sin incluir a los acompañantes. Sitúa a los orcos en las zonas R1 a R9 como mejor te parezca. Los orcos no esperan problemas, pero lucharán hasta la muerte.

R1. COCINA

La puerta principal de la casa conduce a esta zona, que contiene una gran mantequera, encimeras, estanterías con alimentos y cerveza, y cazuelas y sartenes colgadas. Encima de una pequeña mesa hay un molde de madera para mantequilla que tiene forma de calavera.

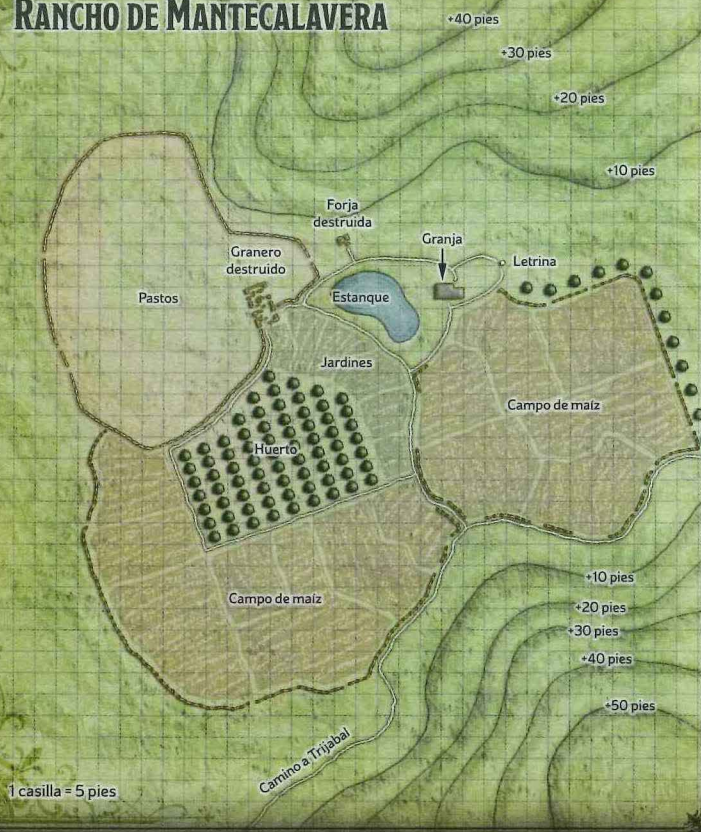
R2. VESTÍBULO VACÍO

Una escalera de madera destartalada asciende desde aquí a la zona R5.

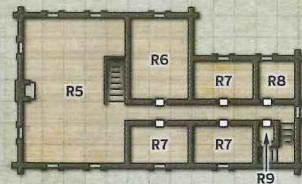
R3. COMEDOR

Esta sala contiene dos mesas de madera de tipo caballete flanqueadas por bancos. En las paredes, hay colgadas calaveras de vacas a modo de decoración.

RANCHO DE MANTECALAVERA



PLANTA ALTA DE LA GRANJA



PLANTA BAJA DE LA GRANJA



BODEGA



1 casilla = 5 pies

R4. ARMARIO DE LA PLANTA INFERIOR

Este armario contiene las estanterías donde se guarda la vajilla.

R5. SALÓN

Sillas acolchadas y mesas de juego se disponen por toda la sala. Desparramados por el suelo se pueden ver unos naipes de la Apuesta de los Tres Dragones y piezas de madera del Ajedrez Dragón.

R6. DORMITORIO DEL GRAN AL

Una gran cama y un voluminoso armario de cedro son los protagonistas de esta habitación que, además, luce cuadros enmarcados de paisajes en las paredes.

Tesoro. Los personajes que busquen en el armario y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15 encontrarán un compartimento secreto en el fondo que contiene una *cota de malla de mithral* (si los personajes consiguen e identifican este objeto mágico, entrégales la carta de la cota de malla de mithral).

R7. DORMITORIOS DE LOS EMPLEADOS DEL RANCHO

Cada una de estas habitaciones contiene dos camas y dos baúles pequeños. En cada baúl, hay prendas bien dobladas y efectos personales sin valor alguno.

R8. DESPACHO DEL GRAN AL

El escritorio del Gran Al está enterrado bajo montones de libros de contabilidad y documentos que describen diez años de rentables operaciones comerciales.

Tesoro. Los personajes que busquen en la desordenada oficina encontrarán un saquito debajo de todos los papeles. Contiene ganancias y salarios: un total de 65 po, 145 pp y 220 pc.

R9. ARMARIO DE LA PLANTA SUPERIOR

Este armario contiene una fregona, una escoba y un cubo.

R10. BODEGA

Las puertas de madera que hay en el ala norte de la granja tapan unas escaleras de piedra que conducen hasta la bodega. Cuando los personajes la exploren, lee el siguiente texto:

El suelo de la bodega es de tierra; las paredes, de piedra trabada con mortero, y el techo de madera de ocho pies de altura está reforzado con pilares del mismo material. Atada a una silla se encuentra una figura grande cuya cabeza está cubierta por un saco de arpillera. Las estanterías de las paredes están repletas de calaveras hechas de mantequilla y protegidas por una delgada película de cera.

La figura atada es Alfonse Kalazorn, un **veterano** humano (consulta su perfil en la página 68). Un personaje tarda 1 minuto en liberar al Gran Al de sus ataduras. Tras haber sido apaleado por los orcos, le quedan 9 puntos de golpe y apreciará enormemente que los personajes le curen todo lo que puedan. Tampoco lleva armas ni armadura (CA 11).

Tras liberarlo, cualquier personaje que supere una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 10 podrá convencerlo para que abandone el rancho, pero él preferiría quedarse, tomar prestada un arma y acabar con los orcos que quedan.

El Gran Al no puede sacar beneficios sin su preciada vaca y ofrece su *cota de malla de mithral* (oculta en la zona R6) como recompensa por traerla sana y salva. Si los personajes no han traído a Petunia con ellos, pueden rastrear el campo en su búsqueda. Al final de cada hora que dediquen a ello, tira 1d6. Con un resultado de 6, el grupo encuentra a Petunia. Si uno o más personajes realizan la búsqueda a caballo, encontrarán a Petunia con un resultado de 5 o 6.

SANTUARIO DE SAVRAS

EL SANTUARIO DE SAVRAS ESTÁ PENSADO PARA PERSONAJES DE niveles 1 a 6. Este lugar no está relacionado con ninguna misión, pero uno de los relatos que aparecen en la tabla de Historias de Phandalin (página 9) podría atraer a los aventureros hasta aquí. Los personajes también podrían acudir al santuario después de oír hablar de él a los hombres rata de la mina de oro del Dedo de la Montaña (página 32).

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

A cinco millas al sur de Conyberry se halla un santuario dedicado a Savras, el dios de la adivinación y el destino. Hace muchos años, los sacerdotes videntes del santuario vaticinaron un ataque de los bárbaros contra Conyberry, lo que dio a los lugareños el tiempo necesario para escapar. No todos los habitantes decidieron huir, pero quienes lo hicieron se dirigieron al santuario y llevaron consigo gran parte del oro del pueblo.

Los bárbaros pudieron seguirles el rastro hasta el santuario, lo asediaron y masacraron a quienes se refugiaban allí. En los días previos a esta batalla final, los sacerdotes videntes ayudaron a los habitantes de Conyberry a ocultar su oro a plena vista. Para ello, fundieron las monedas y forjaron con ellas una campana, que pintaron y colgaron en el campanario del santuario, reemplazando la vieja campana de hierro. A día de hoy, la campana sigue allí.

Con los años, muchas otras criaturas han ocupado el santuario. No hace mucho se refugiaba en él una banda de hombres rata, hasta que llegaron unos orcos que huyeron de Cryovain, el dragón blanco, y les expulsaron. Recientemente, unos ogros que estaban de paso vieron a los orcos y decidieron unirse a ellos.

LLEGADA

Un viejo sendero de tierra se extiende desde las afueras de Conyberry hasta el santuario, que los personajes divisan en la lejanía. Lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

En medio de una vasta llanura al norte de las estribaciones rocosas de las Montañas de la Espada se alzan unas ruinas. Unas murallas de piedra, derrumbadas en diversos puntos, rodean un antiguo templo del mismo material con un techo a dos aguas coronado por un campanario. El sendero desemboca en una casa de guarda derrumbada, cuyas puertas fueron destrozadas hace mucho. De las cuatro torres que originalmente se alzaban en las esquinas de las murallas exteriores, tres se han derrumbado. Solo queda la torre noreste, en cuya parte superior está apostado un guardia.

El vigilante de la torre noreste (zona S6) es un **orco** (consulta su perfil en la página 67). Por el día, los personajes no podrán acercarse al santuario sin ser vistos por el centinela, ya que en el terreno llano circundante no hay lugares para esconderse. Si los personajes esperan hasta el anochecer, las nubes oscurecerán la luna y les permitirán aproximarse sin que les detecten, siempre y cuando permanezcan fuera del alcance de 60 pies de la visión en la oscuridad del orco. Si el vigía descubre a los personajes, dará la voz de alarma y despertará al resto de ocupantes del santuario, que atacarán una vez espabilados.

La tabla "Lista de enemigos" ajusta la cantidad de **orcos** y **ogros** (consulta su perfil en la página 66) del santuario en función del nivel de los personajes y del total de personajes del grupo, sin contar a los acompañantes.

LISTA DE ENEMIGOS

Nivel de personaje	Total de orcos y ogros
1	2 orcos por personaje más 1 ogro en el patio (zona S2) y 1 orco apostado en la torre noreste (zona S6)
2-3	3 orcos por personaje más 2 ogros en el patio (zona S2) y 1 orco apostado en la torre noreste (zona S6)
4-5	4 orcos por personaje más 3 ogros en el patio (zona S2) y 1 orco apostado en la torre noreste (zona S6)
6	4 orcos por personaje más 4 ogros en el patio (zona S2) y 1 orco apostado en la torre noreste (zona S6)

Al hacer la tirada de iniciativa de los enemigos, tira una vez por todos los orcos y una vez por todos los ogros.

LUGARES DEL SANTUARIO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del santuario de Savras. Las casillas con escombros se consideran terreno difícil (consulta el reglamento).

S1. CASA DEL GUARDA

Mide 20 pies de altura y sus puertas exteriores han quedado reducidas a astillas. Una verja de hierro oxidado bloquea la salida sur, pero se puede acceder por un boquete lleno de escombros en la esquina suroeste de la casa del guardia. Aunque la manivela esté rota, la verja se puede elevar manualmente si se supera una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 25.

S2. PATIO

Los orcos y los ogros acampan en este patio cubierto de hierba, sembrado de huesos, armas rotas y armaduras destrozadas de batallas pasadas. El patio tiene cuatro cuadrantes. Los ogros ocupan el cuadrante sureste, mientras que el resto pertenece a los orcos. Para determinar la cantidad de orcos y ogros presentes, consulta la lista de enemigos.

Los cuadrantes noroeste y noreste del patio contienen abrevaderos, comederos y postes de madera podrida que se usaban para atar a los caballos y darles de comer y de beber.

S3. TORRE NOROESTE

La torre se abre al cielo y está llena de escombros.

S4. TORRE SUROESTE

Esta torre sin techo tiene un boquete lleno de escombros en la pared sureste.

S5. TORRE SURESTE

De esta torre apenas se conserva nada. Entre los escombros se halla una campana de hierro oxidado que pesa 500 libras.

S6. TORRE NORESTE

La única de las cuatro torres del santuario que sigue en pie. En su interior, una escalera de hierro se eleva hasta una trampilla de piedra a través de la cual los personajes pueden acceder a la azotea almenada de la torre. Un **orco** (consulta su perfil en la página 67) otea los terrenos circundantes desde lo alto de la torre.

S7. NAVE PRINCIPAL Y CAMPANARIO

Dos hileras de pilares en mal estado sostienen el techo abovedado de 40 pies de altura de esta nave. Por el polvoriento suelo yacen

SANTUARIO DE SAVRAS



huesos humanoides y, en el techo, una abertura de 10 pies cuadrados conduce al campanario. De la campana, que parece estar hecha de cobre sin barnizar, no cuelga ninguna cuerda. Se puede acceder al campanario desde el exterior si se trepan las murallas exteriores y la azotea; para ello se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15. Los personajes pueden llegar al campanario desde el interior si usan conjuros como *trepar cual arácnido* o *volar*.

Tesoro. Tras examinar atentamente el fino cuerpo de la campana, los personajes descubrirán que está hecho de oro macizo cubierto por una capa de pintura cobriza descascarillada. La campana, que mide 3 pies de ancho y pesa 50 libras, cuelga de un asa de hierro clavada a una viga transversal de madera. Los personajes que tengan herramientas de carpintero o de herrero podrá usarlas para separar la campana de la viga en un minuto. Cuando la campana caiga, todas las criaturas que se encuentren debajo de ella deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 para esquivarla; si no lo consiguen, recibirán 14 (4d6) de daño contundente. La campana de oro tiene un valor de 2500 po.

S8. HABITACIÓN DE INVITADOS

Los huéspedes del santuario solían alojarse aquí. Más tarde, los hombres rata hicieron de esta zona su guarida. La habitación cuenta con seis camas con colchones mohosos, los restos destrozados de un escritorio y seis sillas de madera y una chimenea tiznada de hollín con un espetón del que cuelga un caldero oxidado. Un boquete estrecho en el muro norte sirve como salida alternativa.

S9. ESTANCIA DE LOS SACERDOTES VIDENTES

Los sacerdotes videntes de Savras solían cocinar y dormir aquí. Todos los muebles de esta zona están destruidos y parte del muro sur se ha derrumbado.

S10. ALTAR DEL DESTINO

Seis pilares de piedra sustentan el techo abovedado de este templo, cuyo suelo está enterrado bajo una gruesa capa de polvo. También cubiertos de polvo, cuatro esqueletos humanoides con vestimentas sacerdotales hechas jirones yacen cerca del altar de piedra del ábside, sobre el que se sitúan cuatro ventanas estrechas. En la parte frontal del altar hay tallado un ojo humanoide.

Un conjuro *detectar magia* revelará un aura de magia de adivinación alrededor del altar. Si Cryovain ha muerto, no pasará nada cuando un personaje toque el altar. De lo contrario, quienes lo toquen experimentarán una visión que durará 1 minuto, y quedarán incapacitados hasta que termine. En la visión, los personajes atraviesan flotando el techo del santuario, se elevan hacia el Bastión de Agujahelada (página 16) y ven al dragón blanco durmiendo en la azotea de la fortaleza. En esencia, el poder de adivinación del altar les revela adónde ir para derrotar al dragón. Cada personaje tendrá la visión solo una vez; si se vuelve a tocar el altar, no sucederá nada.

Tesoro. Los personajes que investiguen el altar y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10 descubrirán que la base no llega a tocar el suelo. El altar tiene unas ruedecillas de piedra y se puede empujar 3 pies hacia el sur, lo que revelará una cavidad de 1 pie cuadrado en el suelo que contiene un cofre de madera sin cerrar. Este cofre contiene 57 po y una *llave misteriosa*. Si los personajes consiguen e identifican la *llave misteriosa*, dales a los jugadores la carta correspondiente.

TERRAGNOMA

TERRAGNOMA ESTÁ PENSADA PARA PERSONAJES DE NIVEL 1, pero algunas de sus trampas y peligros también podrían suponer un desafío para personajes de nivel 2. Los personajes de nivel 3 o superior deberían ser capaces de afrontar los problemas inesperados y conseguir las recompensas de los gnomos de las rocas sin tener que gastar muchos recursos, pero la interpretación de esta misión les resultará entretenida de todos modos.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Las cuevas de Terragnoma están excavadas en la base de una montaña al sureste de Phandalin, en torno a una estrecha cascada. Los gnomos de las rocas magos que habitan estas cuevas forjan alianzas estratégicas con sus vecinos humanos y enanos si la situación lo requiere. Estos gnomos, solitarios y reservados, fabrican objetos mágicos menores e inventos útiles no mágicos para pasar el tiempo, pero en este afán creador, sus fracasos superan a sus éxitos. Rara vez se alejan de su hogar, y subsisten casi exclusivamente a base de los champiñones que crecen en las islas neblinosas del exterior de las cuevas.

En Terragnoma gobierna un matrimonio de reyes: Gnerkli y Korboz. Korboz enloqueció no hace mucho y decidió recluir a Gnerkli. Sus súbditos no logran comprender la naturaleza del padecimiento del monarca y no saben qué hacer al respecto. El pueblo no le desea ningún mal a la pareja de reyes, pero reconoce que Korboz se ha convertido en un peligro para sí mismo y para los demás.

Además del peligro que representa el rey loco, dos gnomos han desaparecido misteriosamente en la última decana. Con la excepción del rey Korboz, nadie sabe que un monstruo cambiaformas (un mimeto) se ha infiltrado en Terragnoma para alimentarse de sus habitantes. El ser, que va mutando de apariencia a su paso por el complejo, atacó a Korboz y estuvo a punto de matarlo. Este suceso desencadenó su locura e hizo que se recluyera en sus aposentos con su amado Gnerkli para evitar que el monstruoso cambiaformas les devorase. Korboz alberga la esperanza de que la criatura se hartará de cazar gnomos y se marchará. El monarca recuperará la cordura si le presentan pruebas de la muerte del mimeto.

CARACTERÍSTICAS DE TERRAGNOMA

Las cuevas de Terragnoma están excavadas en la piedra sólida y comparten las siguientes características.

Cascada. El estruendo de la cascada cercana retumba en las cuevas de Terragnoma. El sonido es tan ensordecedor que los gnomos y los visitantes deben gritar para comunicarse a menos que haya una puerta cerrada entre ellos y la cascada.

Iluminación. Todas las cuevas están iluminadas con candiles colgantes unidos a un mecanismo de cuerdas y poleas que permite a los gnomos bajarlos y rellenarlos de aceite.

Puertas. Las puertas normales son de madera y sus pomos y bisagras son de hierro oxidado. Para abrir una puerta bloqueada se debe superar una prueba de Destreza con CD 10 usando herramientas de ladrón. Para forzar una puerta cerrada se debe usar una acción y superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 15. Las puertas secretas son de piedra y quedan disimuladas por la mampostería circundante. Para descubrir una puerta secreta se debe investigar el muro y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10.

Techos. Todos los techos son planos y de 7 pies de altura.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de Terragnoma (página 10), los gnomos deberán otorgar al menos un objeto mágico a los personajes. De todos los objetos que pueden conseguir, solo el *sombrero de hechicería* interesa al alcalde Harbin Wester, que se ofrece a comprarlo por 50 po aunque no conozca a nadie que pueda sintonizarse con él. Ahora bien, los gnomos no entregarán ningún objeto mágico a los personajes hasta que estos hayan hablado con Fibblestib y Dabledob en la zona T11.

OBJETOS MÁGICOS DE LOS GNOMOS

Si los personajes rescatan a Gnerkli y liberan a Korboz de su locura, los gnomos, agradecidos, les recompensarán con un *amuleto de relojería* y una *pértiga contraible* de la zona T13. Los personajes también recibirán un obsequio de cada rey: una *varita de pirotecnia* de Gnerkli y un *sombrero de hechicería* de Korboz. Si los personajes consiguen e identifican alguno de los objetos mencionados, dales a los jugadores sus respectivas cartas.

LLEGADA

Un arroyo conduce a los personajes a una charca alimentada por una cascada que se precipita por la ladera de la montaña. Describe Terragnoma a los jugadores de la siguiente manera:

Seguís el curso de un arroyo cuesta arriba hasta la base de la montaña, donde la erosión de una cascada ha esculpido una concavidad natural. La atronadora masa de agua crea una nube de rocío al precipitarse sobre una charca poco profunda, en la que se hallan dos pequeñas islas cubiertas de champiñones rojos, verdes y morados de 2 pies de altura. Situadas en varios salientes rocosos a alturas de entre 20 y 30 pies, se aprecian las bocas de una cueva. La montaña impide que la luz del sol llegue a este lugar.

Terragnoma tiene cinco cuevas de acceso en lo alto de cornisas con pendientes rocosas y muy empinadas. Para trepar a una cueva se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 13. Un sendero estrecho asciende por la pendiente noreste hacia la entrada de una de las cinco cuevas, por lo que en este caso no se necesitará superar ninguna prueba.

PERSONAJES DE TERRAGNOMA

En Terragnoma habitan veinte **gnomos de las rocas solitarios** (consulta su perfil en la página 61), entre ellos el rey Gnerkli y el rey Korboz. Los nombres de los gnomos y su paradero se describen en la sección "Lugares de Terragnoma".

MONSTRUO MISTERIOSO

En las cuevas solían vivir 22 gnomos, pero un **mimeto** (consulta su perfil en la página 66) ha devorado a dos de ellos (Orryn y Warryn) en la última decana. Actualmente, la criatura se hace pasar por un barril en la zona T8. A menos que la derroten, seguirá devorando gnomos en cuanto vuelva a tener hambre. El mimeto puede moverse y cambiar de apariencia según le convenga, aunque solo puede convertirse en objetos Medianos como sillas, baúles grandes, atriles e inventos gnomos extraños.

TERRAGNOMA



de su misma masa y tamaño. También puede camuflarse como una puerta, una sección falsa del muro o una protuberancia rocosa del suelo.

Tras conversar con Korboz, quien les advierte de la presencia de un monstruo cambiaformas, el objetivo principal de los personajes será encontrarlo y acabar con él. Cuando atacó a Korboz en la sala del trono (zona T14), la criatura aparentaba ser una alfombra de 10 pies cuadrados, pero desde entonces se desconoce su paradero y su forma actual.

Si se les presiona, los gnomos ayudarán a los personajes a encontrar al mimeto y golpearán diversos objetos con varitas no mágicas para comprobar si cobran vida y atacan. Sin embargo, los gnomos no son aventureros y huirán ante el mínimo indicio de peligro (ya sea real o imaginario).

El mimeto devora y disuelve por completo a sus víctimas sin dejar rastro y cambia de ubicación tras cada presa. No se marchará de Terragnoma de buena gana, ya que le ha cogido el gusto a la carne de gnomo.

Si quieres crear un antagonista más interesante, haz que el mimeto sea una de las subespecies raras que pueden mantener conversaciones sencillas en común. Los personajes que arrinconen al mimeto parlante podrán negociar con él y obligarle a abandonar Terragnoma si superan una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) con CD 15.

MAGIA SALVAJE

Desde hace mucho tiempo, Terragnoma es una fuente de la incontrollable magia salvaje. Cuando una criatura gaste un espacio de conjuro para lanzar un conjuro de nivel 1 o superior en cualquier lugar del mapa de Terragnoma, puede producirse un efecto adicional. Tira 1d20 y consulta la siguiente tabla para determinar el efecto, si es que se produce. Este efecto de magia salvaje se disipará tras una hora o si se usa un conjuro *levantar maldición* u otros similares.

d20 Efectos de magia salvaje

- 1-6 Ninguno.
- 7-10 La piel del lanzador adquiere un tono azul intenso.
- 11-14 Unos diminutos puntos de luz etéreos rodean al lanzador y emiten luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.
- 15-17 Brotan alas de mariposa de la espalda del lanzador que le otorgan una velocidad volando de 30 pies.
- 18-19 El lanzador se teletransporta un máximo de 60 pies hasta un espacio sin ocupar aleatorio a decisión del DM.
- 20 Ocurre un efecto mágico inventado por el DM.

LUGARES DE TERRAGNOMA

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de Terragnoma.

T1. CHARCA E ISLAS CON CHAMPIÑONES

Los gnomos subsisten a base de los champiñones de 2 pies de altura que crecen sobre dos pequeñas islas en medio de esta charca de 3 pies de profundidad. Las islas están envueltas en un rocío perpetuo producido por la cascada. La magia con la que los primeros pobladores de Terragnoma imbuyeron las islas hace que los champiñones tengan un tamaño anormalmente grande, y es la fuente de la magia salvaje del lugar (consulta el apartado anterior).

Los hongos son de tres colores. De los rojos se extrae aceite que los gnomos usan para alimentar sus candiles y aparatos mecánicos. Con los verdes se hace harina para hornear un sabroso pan verde. Los morados se trituran y fermentan para elaborar vino de champiñón, que sabe tan bien como suena.

T2. CASCADA Y PUENTE DE CUERDA

La cascada tiene una altura de 60 pies y su rocío oculta parcialmente un puente de cuerda de 35 pies de largo, firmemente anclado a las cornisas a 20 pies de altura. El puente se considera terreno difícil (consulta el reglamento) y se hunde en su punto medio, donde solo se eleva a 15 pies sobre el agua. Las criaturas que caigan del puente o se tiren de él no sufrirán daños si aterrizan en el agua, que tiene 5 pies de profundidad. El puente tiene CA 11, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y al psíquico. Los vehículos cangrejo de la zona T6 son demasiado aparatosos para cruzar el puente y se enredarán en las cuerdas.

T3. COMEDOR

Esta sala contiene varias mesas de comedor y sillas para gente Pequeña. En la pared este, un robusto armario de madera alberga una vajilla y utensilios de hojalata.

T4. COCINA

La cocina está adaptada a los gnomos, por lo que todo se encuentra a poca altura del suelo o es fácilmente accesible gracias a un complejo sistema de cuerdas y poleas. En este sitio suelen afanarse cinco **gnomos de las rocas solitarios** (consulta su perfil en la página 61):

- Dimble (un hombre) utiliza un complicadoartilugio similar a una prensa para extraer aceite de un gran hongo rojo y filtrarlo en cuatro frascos.
- El taburete sobre el que se sienta Tervaround se tambalea por el esfuerzo de la mujer, que introduce un gran champiñón morado en un barril para fermentarlo y hacer vino.
- Joybell (una mujer) usa un atizador para avivar el fuego de una estufa de hierro apoyada contra la pared este.
- Sobre una mesa baja, Panana (una mujer) usa un rodillo mecánico para amasar pan verde. A su alrededor reposan los sombreros cortados de varios champiñones verdes.
- Uppendown (un hombre) hace hogazas verdes con la masa y saca la lengua de concentración al trabajar cada una de ellas cual maestro escultor.

Si los personajes hablan con los gnomos, recibirán por respuesta que acudan a ver a Fibblestib o a Dabledob en el taller (zona T11), ya que son quienes más saben acerca de lo sucedido. Los gnomos de la cocina no la abandonarán, pero podrán indicar a los personajes la dirección correcta. Además, evitarán mencionar a los gnomos desaparecidos o al rey loco, Korboz.

T5. DESPENSA

En esta sala se apilan cajas de madera pequeñas hasta una altura considerable. Cada una contiene hogazas de pan de champiñón verde y otros alimentos recolectados y almacenados por los gnomos.

T6. VEHÍCULOS CANGREJO

En esta sala solo hay dos artilugios gnomos estacionados en los rincones. Ambos parecen un cangrejo con un barril por caparazón, seis patas de metal articuladas y un par de pinzas frontales. Una escotilla en la parte superior del barril se abre y revela un compartimento interior equipado con un pequeño asiento acolchado de cuero, rodeado de palancas, pedales y engranajes. Los barriles no son herméticos.

Los gnomos construyeron estos artilugios crustáceos para agarrar y mover otros objetos, a modo de carretillas elevadoras rudimentarias. No obstante, estas máquinas son tan aparatosas que no sirven para trabajos delicados y a duras penas pueden recorrer los pasillos de 5 pies de ancho de Terragnoma.

Cada vehículo cangrejo se considera un objeto Grande con CA 15, 30 puntos de golpe, una puntuación de Fuerza de 10 e inmunidad al daño de veneno y al psíquico. Están diseñados para albergar a un solo humanoide Pequeño, pero uno Mediano podría caber aun estando incómodo. Una criatura que se encuentre dentro del barril con la escotilla cerrada tendrá cobertura completa contra ataques que provengan del exterior. La criatura puede usar una acción para hacer que el artilugio se mueva por el suelo a una velocidad caminando de 15 pies o ataque con sus pinzas.

Pinzas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (2d4) de daño perforante y el objetivo queda agarrado (CD 10 para escapar).

T7. PLATAFORMA CON BALLESTAS DE RECARGA AUTOMÁTICA

En esta sala hay una plataforma giratoria fijada al suelo y equipada con cuatro ballestas pesadas que se recargan automáticamente. Cada ballesta tiene veinte virotes. Sobre ellas hay un asiento a una altura de 6 pies que está equipado con pedales para que el artilugio gire en sentido antihorario y con palancas para recargar y disparar las ballestas. Este artilugio ruidoso y traqueteante se considera un objeto Grande con CA 13, 45 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y al psíquico. Cada vez que pierda 10 puntos de golpe se romperá una de las ballestas.

Una criatura que ocupe el asiento podrá usar una acción para girar el mecanismo hasta 360 grados en sentido antihorario y disparar hasta dos de las ballestas en cualquier dirección. Las ballestas realizan el siguiente ataque:

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 50/200 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d10) de daño perforante.

Cuando los personajes entren por primera vez en esta zona, se encontrarán con una figura sentada en el asiento: se trata de Facktoré, la **gnoma de las rocas solitaria** (consulta la página 61) que inventó el artilugio. Al ver a los forasteros, Facktoré decide probar su invento con ellos. Parará de disparar cuando el aparato deje de funcionar o cuando ya no vea más objetivos. La gнома, trastornada y completamente absorbida por su trabajo, apenas puede hilar una oración coherente, y mucho menos indicar a los visitantes adónde ir o con quién hablar.

T8. MIMETO Y VINO DE CHAMPIÑÓN

Esta sala contiene doce barriles de 40 galones dispuestos en amplios huecos de la pared. Cada barril está asegurado por una abrazadera de madera. Los barriles del hueco sur están perforados con espitas de madera. Dos están medio llenos y otros dos, casi vacíos.

Siete de los ocho barriles de los huecos norte y este no tienen espitas y están llenos de vino de champiñón. El octavo barril es el **mimeto** (consulta su perfil en la página 66). Puedes decidir dónde se encuentra la criatura o tirar 1d8 para determinar al azar qué barril es el falso. Consulta la sección "Monstruo misterioso" (página 40) para saber cómo es el mimeto y cómo actúa al descubrirlo.

T9. PUESTO DE GUARDIA GNOMO

Esta cueva vacía está húmeda debido al rocío de la cascada y presenta una cornisa a 10 pies de altura en la parte sur. Se puede llegar a la cornisa por el túnel circular hacia el este o escalando la pared de piedra resbaladiza tras superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 12.

En la cornisa se encuentran dos **gnomos de las rocas solitarios** (consulta su perfil en la página 61): una mujer llamada Ulla y un hombre llamado Pog. Cuando un personaje

entre en la cueva, Ulla gritará: “¿Quién anda ahí?” en gnomo, y Pog repetirá la pregunta en común. Los dos gnomos han recibido órdenes de atacar a cualquier cambiaformas que se presente. Dado que cualquiera podría ser un cambiaformas, atacarán a quienes no puedan demostrar su identidad. Para evitar el ataque, los personajes deberán superar una de las siguientes pruebas:

- Una prueba de Carisma (Engaño) con CD 10 para engañar a los gnomos y que piensen que el grupo tiene una audiencia con los reyes de Terragnoma.
- Una prueba de Carisma (Intimidación) con CD 10 para asustar a los gnomos y que piensen que agredir al grupo acarreará la destrucción de las cuevas.
- Una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 10 para convencer a los gnomos de que los personajes no son cambiaformas, ya que estos adoptarían formas menos llamativas.

T10. CUCHILLAS GIRATORIAS

Esta zona está ligeramente oscura debido al rocío de la cascada. La parte oriental de esta sala presenta dos artilugios helicoidales que giran rápidamente y tienen cuchillas largas y afiladas, separadas 1 pie entre sí. La hélice norte gira en sentido antihorario y la sur lo hace en el sentido contrario. Todas las criaturas que accedan a la parte oriental de la sala o que comiencen su turno en ella mientras las cuchillas estén girando tendrán que realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 18 (4d8) de daño cortante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

En la pared sur de la parte occidental de la sala hay una palanca de latón bajada. Al subirla, las hélices dejarán de girar y los personajes podrán atravesar la cámara con seguridad. Los gnomos de las rocas evitan esta trampa con el truco *mano de mago* para subir la palanca desde la entrada este.

T11. TALLER DE LOS INVENTORES

Al aproximarse a esta zona, los personajes oyen una discusión en el idioma local entre dos **gnomos de las rocas solitarios** (consulta su perfil en la página 61): Fiblestib, un hombre, y Dabledob, una mujer. Como inventores principales de Terragnoma, están tratando de diseñar un artilugio que remedie la locura del rey Korboz. La propuesta de Fiblestib es un “rayo de cordura”. Dabledob considera que la idea es ridícula y aboga por construir algo llamado “camisa de fuerza”. Si los personajes les interrumpen, los gnomos repararán en que los recién llegados podrían tener otra solución, por lo que les explicarán la situación y les pedirán consejo sobre cómo sanar a Korboz y rescatar al rey Gnerkli.

Fiblestib y Dabledob consideran que el misterio de los gnomos desaparecidos es secundario, pues su objetivo principal es ayudar a los monarcas; solo les importan Korboz y Gnerkli e ignoran todo lo demás. Ambos prometen varias recompensas mágicas a cambio de ayuda (consulta “Objetos mágicos de los gnomos” en la página 40).

El taller está abarrotado de inventos gnomos inservibles y a medio terminar y de mesas de trabajo con herramientas de manitas. A 10 pies del suelo, una cornisa sustenta un pedestal de madera sobre el que yace un libro encuadernado en cuero.

Tesoro. Sobre el pedestal se halla el libro de conjuros que comparten todos los gnomos del lugar. En la portada se lee el título *La magia de Terragnoma* (en común y gnomo) y sus páginas contienen los conjuros de mago *armadura de mago*, *detectar magia*, *dormir*, *escudo*, *identificar*, *manos ardientes* y *proyector mágico*.

T12. MORADA DE LOS GNOMOS

Por el suelo de esta cueva están desperdigados los restos de fogatas previas. Hay cuatro cuevas laterales a modo de dormitorios, y en cada una de ellas se apiñan cinco catres pequeños de madera. Al llegar, los personajes encontrarán a ocho **gnomos de las rocas solitarios** (consulta su perfil en la página 61) durmiendo plácidamente, con dos gnomos por cueva lateral: Caramip, Jabby, Nyx y Quippy (mujeres) y Anverth, Delebean, Pallabar y Zook (hombres). Los personajes pueden atravesar la zona sin despertar a los gnomos, que no son peligrosos pero se defenderán ante un ataque. Estos no darán información sobre los problemas recientes, pero aconsejarán hablar con Fiblestib y Dabledob (consulta la zona T11), los dos inventores con más renombre de Terragnoma.

T13. SALA DEL TESORO

La puerta de esta habitación está cerrada y solo Fiblestib y Dabledob (consulta la zona T11) tienen las llaves. La sala contiene un sinfín de cachivaches estropeados, así como engranajes sueltos, chatarra retorcida y otros componentes que los gnomos reutilizan para improvisar nuevos inventos.

Tesoro. Entre todo el desorden, los personajes podrán encontrar un *amuleto de relojería* y una *pértiga contraíble*. Les resultará más sencillo encontrarlos con el conjuro *detectar magia*. De lo contrario, tardarán 1 hora en encontrar cada objeto. Si los personajes consiguen e identifican estos objetos mágicos, dales a los jugadores sus respectivas cartas.

T14. SALÓN DEL TRONO

Sobre un estrado de piedra se hallan dos tronos bajos de tamaño gnomo hechos de restos metálicos. En el muro norte, una puerta secreta oculta un túnel corto que conduce a la zona T15. Solo los reyes gnomos conocen este pasaje secreto.

T15. APOSENTO DE LOS REYES GNOMOS

El rey Korboz se ha recluso en sus aposentos junto a su esposa, Gnerkli, pero ha olvidado que también se puede acceder a la sala mediante la puerta secreta. Solo Korboz y Gnerkli tienen las llaves de la puerta principal, que se encuentra cerrada. Si los personajes llaman a la puerta o anuncian su llegada, Korboz les hablará desde el interior de sus aposentos y les advertirá de la presencia de un cambiaformas. Korboz no recobrará la cordura hasta que los personajes le aseguren que han encontrado y dado muerte al monstruo. Hayan acabado o no con el mimeto, para convencer a Korboz de que ha muerto se debe superar una prueba de Carisma (Persuasión) con CD 12.

Korboz y Gnerkli son **gnomos de las rocas solitarios** (consulta su perfil en la página 61) y ambos lucen una corona de metal dentada y una capa de retazos. Gnerkli está apresado y pegado a una silla. Korboz tiene un frasco de disolvente que eliminaría el pegamento al instante. La estancia tiene todo el boato que podría esperarse de un dormitorio gnomo bien equipado.

Tesoro. Un pequeño cofre sin cerradura bajo la cama de los gnomos alberga un *sombrero de hechicería* y una *varita de pirotecnia* completamente cargada. Si los personajes consiguen e identifican estos objetos mágicos, dales a los jugadores sus respectivas cartas.

TORRE DE LAS TORMENTAS

LA TORRE DE LAS TORMENTAS NO ESTÁ RELACIONADA CON ninguna misión, aunque uno de los relatos que aparecen en la tabla de Historias de Phandalin (página 9) podría atraer a los aventureros hasta aquí. Este lugar está pensado para personajes de nivel 3, pero también los de niveles inferiores podrán sobrevivir si son prudentes y descansan a menudo.

Antes de dirigir la trama de esta ubicación, revisa las reglas del combate bajo el agua que aparecen en el reglamento.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

La Torre de las Tormentas no es un mero faro, sino que se trata de un templo dedicado a Talos, el malvado dios de las tormentas. Moesko, el anacoreta semiorco que custodia el faro, usa su fanal intermitente para llevar a los barcos a su perdición, ya que la luz actúa como un cebo irresistible para los marineros que navegan demasiado cerca de la orilla. La fuente que alimenta la escalofriante luz verde del fanal es el propio corazón de Moesko, arrancado del pecho como parte de un ritual. Si se destruye el corazón, se apagará la luz del faro.

El edificio se erige sobre un saliente rocoso de 80 pies de altura. Cuando la marea está baja, una calzada estrecha se extiende desde la orilla hasta este saliente para permitir el acceso al faro. Esta camino se encuentra a 5 pies por encima del nivel del mar con marea baja. Cuando esta sube, la calzada y la playa arenosa se sumergen 5 pies bajo el agua.

CAMINO AL FARO

La Torre de las Tormentas se encuentra en la costa a unas 35 millas al oeste de Phandalin. Si los personajes abandonan Phandalin al amanecer, pueden llegar a la Carretera Alta al caer la noche y acampar en las proximidades para hacer un descanso largo. A medida que los personajes avancen hacia el oeste por la Carretera Alta al día siguiente, verán cómo se forma una tormenta sobre el mar. Cuando lleguen a los acantilados de 100 pies de altura que miran al faro y al Mar de las Espadas, la tormenta habrá llegado a la costa.

LLEGADA

Los personajes llegan con la marea baja, cuando la calzada que conduce al faro se encuentra por encima del nivel del mar. Describe el lugar a los jugadores de la siguiente forma:

Bajo el imponente acantilado que abraza el litoral, un saliente rocoso se encuentra prácticamente rodeado por agua y solo se ve una estrecha calzada que lo conecta con la playa que hay en la parte inferior. Encima de este saliente, se erige un edificio de piedra coronado por la torre de un faro. Una escalofriante luz verde parpadea desde el fanal, orientada hacia el oeste, mar adentro. Con cada parpadeo de esta luz verde, escucháis el latido pausado de un corazón.

Los personajes que busquen un camino seguro para descender por los acantilados descubren una escalera tallada en una estrecha hendidura. Pueden seguir esta escalera para bajar a la orilla, que se encuentra al este de la zona T1. Se toparán con un **cangrejo gigante** que avanza por la playa (consulta su perfil en la página 56).

El cangrejo gigante agita sus pinzas hacia los personajes, quienes pueden interpretar este comportamiento como un gesto amistoso si superan una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) con CD 13. Una elfa marina llamada Miraal usó magia para dotar a esta criatura de una Inteligencia de 10 y de la capacidad de hablar la lengua común. Si los personajes se acercan pacíficamente, el cangrejo dice "¡encantado de conoceros!" e intenta entablar una conversación, en la que les aportará la siguiente información:

- "Unas malvadas arpías anidan en lo alto del saliente rocoso".
- "Hay tiburones en estas aguas, pero a la que hay que temer es a una vieja y miserable bruta llamada Faucescortante, que os arrancará la cabeza de un mordisco y se deleitará con ello".
- "Cinco pecios rodean la roca bajo el faro. Iré a buscar el tesoro de uno de ellos si me echáis una mano".

AYUDAR AL CANGREJO GIGANTE

Si los personajes aceptan ayudar al cangrejo gigante, les pedirá que concedan el descanso eterno a su ama, la elfa marina Miraal, cuyo espíritu vaga en una cueva cercana (zona T1). Si los personajes lo hacen, el cangrejo les dará las gracias y cumplirá su promesa: recuperar el *arma +1* del pecio del *Amante desdichado* (consulta la tabla de pecios en la página 46).

LUGARES DE LA TORRE DE LAS TORMENTAS

Los siguientes lugares se destacan en el mapa de la Torre de las Tormentas.

T1. CUEVA EMBRUJADA

Unos toscos escalones ascienden por un túnel de 7 pies de altura que atraviesa un pilar de roca natural de 30 pies de alto. Una cueva húmeda de 8 pies de altura plagada de líquen se conecta con este túnel. La cueva permanece sobre el nivel del mar durante la marea alta, pero en ella mora una **banshee** (consulta su perfil en la página 56). La banshee, Miraal, se manifiesta como una elfa fantasmagórica con branquias y manos y pies palmeados, y viste unas prendas espectrales que se mecen como si la muerta viviente flotara bajo el agua. La banshee no puede alejarse más de 100 pies de la cueva y, por tanto, no puede llegar al faro.

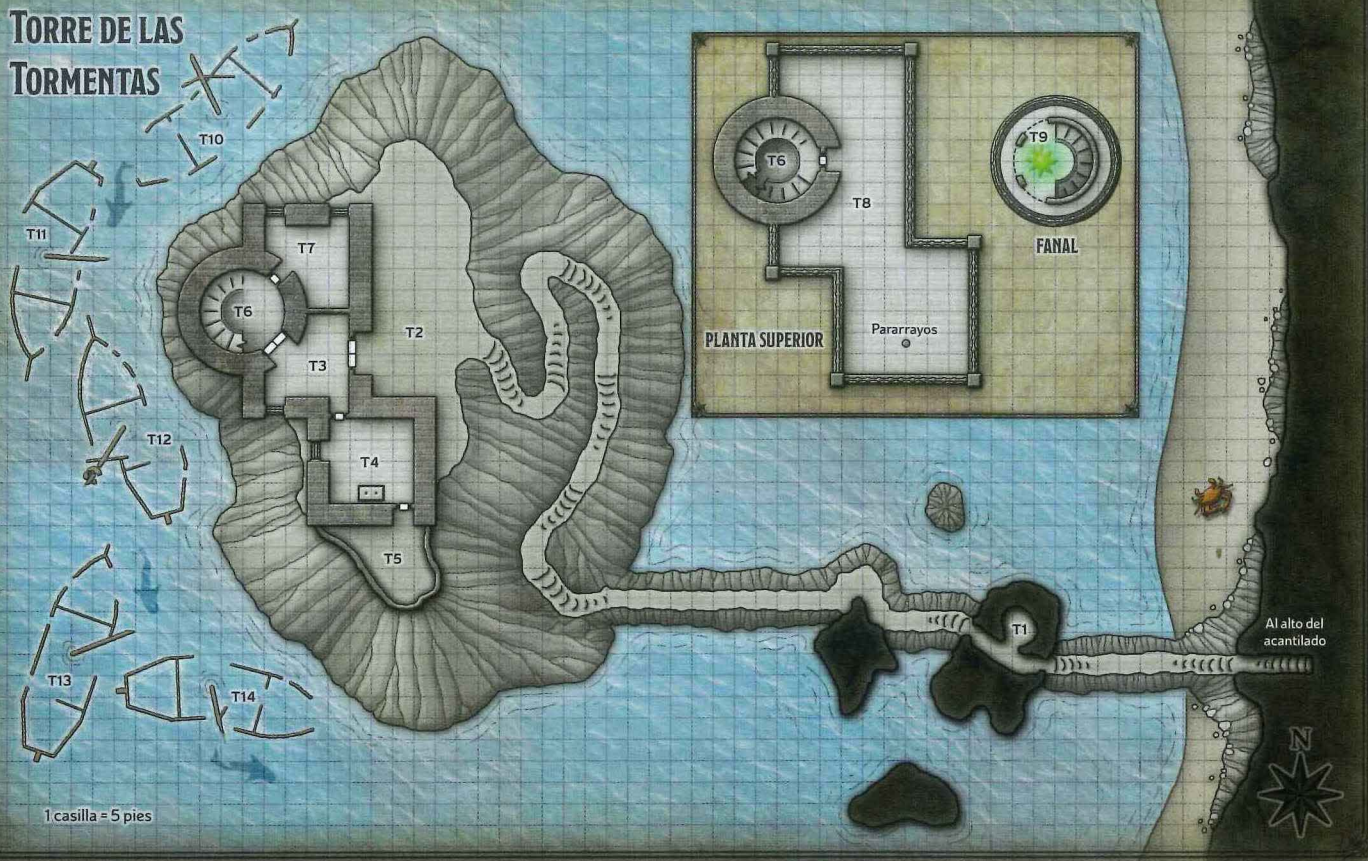
Miraal fue una elfa marina que murió a manos de Moesko, quien le arrebató su canalizador mágico, una caracola opalescente, a modo de trofeo. La banshee exige que los personajes recuperen la caracola y se la lleven a la cueva para poder liberar su espíritu. Intentará matar a los personajes si se niegan y los perseguirá hasta donde pueda si huyen.

T2. MESETA

Unos toscos escalones ascienden por la cara este del saliente rocoso. Las **arpías** de la zona T5 (consulta su perfil en la página 55) asaltan a los personajes a medida que suben los escalones. Consulta los detalles en la zona T5.

En lo alto de las escaleras, una meseta rocosa se extiende a unos 80 pies sobre el agua. Las puertas de madera que conducen a la zona T3 tienen bisagras y pomos de hierro oxidado, además de relámpagos tallados en ellas a modo de decoración. El resto de puertas de la Torre de las Tormentas tienen un diseño y una ornamentación similares. Ninguna de estas puertas está cerrada.

TORRE DE LAS TORMENTAS



T3. VESTÍBULO

Esta sala de 15 pies de altura está vacía. A través de una ventana sucia en la pared sur, los personajes pueden ver los mástiles de dos barcos que sobresalen del agua torcidos.

T4. SANTUARIO DE TALOS

Describe este lugar a los jugadores de la siguiente manera:

Los muros de esta sala de 15 pies de altura están adornados con frescos que representan barcos zarandeados por el mar tormentoso mientras un dios oscuro y temible se alza sobre ellos y sonríe. En el muro occidental hay una ventana sucia y cubierta de salitre. Junto al muro meridional se alza un altar de piedra con relámpagos tallados en él. Una vara de metal descende del techo que hay sobre el altar y se divide en dos antes de penetrar en la roca.

La figura sonriente representada en los frescos es el dios caótico malvado de las tormentas, Talos, al que se le puede reconocer si se supera una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 15. Los clérigos del dominio de la Tempestad superarán esta prueba automáticamente.

A través de la ventana, los personajes pueden ver los mástiles rotos de varios barcos naufragados que sobresalen del agua.

Altar. El pararrayos del tejado (zona T8) canaliza electricidad hacia el altar, que convierte la energía elemental pura en energía mágica. El primer personaje que toque el altar obtendrá el sortilegio de la tormenta, que se describe a continuación. Dale la carta del sortilegio de la tormenta al jugador que controla dicho personaje.

Sortilegio de la tormenta. Te impregnas del poder de la tormenta hasta tal punto que diminutas chispas saltan de tus ojos. Como acción, puedes lanzar el conjuro *relámpago* (versión de nivel 3). En cuanto lo uses tres veces, perderás este sortilegio.

Una vez que el altar otorga este beneficio, no lo podrás hacer de nuevo hasta que se recargue. El altar se recarga cuando tres relámpagos de una tormenta golpean el pararrayos del tejado (consulta la zona T8) y este canaliza la energía hacia el altar. Los relámpagos que procedan de otras fuentes no cuentan.

T5. NIDO DE LAS ARPÍAS

Una cornisa rodeada de un muro de contención de piedra de 3 pies de altura sirve de nido para unas **arpías** (consulta su perfil en la página 55). Las arpías cubren su nido con vegetación medio podrida y los huesos de presas devoradas que cazaron en la costa de los alrededores. La cantidad de arpías presentes será igual a la de personajes del grupo, incluidos los acompañantes, con un máximo de tres arpías. Si los puntos de golpe de una arpía se reducen a 10 o menos, tratará de emprender el vuelo con la esperanza de vivir para luchar un día más.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen el nido de las arpías encontrarán una *poción de respirar bajo el agua*. Si los personajes la consiguen, entrégales la carta de la poción de respirar bajo el agua.

T6. INTERIOR DEL FARO

Una escalera de caracol con una barandilla de piedra adornada asciende por el muro interior de esta torre circular. Cada rellano de la escalera está 20 pies por encima del anterior.

T7. MOESKO EL ANACORETA

Esta sala de 15 pies de altura tiene dos ventanas orientadas al norte. Una silla cubierta de percebes se apoya en el muro meridional. Sentado en ella se encuentra Moesko, un **anacoreta**

de Talos (consulta su perfil en la página 53) ataviado con una armadura hecha de piel de pulpo gigante. En su regazo hay una caracola opalescente que arrebató a Miraal, la elfa marina (consulta la zona T1).

Debajo de su armadura, Moesko tiene un agujero en el pecho, donde se encontraría su corazón. Si se ha destruido el corazón (ubicado en la zona T9), Moesko estará muerto y se habrá desplomado en la silla. De lo contrario, estará vivo y exigirá que los intrusos abandonen la Torre de las Tormentas de inmediato o que afronten su ira. Atacará a aquellos que lo desafíen, muy seguro de su capacidad para defender el faro.

Si se mata a Moesko sin destruir su corazón, su cuerpo se restablecerá al cabo de 24 horas, recuperará todos sus puntos de golpe y volverá a estar activo. El nuevo cuerpo aparecerá a menos de 5 pies del corazón.

Tesoro. Devolver la caracola opalescente a la zona T1 hará que la banshee desaparezca, ya que liberará su espíritu. Después de eso, los personajes podrán vender la caracola. Linene Vientogris, del bazar Escudo de León (consulta la página 9), ofrecerá 125 po por ella, o se podrá vender por 250 po en una ciudad como la de Nuncainvierno.

T8. TEJADO Y PARARRAYOS

Desde esta posición privilegiada, los personajes podrán ver los mástiles hechos añicos de cinco pecios al oeste del faro (zonas T10 a T14). Un muro de piedra de 1 pie de alto con una barandilla de hierro de 2 metros de altura rodea el techo. Una barandilla similar bordea la pasarela del fanal (zona T9), que está a 20 pies sobre esta zona.

Pararrayos. Un pararrayos de hierro forjado de 10 pies de altura se extiende hacia el cielo. Durante una tormenta eléctrica, los relámpagos golpean el pararrayos en intervalos aleatorios según decida el DM, y su energía se canaliza a través del tejado hasta el altar de la zona T4. Si una criatura está en contacto con el pararrayos cuando un relámpago lo alcance, tendrá que realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirá 22 (4d10) de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.

T9. EL CORAZÓN DE MOESKO

El pináculo del faro está expuesto parcialmente a los elementos y rodeado por una pasarela estrecha, coronada por una barandilla de hierro. Tres arcos abiertos permiten que la luz verde

intermitente del fanal se expanda hacia el oeste, mar adentro. Esta luz es tan brillante que cualquier personaje que se atreva a mirarla directamente quedará cegado durante 1 minuto.

La luz surge del corazón aún latiente de Moesko, que flota en el aire a 5 pies del suelo. El corazón ha adquirido mágicamente un tamaño diez veces superior al normal y se considera un objeto Pequeño con CA 10, 10 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico. El corazón no se puede mover. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, la luz del corazón se apaga cuando el corazón implosiona y se destruye sin dejar ni rastro. Los ataques que se realicen contra el corazón tienen desventaja salvo que el atacante sea inmune al estado cegado o se tape la luz del corazón (cubriéndolo con una manta, por ejemplo).

T10–T14. PECIOS

Las tripulaciones de estos cinco barcos perecieron cuando la luz maligna del faro los forzó a encallar en el saliente rocoso. Los peces han dejado limpios sus huesos, esparcidos por los barcos condenados. Tres tiburones rondan los pecios (consulta el cuadro "Explorar los pecios").

La tabla de pecios que aparece a continuación muestra el nombre de cada barco y el tesoro que se puede encontrar en él. Un personaje puede usar una acción para registrar el interior de un pecio. Como parte de esa acción, el personaje realizará una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15 y, si la supera, encontrará el tesoro. En cuanto se encuentra el tesoro de un barco, no se puede extraer nada más de valor del pecio.

Si el objeto descubierto es un cofre cerrado, un personaje puede usar una acción para buscar la llave del mismo en el pecio. Para encontrarla, deberá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 20. Por otro lado, un personaje puede forzar la cerradura del cofre si supera una prueba de Destreza con CD 15 usando herramientas de ladrón.

Cuando los jugadores encuentren e identifiquen un objeto mágico, entrégales la carta del objeto mágico que corresponda. En el caso del *arma +1* en la zona T10, elige una de las armas disponibles (*arco largo +1*, *espada corta +1*, *hacha de guerra +1* o *maza +1*). Solo se puede encontrar un *arma +1*, así que elige una con la que al menos uno de los miembros del grupo sea competente.

PECIOS

Zona	Nombre del barco	Tesoro
T10	<i>Amante desdichado</i>	Un <i>arma +1</i> a tu elección, empuñada por el esqueleto del antiguo capitán del barco.
T11	<i>Erizo de mar</i>	Una estrella de mar aferra un cofre cerrado lleno de paja, que envuelve una delicada estatuilla de una sirena de cuarzo azul, de 9 pulgadas de alto (75 po).
T12	<i>Vanagloria</i>	La <i>capa de muchas modas</i> que viste el esqueleto del capitán del barco.
T13	<i>Gaviota dorada</i>	Un cofre cerrado que contiene 120 pe y seis perlas (100 po cada una) en una bolsa de seda negra.
T14	<i>Orca</i>	Un cofre cerrado con una <i>varita de secretos</i> cargada y un libro de conjuros encuadernado en cuero que incluye los conjuros de mago <i>armadura de mago</i> , <i>contorno borroso</i> , <i>dormir</i> , <i>entender idiomas</i> , <i>hechizar persona</i> , <i>inmovilizar persona</i> y <i>trepas cual arácnido</i> .

EXPLORAR LOS PECIOS

Al oeste de la Torre de las Tormentas hay cinco barcos hundidos (zonas T10 a T14) que solo dejan ver sus mástiles. Los personajes que decidan explorarlos en busca de tesoros deberán tener visión en la oscuridad o alguna fuente de luz mágica, ya que los pecios están sumergidos a 20 pies de profundidad en agua turbia.

Los personajes que se encuentren en el saliente del faro, a 80 pies de altura, pueden intentar descender la ladera para llegar al agua. La ladera tiene muchos puntos de apoyo, pero está húmeda, así que descender o ascender por ella requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 10. Si un personaje falla la prueba, resbalará, caerá y aterrizará en el agua, además de recibir 1 de daño contundente por cada 10 pies de caída.

Tres **tiburones cazadores** de 15 pies de longitud (consulta la página 68 para ver su perfil) nadan entre los pecios. Faucecortante es la más cruel y hambrienta de los tres, y ataca a los personajes sin que la provoquen cuando acaben de examinar dos de los pecios. Si Faucecortante hiere a un personaje, su sangre se mezcla con el agua y atrae a los otros dos tiburones, que se unen a la refriega en el siguiente turno de Faucecortante.

TÚMULO DEL DRAGÓN

EL TÚMULO DEL DRAGÓN ESTÁ PENSADO PARA PERSONAJES DE nivel 5, aunque los personajes de nivel 4 pueden sobrevivir a esta misión si son cautelosos y descansan entre encuentros. Los personajes de nivel 6 o superior no deberían tener problemas para saquear el túmulo y sobrevivir a sus desafíos.

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

Lady Tanamere Alagondar fue vástago real de Nuncainvierno hace más de un siglo. Junto con dos grupos de aventureros, luchó contra Azdraka, un dragón verde que durante mucho tiempo aterrorizó la Carretera Alta, y le dio muerte. La heroína murió en la batalla y se le dio sepultura en un túmulo cerca de donde pereció el dragón. Los restos mortales de sus compatriotas y el cadáver de Azdraka quedaron sellados en el túmulo con lady Alagondar, que así lo expresó en su última voluntad.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión del Túmulo del Dragón (página 11), los aventureros deberán recuperar la espada larga *matadragones* de lady Alagondar que, según la leyenda, quedó sepultada con ella.

CAMINO AL TÚMULO

El túmulo se encuentra a unas 40 millas al noroeste de Phandalin, en medio de las colinas ondulantes y los pastizales entre la Carretera Alta y el bosque de Nuncainvierno. Dado que los personajes pueden viajar unas 24 millas al día, tendrán que realizar un descanso largo a la intemperie antes de llegar al túmulo en su segundo día de caminata. Un viento frío que sopla desde la costa los asalta durante la mayor parte del viaje y trae lluvias de tanto en tanto.

A CENTAURO REGALADO...

Tras verse obligado a huir de su hogar en el bosque de Nuncainvierno por unos orcos merodeadores, Xanth el centauro (consulta su perfil en la página 57) se ha refugiado en las colinas que rodean el túmulo. Al ver a los personajes, Xanth se acerca en son de paz y les dirige las siguientes advertencias:

- “Unas extrañas luces fantasmales se ciernen sobre el Túmulo del Dragón por las noches, y por la colina vagan las almas en pena”.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CATACUMBAS

Una serie de cámaras y túneles a nivel del suelo forman las catacumbas bajo el túmulo. Apestan a tierra húmeda y a aire viciado y mortífero.

Estructuras de tierra. Todos los túneles y áreas tienen muros, suelos y techos de tierra compacta.

Iluminación. No hay luz dentro del túmulo. Los aventureros necesitarán tener visión en la oscuridad o sus propias fuentes de luz para ver en el interior.

Sarcófagos. Los sarcófagos que se encuentran en las catacumbas están tallados en bloques sólidos de granito y sellados con pesadas tapas del mismo material. Los sellos son herméticos. Para levantar la tapa se debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20. Cada tapa es un objeto Mediano con CA 17, 12 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y al psíquico.

Techos. Todos los techos son planos y de 8 pies de altura.

- “El bosque de Nuncainvierno está invadido por orcos y lanzadores de conjuros semiorcos. En la profundidad del bosque, en lo alto de una colina plagada de cuevas, se alza un círculo de dólmenes donde los malvados semiorcos llevan a cabo sus ritos oscuros”.

Xanth evita el Túmulo del Dragón y ansía la expulsión o la muerte de los malvados semiorcos lanzadores de conjuros del bosque de Nuncainvierno. El centauro se ofrece a guiar a los personajes al Círculo del Trueno (página 26) si quieren enfrentarse a los semiorcos, y está dispuesto a esperar hasta que los personajes terminen de explorar el túmulo. El Círculo del Trueno está a unas 40 millas de distancia, en la profundidad del bosque.

LLEGADA

Cuando los aventureros divisen el túmulo, lee en voz alta el siguiente texto descriptivo:

Frente a vosotros se alza una colina de treinta pies de altura, con una cima tan plana que no puede haber sido obra de la naturaleza. La verde cima está coronada por una hilera de rocas blancas como el hueso de 10 pies de altura, que se arquean hacia el cielo tormentoso como garras extendidas.

Los personajes que asciendan a la cima del túmulo y lo examinen se percatarán de su distintiva forma de dragón si superan una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 10. Las rocas pálidas se asemejan a púas que salen de la espalda del dragón.

Por la noche, los fuegos fatuos de la zona T2 emergen de la colina usando su Movimiento Incorporado y flotan sobre el túmulo con la esperanza de atraer presas con su luz. Si detectan personajes cercanos, se vuelven invisibles y regresan al túmulo.

LUGARES DEL TÚMULO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa del Túmulo del Dragón.

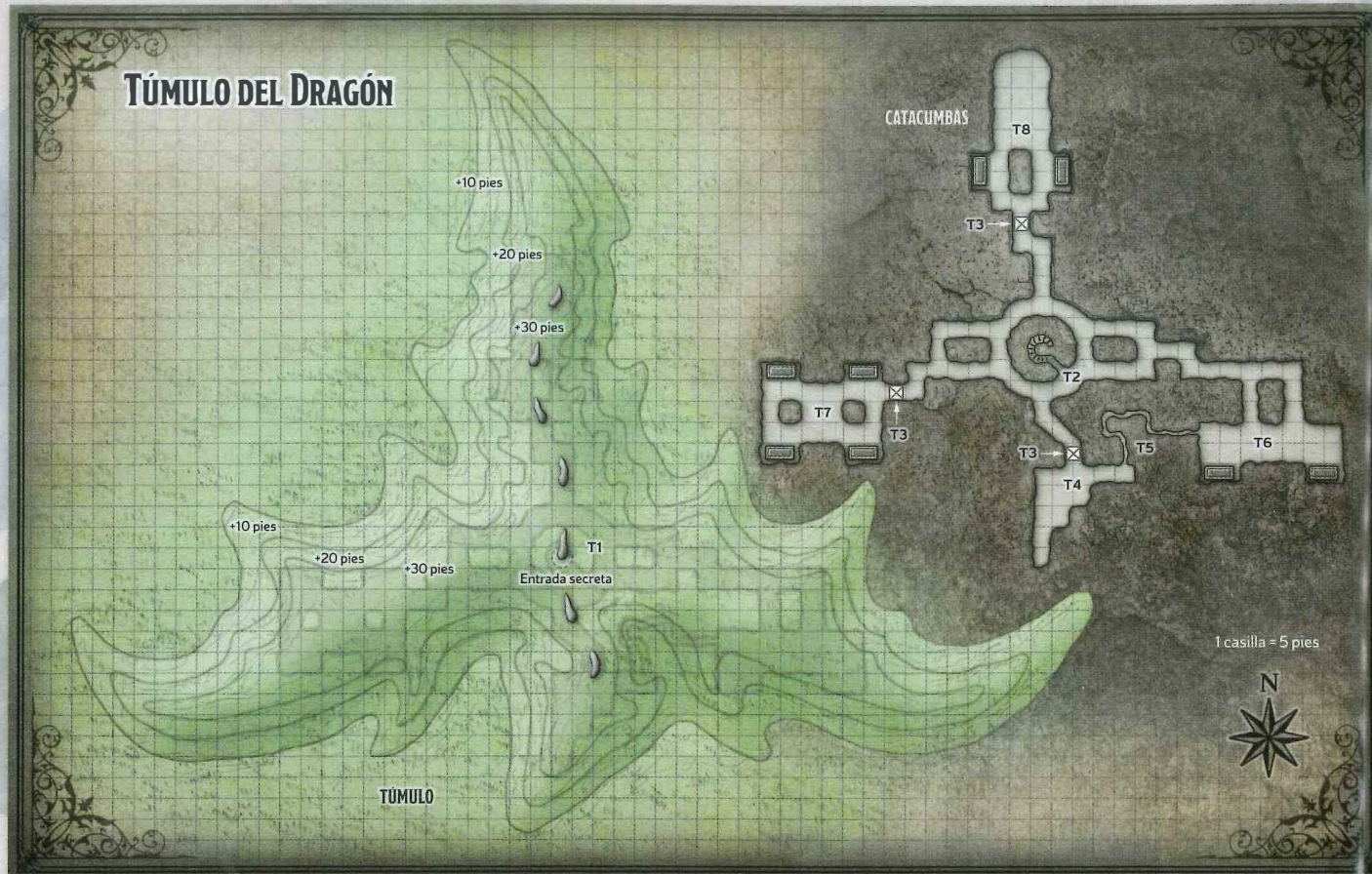
T1. ENTRADA SECRETA

Una de las rocas blancas de la cima de la colina está incrustada en la tierra y tapa una entrada. Los personajes que investiguen la cima descubrirán una abertura bajo la base de la roca si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10. Si atan cuerdas a la parte superior de la piedra, podrán derribarla si superan una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 19. El conjuro *abrir* también sirve para hacer que caiga. La abertura bajo la piedra revela una escalera de caracol de 2 pies de ancho con escalones de losa que desciende 30 pies hasta la zona T2.

T2. FUEGOS FATUOS

Por los túneles que rodean la escalera de caracol vagan tres **fuegos fatuos** (consulta su perfil en la página 60). Los fuegos fatuos son invisibles hasta que escuchan a los intrusos bajar las escaleras. Cuando lo hacen, se iluminan y se disponen detrás de tres trampas de pozo ocultas (zona T3) con intención de atraer a los intrusos a una muerte segura. Cada fuego fatuo tiene su propio pozo y ataca a cualquier personaje que caiga en él. Si se reducen a 7 o menos los puntos de golpe de un fuego fatuo, se volverá invisible en su próximo turno y huirá para esconderse hasta que los personajes abandonen el túmulo.

TÚMULO DEL DRAGÓN



T3. TRAMPAS DE POZO OCULTAS

Cada uno de estos pozos excavados en la tierra mide 5 pies de ancho y 10 pies de profundidad. En el fondo de cada pozo hay hileras de espadas oxidadas con las puntas cubiertas por planchas de madera podridas, ocultas a su vez por una fina capa de tierra. Las criaturas que usen una vara o un objeto similar para ir a tientas detectarán el pozo si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10.

Las criaturas que caigan en el pozo recibirán 1d6 de daño contundente y se empalarán en 1d4 espadas, cada una de las cuales hace 1d6 de daño perforante.

T4. SORPRESA ESQUELÉTICA

Los huesos y la silla podrida de la montura de lady Alagondar se encuentran en el nicho sur de esta caverna. Cuando una criatura se acerque a menos de 5 pies de los huesos, estos se unirán y formarán un caballo esquelético. Este corcel tiene el perfil de un **caballo de monta** (ver la página 56), con la excepción de que es un muerto viviente. Formará un vínculo con cualquier personaje que quiera montarlo.

T5. TÚNEL ESTRECHO

Este túnel tiene solo 2 pies de ancho. En el punto medio se encuentra una placa de presión de 5 pies de largo, oculta bajo una capa de tierra de 2 pulgadas de espesor. Las criaturas que usen una vara o un objeto similar para ir a tientas detectarán la placa si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10. El primer personaje que pise la placa hará que las paredes se derrumben hacia adentro y entierren a todas las criaturas en el túnel. Una criatura enterrada quedará cegada y apresada, tendrá una cobertura completa contra los ataques y comenzará a asfixiarse cuando se quede sin aire (consulta la sección "Asfixia" del reglamento). Solo una criatura que no haya quedado atrapada en el túnel podrá retirar el derrumbe. Para ello, deberá usar una acción para despejar la sección de 5 pies

de profundidad del túnel que esté más cercana. Una criatura en ese espacio ya no estará enterrada.

T6. TUMBA FALSA

Hay dos sarcófagos de piedra sellados en los nichos del muro sur. Al abrirse, cada sarcófago libera una nube de polvo corrosivo que ocupa un área de 10 pies por 10 pies al norte del sarcófago. Todas las criaturas en el área tendrán que realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 14 (4d6) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan. A continuación, la nube desaparece. Los sarcófagos no contienen nada interesante.

T7. SEPULCRO DE LOS AVENTUREROS

En los nichos del muro hay 4 sarcófagos con los huesos mohosos de los aventureros que perecieron en la lucha contra Azdraka: un bardo, un clérigo, un guerrero y un mago.

Tesoro. El sarcófago noroeste contiene el esqueleto del bardo, a quien enterraron con un *laúd de ilusiones*. En el sarcófago sureste, sellado junto con su antiguo dueño, se encuentra el *collar de bolas de fuego* del mago. Si los personajes consiguen identificar estos objetos mágicos, dales las cartas del *laúd de ilusiones* y el *collar de bolas de fuego*.

T8. MATADRAGONES

Dos sarcófagos en sendos nichos contienen los huesos mohosos y la armadura oxidada de Tanamere Alagondar y de su fiel escudero, pero no hay ningún objeto de valor. Los huesos de Azdraka, un dragón Enorme, están incrustados en los muros de la zona al norte de los sarcófagos. El cráneo del dragón yace en el suelo y tiene una espada larga clavada en su parte superior.

Tesoro. La espada es la *matadragones* de lady Alagondar. Dale la carta de la *matadragones* a quien se haga con ella. Al coger la espada, aparecerá un *acechador invisible* (consulta su perfil en la página 53) que atacará a cualquiera en esta área hasta que se devuelva la espada, o hasta ser derrotado.

FINALIZAR LA AVENTURA

LA AVENTURA PUEDE TERMINAR DE DIVERSAS MANERAS.

Lo ideal sería que acabara con la derrota de Cryovain, el dragón blanco, con la finalización de todas las misiones de Phandalin o de ambas formas. En ese momento, los personajes deberían haber alcanzado el nivel 6. Dale a los jugadores la oportunidad de atar cabos sueltos antes de declarar la aventura como finalizada. Por ejemplo, puede que los personajes tengan que regresar a Phandalin para recoger una recompensa pendiente o para informar a los ciudadanos sobre la derrota del dragón. Al recibir tan estupenda noticia, el alcalde, Harbin Wester, podría planear un festín en honor de los héroes. Lo que suceda después depende de ti.

Si ocurre lo peor y los personajes mueren, su aventura habrá acabado. Puedes dejar que los jugadores creen nuevos personajes y retomen la aventura donde la dejaron los anteriores, o volver a comenzar con un grupo nuevo y darles una vuelta de tuerca a las misiones para sorprender a los jugadores que ya las conozcan.

También puedes inventarte nuevas misiones y ubicaciones para prolongar la aventura. Otro producto introductorio llamado *Caja de Inicio de D&D* contiene una aventura titulada *La Mina Perdida de Phandelver*, que tiene lugar en la misma región que esta aventura y está diseñada para personajes de niveles 1 a 5. Puedes añadir lugares de esa aventura a esta y así ofrecer más sitios que explorar a tus jugadores y sus personajes.

Una vez que hayas agotado todo el contenido que ofrece esta aventura, puedes dirigirla de nuevo para diferentes jugadores o buscar una aventura que lleve a los personajes más allá del nivel 6. La siguiente sección te aportará unas cuantas ideas.

¿Y AHORA QUÉ?

Si tus jugadores quieren que sus personajes vayan más allá del nivel 6, necesitarán el *Player's Handbook* o la aplicación *D&D Beyond* (www.dndbeyond.com) para hacerlo.

Si planeas dirigir más partidas de D&D para tus jugadores, también necesitarás la *Dungeon Master's Guide*, el *Monster Manual* y nuevas aventuras. A muchos DM les gusta crear sus propias historias, mientras que otros prefieren dirigir aventuras ya publicadas como esta. Encontrarás aventuras divertidas y económicas para personajes de todos los niveles y grupos de todos los tamaños en el *Dungeon Masters Guild* (www.dmsguild.com). Wizards of the Coast también publica libros de tapa dura que contienen aventuras independientes que pueden servir de entretenimiento tanto a tus jugadores como a ti durante meses. Puedes dirigir estas aventuras al pie de la letra o hacer igual que muchos DM con experiencia: usar las partes que te gustan, ignorar el resto y añadir alguna que otra sorpresa de cosecha propia. A continuación te resumimos brevemente de qué tratan estas aventuras para que elijas la más adecuada.



GNOMO DE LAS
ROCAS SOLITARIO

El Trueno del Rey de la Tormenta (para niveles 1–10). Los gigantes malvados tratan de conquistar la Costa de la Espada. Si los personajes logran encontrar a Hekaton, el rey gigante de la tormenta, este podrá aplacar la rabia de los gigantes, pero un enemigo secreto se interpondrá en su camino.

Hoard of the Dragon Queen (no traducido, para niveles 1–7) y The Rise of Tiamat (no traducido, para niveles 8–15). Tiamat, la Reina de los Dragones Malvados, está atrapada en los Nueve Infiernos, pero no por mucho tiempo si sus sirvientes logran reunir las riquezas necesarias para comprar su libertad. Esta aventura se divide en dos libros.

La Maldición de Strahd (para niveles 1–10). Una niebla misteriosa envuelve a los aventureros y los transporta a Barovia, una tierra de terror gótico gobernada por el vampiro Strahd von Zarovich. Para escapar de Barovia, los personajes deberán enfrentarse y vencer al vampiro en su terrorífico castillo.

La Tumba de Aniquilación (para niveles 1–11). Una tumba repleta de trampas contiene un dispositivo que captura y devora las almas de los muertos. Para salvar a esas almas desdichadas, los personajes deberán cruzar una vasta jungla, descender a la tumba y vencer a los horrores que alberga.

***Out of the Abyss* (no traducido, para niveles 1–15).** Atrapados en un inmenso laberinto subterráneo conocido como la Infraoscuridad, los personajes deberán enfrentarse a monstruos y establecer alianzas para sobrevivir. En el camino, se toparán con demonios errantes que propagan la locura allá donde van.

***Princes of the Apocalypse* (no traducido, para niveles 1–15).** Al este de Phandalin se encuentra el pacífico Valle de Dessarin, donde se han establecido cuatro sectas elementales malvadas. Para proteger el valle y sus asentamientos, los personajes deberán erradicar y destruir estas sectas y a sus líderes.

***Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* (para niveles 5–20).** Bajo la ciudad de Waterdeep se encuentra la mazmorra de Undermountain, gobernada por el mago loco Halaster Blackcloak. Muchos héroes entran en ella, ¡pero muy pocos logran escapar!

PRUEBAS DE JUEGO

Un agradecimiento especial a nuestros probadores del juego: Glen Ausse, Cory Barlog, Brandon Beck, Dave Bendit, Greg Broadmore, Jacob Defassio, Ian Fiebig, Ray Fisher, Daniel Garrett, Chad Gokey, Mark Greenberg, James Herbert, Doug Hopkins, Joe Hughes, Michael Jones, Ty Koebernick, Kevin Konieczko, Josh Mosqueira, Sebastian Ortiz, Bob Pursley, Jade Raymond, Jesse Robinson, Rebecca Robinson, David Steele, James A. Thompson, Morgan "The Sleeper" Webb.

CRIATURAS

ESTA SECCIÓN CONTIENE LOS PERFILES Y DESCRIPCIONES DE LAS criaturas que aparecen en *El dragón del pico Agujahelada*.

PERFILES

El perfil de una criatura proporciona la información esencial que tú, como DM, necesitas para controlarla.

TAMAÑO

La tabla "Categorías de tamaño" muestra cuánto espacio controla en combate cada criatura en función de su tamaño. Este espacio no es una medida de las dimensiones físicas de la criatura. Por ejemplo, una criatura Mediana típica no tiene 5 pies de ancho, pero controla un espacio de esa anchura. Si un orco Mediano se sitúa en una entrada de 5 pies de ancho, otras criaturas no podrán atravesarla salvo que el orco se lo permita.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO

Tamaño	Espacio
Diminuto	2½ por 2½ pies
Pequeño	5 por 5 pies
Mediano	5 por 5 pies
Grande	10 por 10 pies
Enorme	15 por 15 pies

APRETARSE EN UN ESPACIO MÁS PEQUEÑO

Una criatura puede apretarse para pasar a través de un espacio lo bastante grande como para que quepa una criatura del tamaño inmediatamente inferior. Al apretarse para pasar a través de dichos espacios, la velocidad de la criatura se reduce a la mitad. Además, la criatura tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las tiradas de salvación de Destreza, y las tiradas de ataque contra ella tendrán ventaja.

TIPO

El tipo de una criatura describe su naturaleza fundamental. En esta aventura podrás encontrar los siguientes tipos de criatura.

Bestias. Criaturas no humanoides que, como los animales del mundo real, forman parte del ecosistema.

Cienos. Criaturas gelatinosas que suelen carecer de una forma concreta. Son mayormente subterráneas.

Dragones. Criaturas aladas de aspecto reptiliano, tremendamente poderosas y de origen antiguo.

Elementales. Criaturas compuestas por uno o varios elementos fundamentales: agua, aire, fuego y tierra.

Gigantes. Humanoides que se alzan sobre los humanos y otras razas similares.

Humanoides. Pueblos de seres bípedos tanto salvajes como civilizados, como los humanos, los enanos, los elfos y los medianos.

Monstruosidades. Criaturas terroríficas que a veces parecen bestias, pero que suelen estar tocadas por la magia y casi nunca albergan buenas intenciones.

Muertos vivientes. Criaturas que antaño estuvieron vivas, pero que ahora se alzan en una horrible parodia de la vida, víctimas de la nigromancia o de alguna maldición impía.

Plantas. Criaturas vegetales que, a diferencia de las plantas corrientes, poseen cierto grado de consciencia y movilidad.

ETIQUETAS

Una criatura puede tener, entre paréntesis, una o varias etiquetas asociadas a su tipo. Por ejemplo, un mimeto pertenece al tipo monstruosidad (cambiaformas). Estas etiquetas entre paréntesis dotan de un nivel adicional de clasificación a determinadas criaturas, pero no influyen en cómo se comportan en combate.

ALINEAMIENTO

El alineamiento de una criatura refleja su temperamento. El alineamiento indica si una criatura tiende a la ley o al caos, al bien o al mal, o si es neutral.

Cualquier alineamiento. Algunas criaturas, como el veterano, pueden tener cualquier alineamiento. Es decir, tú serás quien lo elija. En función de la criatura, puede que también se indique si tiene tendencia o aversión a la ley, al caos, al bien o al mal.

Sin alineamiento. Muchas criaturas de inteligencia limitada no comprenden conceptos como la ley o el caos, el bien o el mal. No toman decisiones morales o éticas, sino que actúan por instinto. Estas criaturas carecen de alineamiento.

CLASE DE ARMADURA

Si una criatura lleva armadura o escudo, su CA tiene en cuenta este equipo y su Destreza. De lo contrario, la CA de una criatura se basará en su modificador por Destreza y en cualquier armadura natural o resistencia sobrenatural que posea.

Si una criatura porta escudo o viste armadura, los tipos de ambos aparecerán entre paréntesis tras la CA.

PUNTOS DE GOLPE

Por norma general, las criaturas morirán o serán destruidas si sus puntos de golpe se reducen a 0. Encontrarás más información sobre los puntos de golpe en el reglamento.

VELOCIDAD

La velocidad de una criatura te indica qué distancia puede recorrer en su turno. Consulta el reglamento para obtener más información sobre la velocidad.

Todas las criaturas poseen una velocidad caminando. Si no disponen de una forma de locomoción terrestre, tienen una velocidad caminando de 0 pies. Además, muchas criaturas tienen una o varias formas adicionales de movimiento.

Excavar. Si una criatura tiene una velocidad excavando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para desplazarse a través de arena, tierra, lodo o hielo. No puede excavar a través de roca sólida a menos que tenga un atributo especial que se lo permita.

Nadar. Las criaturas que tienen una velocidad nadando no necesitan invertir movimiento adicional para nadar.

Trepar. Si una criatura tiene una velocidad trepando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para desplazarse por superficies verticales y no necesita invertir movimiento adicional para trepar.

Volar. Si una criatura tiene una velocidad volando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para volar. Si la criatura es incapacitada o derribada mientras vuela, caerá salvo que pueda levitar.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Todas las criaturas tienen seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) con sus modificadores correspondientes. Consulta el reglamento para informarte sobre las puntuaciones de característica y cómo se usan en el juego.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Solo las criaturas que tengan un talento especial para resistir determinados efectos cuentan con el apartado "Tiradas de salvación" en su perfil.

HABILIDADES

Solo las criaturas competentes en una o varias habilidades cuentan con el apartado "Habilidades" en su perfil. Por ejemplo, una criatura perspicaz y sigilosa podría disponer de bonificadores superiores a lo normal en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y Destreza (Sigilo).

Las habilidades se muestran en el perfil de la criatura con el modificador total: el modificador por característica de la criatura más su bonificador por competencia. Si el perfil de la criatura dice "Sigilo +6", tira 1d20 y suma 6 cuando la criatura realice una prueba de característica usando Sigilo.

COMPETENCIAS CON ARMADURA, ARMAS Y HERRAMIENTAS

Da por sentado que una criatura siempre será competente con su armadura, armas y herramientas. Si decides cambiar la armadura y armas de una criatura, tendrás que decidir si este sigue siendo competente con su nuevo equipo. Consulta el reglamento para saber lo que pasa cuando usas estos objetos sin ser competente con ellos.

VULNERABILIDADES, RESISTENCIAS E INMUNIDADES

Algunas criaturas poseen vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a determinados tipos de daño. Además, algunas son inmunes a ciertos estados y a otros efectos del juego. Estas inmunidades también se señalan aquí.

SENTIDOS

El apartado "Sentidos" indica la Sabiduría (Percepción) pasiva de una criatura, así como cualquier otro sentido especial que pueda tener, como los que se indican a continuación:

Sentir vibraciones. Una criatura que sienta vibraciones puede detectar y localizar el origen de las mismas dentro de un radio específico si la criatura y la fuente de las vibraciones están en contacto con el mismo terreno o sustancia. Este sentido no sirve para detectar criaturas voladoras o incorpóreas. Muchas criaturas excavadoras, como los ankhegs, cuentan con este sentido especial.

Visión ciega. Una criatura con visión ciega puede percibir su entorno sin tener que recurrir a la vista dentro de un radio específico.

Visión en la oscuridad. Una criatura con visión en la oscuridad puede ver a oscuras dentro de un radio específico. Si en dicho radio hay luz tenue, verá como si hubiera luz brillante, y si hay oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no podrá distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

IDIOMAS

Los idiomas que habla cada criatura aparecen en orden alfabético. A veces, una criatura puede entender un idioma, pero no hablarlo (esto aparece indicado).

DESAFÍO

Un grupo de cuatro aventureros bien equipados y descansados debería poder derrotar a una criatura con un valor de desafío igual al nivel del grupo sin sufrir ninguna baja. Los criaturas que son considerablemente más débiles que los personajes de nivel 1 tienen valores de desafío inferiores a 1.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PX)

La cantidad de puntos de experiencia que otorga una criatura se basa en su valor de desafío. Lo habitual es que los PX se concedan al derrotar a la criatura, y los personajes suben de nivel a medida que acumulan PX.

En *El dragón del pico Aguja helada* no necesitas hacer un seguimiento de los puntos de experiencia, ya que los personajes suben de nivel al completar misiones en vez de al acumular PX.

ATRIBUTOS

Los atributos son rasgos especiales de la criatura que probablemente sean relevantes en combate.

ACCIONES

Cuando una criatura lleva a cabo su acción, puede elegir entre las opciones que aparecen en el apartado "Acciones" de su perfil. El reglamento describe otras acciones disponibles para todas las criaturas.

ATAQUES CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Las acciones más comunes que lleva a cabo una criatura durante el combate son los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Pueden ser ataques de conjuro o ataques con armas, en los que el arma puede ser un objeto artificial o un arma natural, como garras.

Impacto. Aquí se describe cualquier daño infligido u otros efectos que puedan ocurrir como consecuencia de que el ataque acierte al objetivo. Como DM, podrás elegir entre la media del daño o hacer una tirada. Por este motivo, se indican tanto la media del daño como los dados de la tirada. Por ejemplo, un monstruo puede infligir 4 (1d8) de daño cortante con su espada larga. Esa anotación significa que puedes hacer que el monstruo inflija 4 de daño o tirar 1d8 para determinar el daño.

REACCIONES

Aquí aparecerá información si la criatura puede realizar algo inusual con su reacción. La mayoría de criaturas no tiene reacciones especiales; en esos casos, esta sección no aparecerá. Las reacciones se explican en el reglamento.

USO LIMITADO

Algunas capacidades especiales, ya sean atributos, acciones o reacciones, poseen un número de usos restringido.

X/Día. La anotación "X/Día" indica que una capacidad especial se puede usar un número determinado de veces y que la criatura debe finalizar un descanso largo para recuperar los usos gastados.

Recarga X-Y. La anotación "Recarga X-Y" indica que una criatura puede usar una capacidad especial una vez y que, a partir de ahí, tendrá una probabilidad aleatoria de recargarse durante cada asalto de combate posterior. Al comienzo de cada turno de la criatura, tira 1d6. Si el resultado es uno de los números en el intervalo X-Y, la criatura recuperará el uso de la capacidad especial. La capacidad también se recarga cuando la criatura finalice un descanso corto o largo.

DESCRIPCIONES

Las criaturas que aparecen en la aventura se presentan en esta sección en orden alfabético.

ACECHADOR INVISIBLE

Un acechador invisible es una criatura implacable de aire elemental. Es invisible por naturaleza, de ahí su nombre.

ANACORETA DE TALOS

Talos, el dios de las tormentas, ha concedido el poder de lanzar conjuros a estos eremitas. En el pasado hubo un cruce entre humanos y orcos, y ahora todos los anacoretas de Talos son semiorcos.



ANACORETA DE TALOS

ACECHADOR INVISIBLE

Elemental Mediano, neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 104 (16d8 + 32)

Velocidad: 50 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +10

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: aurano; entiende común, pero no puede hablarlo

Desafío: 6 (2300 PX)

Invisibilidad. El acechador es invisible.

Rastreador Infalible. Cuando el invocador del acechador le asigne una presa, el acechador conocerá en todo momento la dirección y distancia a la que se encuentra su objetivo, siempre y cuando ambos estén en el mismo plano de existencia. Además, el acechador sabe la ubicación de su invocador.

ACCIONES

Ataque múltiple. El acechador realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

ANACORETA DE TALOS

Humanoide Mediano (semiorco, cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Naturaleza +1, Sigilo +3, Supervivencia +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, orco

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El anacoreta puede usar su acción para polimorfarse en un jabalí o volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del anacoreta es la Sabiduría (CD de salvación de conjuros 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *augurio*, *bendición*, *relámpago* (8d6 de daño), *revivir*
3/día: *ola atronadora* (2d8 de daño)

ACCIONES

Colmillos (solo en forma de jabalí). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Guantelete con garras (solo en forma humanoide). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño cortante.

ANKHEG

Un ankheg se asemeja a un enorme insecto de múltiples patas que excava bajo tierra y emplea su capacidad de sentir vibraciones para localizar presas. Cuando detecta movimiento en el exterior, emerge de la tierra y usa sus mandíbulas para atrapar a la víctima. Sus fauces segregan enzimas ácidas que ayudan a disolver a la víctima para que le resulte más fácil deglutirla. Además, puede escupirlas para acabar con enemigos que estén fuera de su alcance.



ANKHEG

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural), 11 si está derribado

Puntos de golpe: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 30 pies, excavar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sentidos: sentir vibraciones 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, queda agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que se suelte, el ankheg solo podrá morder a la criatura agarrada, pero tendrá ventaja en las tiradas de ataque para hacerlo.

Chorro de ácido (Recarga 6). El ankheg escupe ácido en una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho, siempre y cuando no esté agarrando a ninguna criatura. Todas las criaturas que se encuentren en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 10 (3d6) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.



ARAÑA GIGANTE

ARAÑA GIGANTE

Para atrapar a su presa, las arañas gigantes tejen elaboradas redes o disparan una masa pegajosa de tela desde su abdomen. Suelen habitar bajo tierra y ubican sus guaridas en techos o en grietas oscuras, lugares que acaban cubiertos de telarañas y engalanados con capullos que contienen los restos de sus víctimas anteriores.

ARAÑA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Caminar por Telarañas. La araña ignora todas las restricciones de movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con dicha telaraña.

Trepar cual Arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 11; sufrirá 9 (2d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si el daño de veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo permanecerá estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, estará paralizado mientras esté envenenado de esta forma.

Telaraña (Recarga 5-6). Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura. **Impacto:** El objetivo está apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede realizar una prueba de Fuerza con CD 12 y, si la pasa, romperá la telaraña. También se puede atacar o destruir la telaraña (CA 10; 5 pg; vulnerable a daño de fuego; inmune a daños contundente, psíquico y de veneno).



ARPÍA

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

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

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. La arpía realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su garrote.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

Canción tentadora. La arpía canta una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes situados a 300 pies o menos de ella y que puedan oír la canción deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 o quedarán hechizados hasta que la melodía termine. La arpía deberá utilizar una acción adicional en sus turnos subsiguientes para seguir cantando, pero podrá parar de hacerlo cuando quiera. La canción también termina si la arpía resulta incapacitada.

Mientras una criatura esté hechizada por la arpía, también estará incapacitada e ignorará las canciones de otras arpías. Si el objetivo hechizado se encuentra a más de 5 pies de la arpía, deberá moverse durante su turno hacia ella por el camino más corto para intentar situarse a 5 pies o menos de la arpía. No evitará provocar ataques de oportunidad, pero antes de moverse sobre un terreno que le causaría daño, como la lava o un abismo, y cada vez que sufra daño de un origen distinto a la arpía, podrá repetir su tirada de salvación. Además, el objetivo hechizado puede realizar otra tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto terminará para él.

Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la canción de esta arpía durante 24 horas.

ARPÍA

Las arpías siempre están al acecho de presas. Su dulce canción ha llevado a una infinidad de aventureros a la muerte, ya que los atrae hasta ella para matarlos y devorarlos.

BANSHEE

Una banshee es el espíritu rencoroso de una mujer elfa que otrora fue muy bella. Se manifiesta como un ente etéreo y luminoso que recuerda vagamente al aspecto que poseía en vida. El rostro de una banshee está coronado por una maraña de pelo y su cuerpo viste harapos ajados que ondean y serpentean a su alrededor.

Una banshee estará siempre atada al lugar donde pereció. Aborrece los espejos porque no soporta contemplar el horror de su existencia como muerto viviente.



BANSHEE

BANSHEE

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 58 (13d8)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +2, Car +5

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

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

Idiomas: común, elfo

Desafío: 4 (1100 PX)

Detectar Vida. La banshee puede sentir mágicamente la presencia de todas las criaturas, excepto muertos vivientes y autómatas, que se hallen en un radio de 5 millas. Sabe en qué dirección se encuentran, pero no su ubicación exacta.

Movimiento Incorpóreo. La banshee puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

ACCIONES

Toque corruptor. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (3d6 + 2) de daño necrótico.

Lamento (1/Día). La banshee profiere un lamento fúnebre siempre y cuando no esté bajo la luz del sol. Este lamento no posee efecto alguno sobre autómatas y muertos vivientes. Todas las demás criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de la banshee y puedan oírla deben hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si fallan, sus puntos de golpe se reducirán a 0. Si tienen éxito, sufrirán 10 (3d6) de daño psíquico.

Rostro horripilante. Todas las criaturas (excepto muertos vivientes) que se encuentren a 60 pies o menos de la banshee y puedan verla deberán tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedarán asustadas durante 1 minuto. Las criaturas asustadas pueden repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y se librarán del efecto si tienen éxito. Tendrán desventaja en esta tirada si la banshee está dentro de su línea de visión. Si un objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al rostro horripilante de la banshee durante las próximas 24 horas.

CABALLO DE MONTA

Un personaje puede comprar o vender un caballo de monta que esté en buena forma en Phandalin por 75 po.

CANGREJO GIGANTE

Un cangrejo gigante pesa tanto como un humano adulto medio. Protegido por su grueso caparazón, ataca con sus pinzas.

CABALLO DE MONTA

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

CANGREJO GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Pinza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente y el objetivo queda agarrado (CD 11 para escapar). El cangrejo tiene dos pinzas y puede agarrar a un único objetivo con cada una.



CARROÑERO REPTANTE

CARROÑERO REPTANTE

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 51 (6d10 + 18)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Olfato Agudo. El carroñero reptante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Trepar cual Arácnido. El carroñero reptante puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El carroñero reptante realiza dos ataques: uno con sus tentáculos y otro de mordisco.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenado durante 1 minuto. Hasta que el efecto de este veneno termine, el objetivo estará paralizado. Podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del veneno.



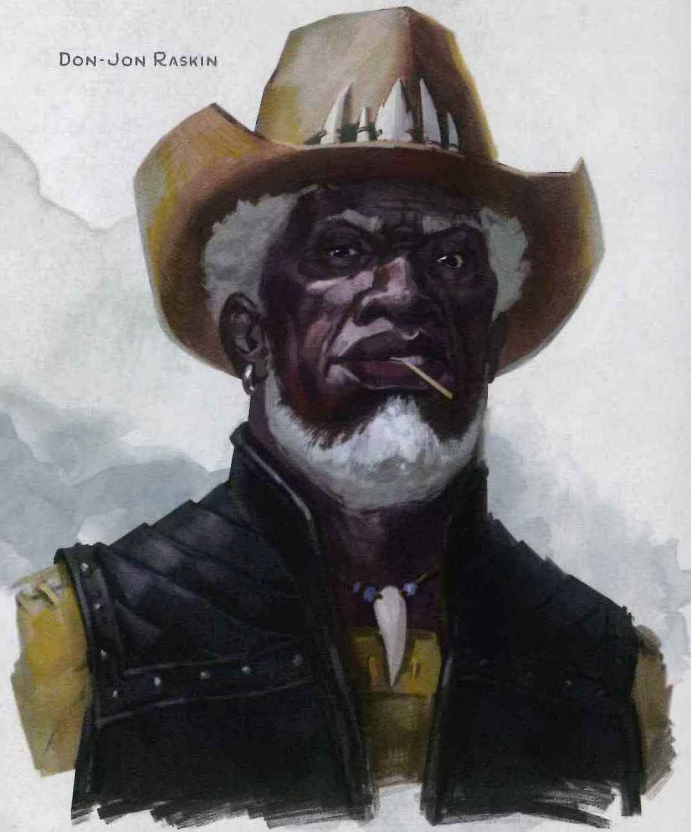
CENTAURO

CARROÑERO REPTANTE

Los carroñeros reptantes son depredadores subterráneos de gran tamaño que escarban la pútrida carne de los cadáveres para engullir los huesos que pudieran quedar. Atacan con furia a cualquier criatura que invada su territorio o perturbe su festín.

CENTAURO

Los centauros, oráculos de la naturaleza y vagabundos solitarios, suelen evitar el conflicto, pero luchan ferozmente si se les presiona. Vagan por vastas llanuras y se mantienen alejados de fronteras, leyes y la compañía de otras criaturas.



DON-JON RASKIN

Los aventureros que acepten la misión de la mina de oro del Dedo de la Montaña conocerán a Don-Jon Raskin (consulta la página 62), un experto en resolver problemas que no teme a nada ni a nadie y que ya ha vivido aventuras para dos vidas.

CENTAURO

Monstruosidad Grande, neutral bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el centauro se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de pica durante el mismo turno, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño perforante adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El centauro realiza dos ataques: uno con su pica y otro con sus cascos, o dos con su arco largo.

Cascos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Pica. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

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

DON-JON RASKIN

Humanoide Mediano (humano), neutral

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +3

Habilidades: Engaño +4, Persuasión +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común, enano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Aún Vive (Recarga tras un descanso largo). Si el daño reduce los puntos de golpe de Don-Jon a 0, en su lugar, se reducen a 1 punto de golpe y Don-Jon obtiene ventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su próximo turno.

Valiente. Don-Jon tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo asusten.

ACCIONES

Ataque múltiple. Don-Jon realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +2 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.



ESTIRGE

DRAGÓN BLANCO JOVEN

Los dragones blancos prefieren los climas fríos. Son reptiles feroces y crueles impulsados por el hambre y la codicia. Su naturaleza bestial los convierte en los mejores cazadores que existen entre los dragones.

DRAGÓN BLANCO JOVEN

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 133 (14d10 + 56)

Velocidad: 40 pies, excavar 20 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +3, Car +4

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 6 (2300 PX)

Caminar por el Hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de frío.

Aliento gélido (Recarga 5-6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirán 45 (10d8) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.



DRAGÓN BLANCO JOVEN

ESTIRGE

Las estirges se pegan a los seres vivos y se alimentan de su sangre. Una bandada de estirges puede representar una amenaza formidable, ya que estas criaturas logran adherirse de nuevo rápidamente a sus debilitadas víctimas en cuanto estas consiguen quitárselas de encima.

ESTIRGE

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 10 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

ACCIONES

Chupar sangre. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante y la estirge se engancha al objetivo. Mientras esté enganchada, no atacará. En cambio, al comienzo de cada turno de la estirge, el objetivo perderá 5 (1d4 + 3) puntos de golpe debido a la pérdida de sangre.

La estirge puede usar 5 pies de su movimiento para desengancharse. Lo hará tras chupar 10 puntos de golpe en forma de sangre del objetivo o cuando este muera. Cualquier criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para desengancharse a la estirge.

GELATINA OCRE



FUEGO FATUO

Los fuegos fatuos acechan en lugares solitarios y campos de batalla, en los que se alimentan del miedo y la desesperación. Desde lejos, parecen luces producidas por linternas.

FUEGO FATUO

Muerto viviente Diminuto, caótico malvado

Clase de Armadura: 19

Puntos de golpe: 22 (9d4)

Velocidad: 0 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, necrótico, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: cualquiera que conociera en vida

Desafío: 2 (450 PX)

Devorar Vida. Como acción adicional, el fuego fatuo puede elegir como objetivo a una criatura que pueda ver a una distancia de 5 pies o menos, que tenga 0 puntos de golpe y que siga viva. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 contra este efecto mágico o morirá. Si el objetivo muere, el fuego fatuo recupera 10 (3d6) puntos de golpe.

Efímero. El fuego fatuo no puede vestir o llevar nada.

Iluminación Variable. El fuego fatuo emite luz brillante en un radio de 5 a 20 pies y luz tenue en un número adicional de pies igual al radio elegido. Puede alterar el radio como acción adicional.

Movimiento Incorpóreo. El fuego fatuo puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

ACCIONES

Descarga. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 9 (2d8) de daño de relámpago.

Invisibilidad. Tanto el fuego fatuo como su luz se vuelven invisibles mágicamente hasta que este ataque, utilice Devorar Vida o acabe la concentración (como si se concentrara en un conjuro).

GELATINA OCRE

Las gelatinas ocre son masas amorfas de color amarillento que pueden deslizarse por grietas estrechas en busca de criaturas a las que devorar. Sus enzimas digestivas disuelven la carne con rapidez, pero no afectan a otras sustancias como los huesos, la madera o el metal.

GELATINA OCRE

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistencia a daño: ácido

Inmunidad a daño: relámpago; cortante

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciega más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Amorfa. La gelatina puede moverse a través de espacios de solo 1 pulgada de ancho sin tener que apretarse.

Trepar cual Arácnido. La gelatina puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de ácido.

REACCIONES

Dividirse. Cuando una gelatina Mediana o mayor que tenga al menos 10 puntos de golpe reciba daño cortante o de relámpago, se dividirá en dos nuevas gelatinas. Cada una de ellas tendrá la mitad de puntos de golpe que la gelatina original, redondeados hacia abajo. Las nuevas gelatinas serán una categoría de tamaño menor que la original.



GORTHOK, EL JABALÍ DEL TRUENO

GNOMO DE LAS ROCAS SOLITARIO

Los gnomos de las rocas solitarios son muy habilidosos con las artes arcanas. Usan sus talentos mágicos para crear todo tipo de inventos maravillosos, aunque muy pocos funcionan como pretendían.

GORTHOK, EL JABALÍ DEL TRUENO

Gorthok es un espíritu primigenio de la naturaleza que adquiere la forma de un jabalí del tamaño de un elefante y cuyos colmillos despiden relámpagos. Gorthok sirve a la voluntad de Talos, el dios de las tormentas, y puede ser invocado en días tormentosos para cumplir las órdenes de los malvados seguidores de Talos. Al igual que la deidad a la que obedece, Gorthok se deleita con la destrucción.

GNOMO DE LAS ROCAS SOLITARIO

Humanoide Pequeño (gnomo), caótico neutral

Clase de Armadura: 10 (13 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4

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

Idiomas: común, gnomo

Desafío: 1/4 (50 PX)

Astucia Gnomo. El gnomo tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Lanzamiento de Conjuros. El gnomo es un lanzador de conjuros de nivel 2. Su aptitud mágica es la Inteligencia (CD de salvación de conjuros 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha* (consulta "Acciones" a continuación)

Nivel 1 (3 espacios): *armadura de mago*, *detectar magia*, *escudo*, *proyector mágico* (consulta "Acciones" a continuación)

ACCIONES

Proyector mágico (gasta un espacio de conjuro de nivel 1).

El gnomo crea tres dardos mágicos. Cada dardo impacta contra una criatura que el gnomo elija y que se encuentre a una distancia de 120 pies o menos de él, e inflige 3 (1d4 + 1) de daño de fuerza.

Rayo de escarcha. *Ataque de conjuro a distancia:* +4 a impactar, alcance 60 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d8) de daño de frío y la velocidad del objetivo se reduce 10 pies hasta el principio del siguiente turno del gnomo.

GORTHOK, EL JABALÍ DEL TRUENO

Monstruosidad Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 73 (7d12 + 28)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	14 (+2)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

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

Idiomas: —

Desafío: 6 (2300 PX)

Incansable (Recarga tras un descanso corto o largo). Si Gorthok recibe 27 de daño o menos y eso reduciría sus puntos de golpe a 0, en lugar de eso, se quedará a 1 punto de golpe.

ACCIONES

Ataque múltiple. Gorthok realiza dos ataques cuerpo a cuerpo: uno con sus colmillos de relámpagos y otro con sus cascos de truenos.

Cascos de truenos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de trueno.

Colmillos de relámpagos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de relámpago.

Relámpago (Recarga 6). Gorthok dispara un relámpago a una criatura que pueda ver a 120 pies o menos de él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirá 18 (4d8) de daño de relámpago si la falla o la mitad del daño si la supera.



GUL

Los gules vagan en jaurías, presas de un hambre insaciable por la carne de humanoide. Medran en entornos plagados de muerte y putrefacción. Si no pueden atiborrarse de carne de cadáveres y órganos en descomposición, persiguen a criaturas vivas y tratan de asesinarlas para devorarlas.

GUL

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

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

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un elfo o un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.



HALCÓN EL CAZADOR

HALCÓN EL CAZADOR

Los aventureros conocerán a Halcón el Cazador si visitan su pabellón de caza en el bosque de Nuncainvierno (consulta la página 62).

HALCÓN EL CAZADOR

Humanoide Mediano (humano), neutral bueno

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +5

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

Sentidos: Percepción pasiva 17

Idiomas: común

Desafío: 4 (1100 PX)

Arquero. Un arco largo o un arco corto infligen un dado adicional de su daño cuando Halcón impacta con ellos (incluido en su ataque con arco largo).

Tirador de Primera. Los ataques con armas a distancia de Halcón ignoran la cobertura media y la cobertura tres cuartos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Halcón realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

HOMBRE RATA

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies (solo en forma de rata), Percepción pasiva 12

Idiomas: común (no puede hablar en forma de rata)

Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El hombre rata puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido humanoide-rata o en una rata gigante, o para volver a su verdadera forma, la de humanoide. Su perfil, salvo el tamaño, es el mismo en todas sus formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Olfato Agudo. El hombre rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Ataque múltiple (solo en forma de humanoide o híbrida).

El hombre rata realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

Espada corta (solo en forma de humanoide o híbrida).

Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Mordisco (solo en forma de rata o híbrida). **Ataque con arma**

cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará maldito con la licantrópía de los hombres rata.

Ballesta de mano (solo en forma de humanoide o híbrida).

Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

HOMBRE RATA

Los hombres rata son licántropos astutos que actúan como si fueran un gremio de ladrones. Mediante su mordisco, el hombre rata puede transmitir la maldición de la licantrópía, algo que normalmente queda reservado para los nuevos reclutas de la banda. Un personaje jugador que contraiga la maldición de la licantrópía se convertirá en un PNJ bajo el control del DM en las noches de luna llena.

LICANTROPÍA DE LOS HOMBRES RATA

Cualquier criatura humanoide maldita con la licantrópía de los hombres rata mantiene su perfil salvo como se menciona a continuación:

- La criatura obtiene la velocidad del hombre rata en su forma de rata, así como las inmunidades a daño, los atributos y las acciones del hombre rata que no impliquen usar equipo. No podrá hablar mientras esté en su forma de rata.
- La criatura pasa a tener una Destreza de 15 si su puntuación no fuera superior ya.
- La criatura es competente con el ataque de mordisco del hombre rata. Las tiradas de ataque y daño para su mordisco se basan en la Fuerza o la Destreza de la criatura, la que sea mayor. La CD de salvación para el mordisco de la criatura es 8 + el bonificador por competencia de la criatura + el modificador por Constitución de la criatura.

JABALÍ

Los jabalíes son criaturas omnívoras sin inteligencia que evitan el combate salvo que estén especialmente hambrientas o malhumoradas. El jabalí arremete contra el enemigo y lo atraviesa con sus colmillos.

JABALÍ

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 3 (1d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o será derribada.

Incansable (Recarga tras un descanso corto o largo). Si el jabalí recibe 7 de daño o menos y eso reduciría sus puntos de golpe a 0, en lugar de eso, se quedará a 1 punto de golpe.

ACCIONES

Colmillos. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6 + 1) de daño cortante.



MANTÍCORA

MANTÍCORA

Monstruosidad Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 30 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Regenerar Púas de Cola. La mantícora tiene veinticuatro púas en la cola. Las púas utilizadas vuelven a crecer cuando finaliza un descanso largo.

ACCIONES

Ataque múltiple. La mantícora realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras, o tres con sus púas de cola.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Púas de cola. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 100/200 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

MANTÍCORA

Las mantícoras son asesinas letales que recorren amplias distancias en busca de presas. No son especialmente inteligentes, pero pueden conversar con presas que sí lo sean. Si ven que dejar vivir a un oponente les reporta algún beneficio, le perdonarán la vida, pero exigirán a cambio un tributo o sacrificio que compense el alimento perdido.

MARCHITAS

Las marchitas son monstruosas plantas malévolas y sobrenaturales que propagan el mal allá donde pueden. Aquí se describen tres tipos de marchitas.

AGUJA MARCHITA

Quien viera desde lejos a una aguja marchita escondida en las sombras de un bosque podría pensar que se trata de un humanoide encorvado que camina arrastrando los pies, pero de cerca, estas criaturas parecen más bien plantas horribles, cuyas agujas coníferas crecen en forma de mata a lo largo de todo su cuerpo. Una aguja marchita arremete con estas agujas o las lanza en andanadas capaces de perforar las armaduras y la carne.

ENREDADERA MARCHITA

Las enredaderas marchitas, que se asemejan a una masa de enredaderas serpenteantes, pueden dar vida a las plantas que las rodean y usarlas para enredar y obstaculizar el movimiento de sus enemigos. Este tipo de marchitas es el único capaz de hablar y lo hace para burlarse de sus víctimas o negociar con enemigos poderosos.

RAMA MARCHITA

Las ramas marchitas pueden echar raíces en la tierra y se asemejan a simples arbustos leñosos. Sin embargo, cuando se desarraigan para moverse, sus ramas se retuercen hasta formar un cuerpo de aspecto humanoide, con cabeza y extremidades. Dado que su madera está muy seca, las ramas marchitas son especialmente vulnerables al fuego.

RAMA MARCHITA



AGUJA MARCHITA



ENREDADERA MARCHITA



AGUJA MARCHITA

Planta Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Inmunidad a estados: cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciega más allá de este radio),
Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

Aguijas. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 30/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (2d6 + 1) de daño perforante.

RAMA MARCHITA

Planta Pequeña, neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades: Sigilo +3

Vulnerabilidad a daño: fuego

Inmunidad a estados: cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciega más allá de este radio),
Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 1/8 (25 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la rama marchita permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de un arbusto muerto.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

ENREDADERA MARCHITA

Planta Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Sigilo +1

Inmunidad a estados: cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciega más allá de este radio),
Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1/2 (100 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la enredadera marchita permanezca inmóvil, no se la podrá distinguir de un amasijo de enredaderas.

ACCIONES

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente y, si el objetivo es Grande o más pequeño, queda agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que se suelte, el objetivo estará apresado y la enredadera no podrá constreñir a otro objetivo.

Maraña de plantas (Recarga 5–6). Una masa de raíces y plantas surge en un radio de 15 pies alrededor de la enredadera. Se marchitarán pasado 1 minuto. Durante ese periodo de tiempo, la zona será terreno difícil para todas las criaturas que no sean de tipo "planta". Además, en el momento de la aparición de la maraña, todas las criaturas que la enredadera elija y se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12 o serán apresadas. Una criatura puede emplear su acción en hacer una prueba de Fuerza con CD 12 para liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito.



MIMETO

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidad a daño: ácido

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El mimeto puede usar su acción para polimorfarse en un objeto o volver a asumir su auténtica forma, que es amorfa. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Adhesivo (solo con forma de objeto). El mimeto se adhiere a cualquiera que lo toque. Además, las criaturas Enormes o más pequeñas a las que el mimeto se adhiera quedarán agarradas (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

Apariencia Falsa (solo con forma de objeto). Mientras el mimeto permanezca inmóvil, no se le podrá distinguir de un objeto normal y corriente.

Apresador. El mimeto tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que tenga agarrada.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de ácido.

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente. Si el mimeto está en forma de objeto, el objetivo se verá afectado por el atributo Adhesivo.



OGRO

MIMETO

Los mimetos son depredadores cambiaformas que pueden alterar su exterior para que se parezca a la madera, la piedra y otros materiales básicos. Lo hacen para adquirir el aspecto de objetos inanimados con los que es probable que otras criaturas entren en contacto. Un mimeto que está copiando otra forma es prácticamente indistinguible del objeto real, hasta que unos pseudópodos brotan de él y comienza a atacar.

OGRO

La mente de los ogros es tan lenta como fuertes son sus cuerpos. Viven del saqueo, la rapiña y el asesinato, ya sea por placer o por alimentarse. El espécimen adulto medio mide entre 9 y 10 pies de estatura y pesa unas 1000 libras.

OGRO

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o 30/120 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.



Orco

ORCO

Muchos de los orcos que viven en las Montañas de la Espada y sus alrededores adoran a un panteón de dioses violentos, entre los que el más poderoso es Gruumsh.

ORCO

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 15 (2d8 + 6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Intimidación +2
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: común, orco
Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el orco puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

ACCIONES

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

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

PLEBEYO

Los plebeyos abarcan a los campesinos, siervos, criados, peregrinos, mercaderes, artesanos y ermitaños.

RATA GIGANTE

Las ratas gigantes deambulan en colonias por alcantarillas, cuevas y otros lugares fríos y húmedos. A menudo, se las ve en compañía de hombres rata (consulta la página 63).

PLEBEYO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 4 (1d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: uno cualquiera (por lo general, común)
Desafío: 0 (10 PX)

ACCIONES

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) de daño contundente.

RATA GIGANTE

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 7 (2d6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: —
Desafío: 1/8 (25 PX)

Atacar en Manada. La rata tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas si al menos un aliado de la rata se encuentra a 5 pies o menos de la criatura y no está incapacitado.

Olfato Agudo. La rata posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

TIBURÓN CAZADOR

Un tiburón cazador adulto mide entre 15 y 20 pies.

VACA

El perfil de la vaca se puede aplicar a las variedades comunes de ganado bovino, incluido el buey.

TIBURÓN CAZADOR

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Frenesí Sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Respirar en el Agua. El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

VACA

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 15 (2d10 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si la vaca se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego le impacta con un ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño perforante adicional.

ACCIONES

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

VETERANO

Los veteranos pueden ser desde soldados retirados del servicio militar y hasta guerreros que nunca han servido a nadie salvo a ellos mismos.

VETERANO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura de bandas)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (por lo general, común)

Desafío: 3 (700 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El veterano realiza dos ataques con su espada larga. Si empuña una espada corta, también puede hacer un tercer ataque con ella.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

LEYENDA DE MAPAS

	ALMENA		CORNISA		HOGAR		TIENDA
	ALTAR		DOLMEN		LETRINA		TOCÓN
	ARBUSTO		EMPALIZADA		PILAR		TRAMPA DE POZO
	ASPILLERA		ESCALERA		PUERTA		TRAMPILLA
	BALISTA		ESCALERAS		PUERTA DOBLE		TRONO
	BARANDILLA		ESCALONES TOSCOS		PUERTA ROTA		VALLA
	BARRILES		ESCOMBROS		PUERTA SECRETA		VENTANA
	CAMPAMENTO		ESTATUA		SARCÓFAGO		VERJA
	CARRETA		ESTUFA		SEPULTURA		YUNQUE





NOMBRE DEL
PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

ASPECTO DEL PERSONAJE

NOMBRE

SÍMBOLO

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

TESORO

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

INSPIRACIÓN

CLASE DE ARMADURA

INICIATIVA

VELOCIDAD

DESTREZA

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

Puntos de golpe máximos

RASGOS DE PERSONALIDAD

- ☐ Fuerza
- ☐ Destreza
- ☐ Constitución
- ☐ Inteligencia
- ☐ Sabiduría
- ☐ Carisma

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

IDEALES

CONSTITUCIÓN

TIRADAS DE SALVACIÓN

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

VÍNCULOS

INTELIGENCIA

- ☐ Acrobacias (Des)
- ☐ Atletismo (Fue)
- ☐ C. Arcano (Int)
- ☐ Engaño (Car)
- ☐ Historia (Int)
- ☐ Interpretación (Car)
- ☐ Intimidación (Car)
- ☐ Investigación (Int)
- ☐ Juego de Manos (Des)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Naturaleza (Int)
- ☐ Percepción (Sab)
- ☐ Perspicacia (Sab)
- ☐ Persuasión (Car)
- ☐ Religión (Int)
- ☐ Sigilo (Des)
- ☐ Supervivencia (Sab)
- ☐ T. con Animales (Sab)

Total

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

DEFECTOS

SABIDURÍA

CARISMA

HABILIDADES

NOMBRE

BONIFICADOR

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

COSTA DE LA ESPADA

1 hexágono = 5 millas



Los Riscos

Monte Caldhora

Bosque de Nuncainvierno

Cerros Metal Estelar

Nuncainvierno

Conyberry

La Carretera Alta

Camino a Trijabal

Pico Agujahelada

Phandalin

Leilon

Estero de los Hombres Muertos

Montañas de la Espada

Bosque del Jardín de la Cripta



- Ciudad
- Pueblo
- Ruinas
- Punto de interés
- Pico
- Carretera
- Sendero
- Río
- Bosque
- Pantano
- Colinas
- Montañas

DUNGEONS & DRAGONS

PHANDALIN

Al Camino a Trijabal

Suministros
Barthen

Posada Rocacolina

Santuario
de la Suerte

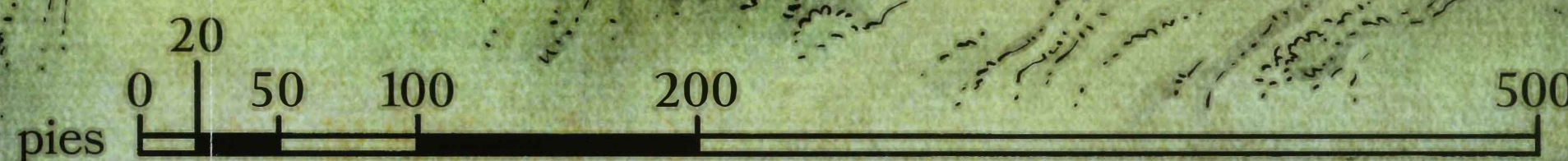
Casa
consistorial

Bazar Escudo
de León

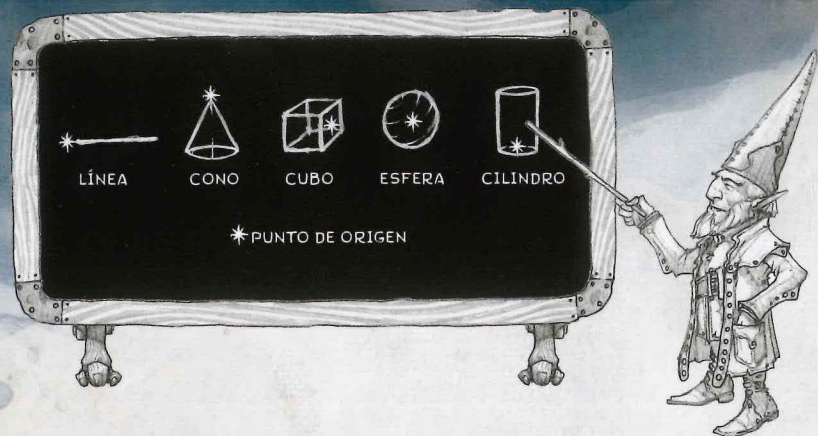
Hogar de
Harbin Wester

Casa de cambio
de Phandalin

Sendero de los mineros







ACCIONES EN COMBATE

ATACAR

Haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia.

AYUDAR

Ayudas a otra criatura en alguna tarea y le das ventaja en la próxima prueba de característica que haga para esa tarea. O puedes distraer a una criatura que esté a 5 pies de ti para que la siguiente tirada de ataque de un aliado contra esa criatura tenga ventaja.

Elijas lo que elijas, la ventaja desaparece cuando se utiliza o cuando comienza tu próximo turno.

BUSCAR

Haces una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación) para encontrar algo.

CORRER

Ganas movimiento adicional equivalente a tu velocidad (más modificadores) para ese turno.

DESTRABARSE

Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.

ESCONDERSE

Haces una prueba de Destreza (Sigilo) para intentar esconderte (ni te ven ni te oyen).

ESQUIVAR

Hasta el inicio de tu siguiente turno, las tiradas de ataque que te hagan objetivo tendrán desventaja si puedes ver al atacante, y tendrás ventaja en tiradas de salvación de Destreza. Perderás estos beneficios si te incapacitan o si tu velocidad baja hasta 0.

LANZAR UN CONJURO

Lanzas un truco o un conjuro de nivel 1 o superior. Consulta el tiempo de lanzamiento.

PREPARAR UNA ACCIÓN

Antes de actuar, esperas una circunstancia concreta, lo que te permite usar tu reacción para actuar antes de tu siguiente turno. Debes decidir de antemano (a) qué circunstancia que puedas percibir activará tu reacción y (b) qué acción realizarás en respuesta.

Si te preparas para lanzar un conjuro, debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción y debes concentrarte en él hasta lanzarlo.

USAR UN OBJETO

Usas un objeto que no sea mágico y requiera una acción para utilizarlo.

USAR UN OBJETO MÁGICO

Usas un objeto mágico que requiera una acción para utilizarlo.

USAR UNA CAPACIDAD ESPECIAL

Usas un rasgo de clase u otra capacidad especial que requiera una acción para utilizarla.

SALTOS DE LONGITUD

Te mueves 10 pies y luego saltas una cantidad de pies igual a tu puntuación de Fuerza. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás recorrer la mitad de esa distancia.

SALTOS DE ALTURA

Te mueves 10 pies y luego saltas una cantidad de pies igual a 3 + tu modificador por Fuerza. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás ascender la mitad de esa distancia.

CONCENTRACIÓN

La descripción de los conjuros indica si exigen concentración, así como el tiempo que puedes concentrarte. Puedes dejar de concentrarte en cualquier momento (no requiere acción). Los siguientes sucesos pueden romper tu concentración:

- Lanzas otro conjuro que necesite concentración.
- Recibes daño. Supera una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración, con una CD de 10 o la mitad del daño sufrido, lo que sea mayor.
- Quedas incapacitado o mueres.
- Te enfrentas a una gran distracción, como recibir el impacto de una ola. Supera una tirada de salvación de Constitución con CD 10 para mantener la concentración.

COsas QUE PUEDES HACER EN TU TURNO

- Moverte hasta tu velocidad.
- Realizar una acción.
- Comunicarte mediante el habla, gestos o ambos.
- Interaccionar con objetos o el entorno como parte de tu movimiento o tu acción. Interactuar con un segundo objeto requiere la acción Usar un Objeto.

T.M.C. ©2021 Wizards of the Coast LLC. 060C7008105001 SP. Ilustración exterior de Grzegorz Ruśkowski. Ilustraciones interiores de Richard Whitters.

ESTADOS

AGARRADO

- Su velocidad pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si quien agarra queda incapacitado (consulta dicho estado).
- También termina si algún efecto aleja a la criatura agarrada de quien la agarra o del efecto que causa el agarre, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace que una criatura salga despedida.

APRESADO

- Su velocidad pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque de la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO

- Tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

ATURDIDO

- Está incapacitado (consulta ese estado), no puede moverse y solo puede hablar con voz entrecortada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.

CEGADO

- No puede ver y falla automáticamente las pruebas de característica que requieran la vista.

- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque de la criatura tienen desventaja.

DERRIBADO

- Una criatura derribada solo podrá moverse arrastrándose, salvo que se levante para concluir este estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Si no, las tiradas de ataque tienen desventaja.

ENSORDECIDO

- No puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera el oído.

ENVENENADO

- Tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

HECHIZADO

- No puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
- Quien hechizó tiene ventaja en pruebas de característica de interacción social con la criatura.

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE

- Está incapacitada (consulta dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- La criatura suelta cualquier cosa que esté sujetando y cae derribada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.

- Los ataques que impacten a la criatura serán críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

INVISIBLE

- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. Respecto a esconderse, la criatura está en una zona muy oscura, pero se puede detectar su ubicación si hace ruido o deja huellas.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque de la criatura tienen ventaja.

PARALIZADO

- Está incapacitada (consulta dicho estado) y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- Los ataques que impacten a la criatura serán críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que vista o lleve, en una sustancia inanimada sólida (en general, piedra). Su peso se multiplica por diez y deja de envejecer.
- Está incapacitada (consulta dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Tiene resistencia contra todo el daño.
- Es inmune a venenos y enfermedades, pero si hay un veneno o enfermedad en su sistema, queda en suspenso, no neutralizado.

ESTABLECER UNA CD

Dificultad	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

CD DE RASTREO

Superficie del terreno	CD
Superficie blanda, como la nieve	10
Tierra o hierba	15
Piedra sin vegetación	20
Cada día desde que pasó la criatura	+5
La criatura dejó rastro, como sangre	-5

DAÑO POR NIVEL Y GRAVEDAD

Nivel	Contratiempo	Peligroso	Mortal
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS

Sustancia	CA	Sustancia	CA
Tela, papel, cuerda	11	Hierro, acero	19
Cristal, vidrio, hielo	13	Mithral	21
Madera, hueso	15	Adamantina	23
Piedra	17		

PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, cerradura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, laúd)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, candelabro)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carreta, ventana de 10 x 10)	5 (1d10)	27 (5d10)

HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS

Habilidad	Característica	Habilidad	Característica
Acrobacias	Destreza	Medicina	Sabiduría
Atletismo	Fuerza	Naturaleza	Inteligencia
Conocimiento Arcano	Inteligencia	Percepción	Sabiduría
Engaño	Carisma	Perspicacia	Sabiduría
Historia	Inteligencia	Persuasión	Carisma
Interpretación	Carisma	Religión	Inteligencia
Intimidación	Carisma	Sigilo	Destreza
Investigación	Inteligencia	Supervivencia	Sabiduría
Juego de Manos	Destreza	Trato con Animales	Sabiduría

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

Objeto	Precio
Banquete (por persona)	10 po
Carne, trozo	3 pp
Cerveza	
Galón	2 pp
Jarra	4 pc
Comidas (por día)	
Miserables	3 pc
Pobres	6 pc
Modestas	3 pp
Copiosas	5 pp
Lujosas	8 pp
Aristocráticas	2 po
Estancia en posada (por día)	
Miserable	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Cómoda	8 pp
Lujosa	2 po
Aristocrática	4 po
Pan, hogaza	2 pc
Queso, trozo	1 pp
Vino	
Común (jarra)	2 pp
De calidad (botella)	10 po

SERVICIOS

Servicio	Remuneración
Asalariado	
Cualificado	2 po al día
No cualificado	2 pp al día
Mensajero	2 pc por milla
Pasaje en un barco	1 pp por milla
Peaje por camino o entrada	1 pc
Viaje en carruaje	
Dentro de una ciudad	1 pc
Entre poblaciones	3 pc por milla

RITMO DE VIAJE

Ritmo	Minuto	Hora	Día	Efecto
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas	Penalizador de -5 a Sabiduría (Percepción) pasiva.
Normal	300 pies	3 millas	24 millas	—
Lento	200 pies	2 millas	18 millas	Permite usar sigilo.

ZONAS OSCURAS

Oscuridad	Efecto	Ejemplos
Ligeramente oscuro	Las criaturas tienen desventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) que usen la vista.	Luz tenue, neblinas dispersas, follaje moderado.
Muy oscuro	No se ve; las criaturas sufren el estado "cegado".	Oscuridad, niebla espesa, follaje denso.

DISTANCIAS EN ENCUENTROS

Terreno	Distancia
Ártico, desierto, tierra de labranza o pastizal	6d6 x 10 pies
Bosque o pantano	2d8 x 10 pies
Colinas o páramos	2d10 x 10 pies
Montañas	4d10 x 10 pies
Selva	2d6 x 10 pies

Distancia audible

Intentando ser silenciosos	2d6 x 5 pies
Nivel de ruido normal	2d6 x 10 pies
Muy ruidosos	2d6 x 50 pies

Visibilidad en exteriores

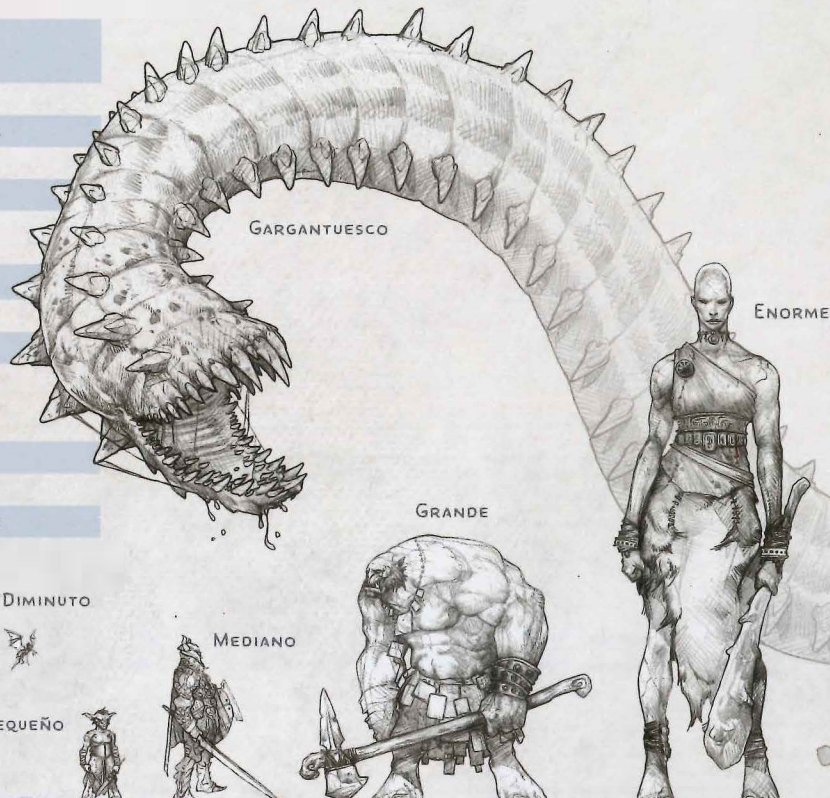
Día despejado, sin obstáculos	2 millas
Lluvia	1 milla
Niebla	100 a 300 pies
Desde cierta altura	x20

COBERTURA

Cobertura	Efecto
Cobertura media	Bonificador de +2 a CA y tiradas de salvación de Destreza contra ataques y efectos procedentes del lado opuesto de la cobertura.
Cobertura tres cuartos	Bonificador de +5 a CA y tiradas de salvación de Destreza contra ataques y efectos procedentes del lado opuesto de la cobertura.
Cobertura completa	No puede ser objetivo de ataques ni conjuros.

ILUMINACIÓN

Fuente	Luz brillante	Luz tenue	Duración
Antorcha	20 pies	+20 pies	1 hora
Lámpara	15 pies	+30 pies	6 horas
Linterna de ojo de buey	Cono de 60 pies	+60 pies	6 horas
Linterna sorda	30 pies	+30 pies	6 horas
Tapa bajada	—	+5 pies	—
Vela	5 pies	+5 pies	1 hora



MISIÓN DE LA EXCAVACIÓN DE LOS ENANOS

Los buscadores de oro enanos encontraron unas antiguas ruinas enanas en las montañas al suroeste de aquí y han estado realizando una excavación arqueológica en busca de tesoros y reliquias. Hay que advertirles de que un dragón blanco merodea por la zona. Tras avisarles, regresad a la casa del alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 50 po.

• MISIÓN •

MISIÓN DE TERRAGNOMA

Un clan de gnomos de las rocas solitarios habita en una pequeña red de galerías subterráneas en las montañas del sureste. Los habitantes de Terragnoma son famosos por sus inventos mágicos y podrían disponer de cosas útiles con las que vencer al dragón. Obtened lo que podáis de ellos. Si traéis algo útil y no queréis quedároslo, el alcalde Harbin Wester os pagará 50 po por ello.

• MISIÓN •

MISIÓN DE LA COLINA DEL RESENTIMIENTO

La comadrona local, una acólita de Chauntea llamada Adabra Gwynn, vive sola en un molino de piedra en la ladera de una colina a varias millas al sur de Phandalin. Como cada vez hay más avistamientos del dragón, ya no es seguro para ella seguir ahí. Instad a Adabra a que regrese a Phandalin. En cuanto esté a salvo, visitad al alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 25 po.

• MISIÓN •

MISIÓN DEL RANCHO DE MANTECALAVERA

¡Los orcos han atacado el rancho de Mantecalavera, a cinco millas al este de Conyberry en el Camino a Trijabal! Daos prisa en llegar allí, evaluad los daños y ayudad en todo lo que podáis. El dueño del rancho, Alfonse Kalazorn, es un alguacil jubilado que os recompensará por los esfuerzos. Si ha muerto, acudid al alcalde Harbin Wester con una prueba del fallecimiento de Kalazorn y recibiréis una recompensa de 100 po.

• MISIÓN •

MISIÓN DEL CAMPAMENTO DE LOS LEÑADORES

En el bosque de Nuncainvierno, junto al río que transcurre hacia el oeste en dirección a Nuncainvierno, hay un campamento de leñadores. Cada dos meses, Phandalin lleva suministros frescos al campamento, que dirige el hermanastro del alcalde de Phandalin, Harbin Wester. Barthen, el encargado de esta labor, ha preparado un nuevo envío. Necesita que alguien lleve los suministros de forma segura al campamento. Regresad junto a Harbin Wester con un albarán firmado por su hermanastro, Tibor Wester, para recibir una recompensa de 100 po.

• MISIÓN •

MISIÓN DE LA MINA DEL DEDO DE LA MONTAÑA

La mina de oro del Dedo de la Montaña se encuentra quince millas al noreste de Phandalin. El nuevo capataz, Don-Jon Raskin, acaba de realizar el trayecto de Nuncainvierno a Phandalin y necesita que alguien lo escolte hasta la mina. Se desconocen los peligros que acechan por el camino. En cuanto llevéis a Raskin sano y salvo a la mina, regresad a la casa del alcalde Harbin Wester para recoger una recompensa de 100 po.

• MISIÓN •

MISIÓN DE ALCAZHACHA

Enclavada en una montaña al sur de Phandalin se erige la antigua fortaleza de los enanos conocida como Alcazhacha, que lleva años cerrada a cal y canto. Si el dragón amenaza con atacar Phandalin, los habitantes podrían evacuar el pueblo y refugiarse en Alcazhacha. Para ello, alguien tiene que abrir la fortaleza y hacerla segura para ocuparla. En cuanto realicéis esta tarea, regresad a la casa del alcalde Wester para recoger una recompensa de 250 po.

• MISIÓN •

MISIÓN DEL TÚMULO DEL DRAGÓN

El dragón que nos acosa no es el primero que amenaza esta región. Entre esta zona y Nuncainvierno se encuentra el túmulo de una guerrera cuya espada mágica ayudó a derrotar a un dragón verde que aterrizzaba a los viajeros en la Carretera Alta hace un siglo. Se rumorea que la espada *matadragones* está enterrada también allí. ¡Recuperadla y la espada en sí será la recompensa!

• MISIÓN •

MISIÓN DE LA CASA DEL BOSQUE

Los orcos han caído bajo el influjo de unos malvados lanzadores de conjuros del bosque de Nuncainvierno y se les ha visto en grupos cada vez más numerosos cerca del pabellón de caza de Halcón. Estos hechiceros viven en una casa en ruinas. Halcón quiere que alguien ataque la casa de forma preventiva. Destruid el mal que habita en ella y os recompensará.

• MISIÓN •

MISIÓN

MISIÓN

MISIÓN



MISIÓN

MISIÓN

MISIÓN



MISIÓN

MISIÓN

MISIÓN



AMULETO DE RELOJERÍA

Objeto maravilloso, común

Este amuleto de cobre contiene pequeños engranajes y funciona con la magia de Mechanus, un plano de previsibilidad mecánica. Si una criatura se lleva el amuleto al oído, oírás un leve tic-tac y zumbidos provenientes de su interior.

Si realizas una tirada de ataque mientras llevas el amuleto, puedes renunciar a tirar el d20 para obtener un 10 automáticamente. Una vez gastada, esta propiedad no puede volver a usarse hasta el amanecer siguiente.

• OBJETO MÁGICO •

ANTEOJOS DE LA NOCHE

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras lleves estas lentes oscuras, tienes visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si ya posees visión en la oscuridad, estos anteojos aumentan su alcance en 60 pies.

• OBJETO MÁGICO •

ARCO LARGO +1

Arma (arco largo), infrecuente

Este arco largo mágico es obra de los elfos. Tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma.

Propiedad menor. Mientras empuñes el arco, podrás usar una acción para encontrar el norte.

• OBJETO MÁGICO •

BASTÓN DE LLAMADA DE AVE

Bastón, común

Este bastón de madera lleva aves talladas como decoración. Tiene 10 cargas. Mientras lo empuñes, puedes usar una acción para gastar 1 carga del bastón y hacer que genere uno de los siguientes sonidos hasta un alcance de 60 pies: el gorjeo de un pinzón, el graznido de un cuervo, el graznido de un pato, la piada de un pollo, el graznido de un ganso, el graznido de un colimbo, el glugluteo de un pavo, el graznido de una gaviota, el ululato de un búho o el grito de un águila.

El bastón recupera 1d6 + 4 cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga, tira 1d20. Con un resultado de 1, el bastón explota, se convierte en una nube inofensiva de plumas de ave y lo pierdes para siempre.

• OBJETO MÁGICO •

BOTAS ÉLFICAS

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras calces estas botas, tus pasos no harán ruido, independientemente de la superficie que pises. También tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que requieran moverse sin hacer ruido.

• OBJETO MÁGICO •

CAPA DE MUCHAS MODAS

Objeto maravilloso, común

Mientras la lleves puesta, podrás usar una acción adicional para modificar su estilo, color o aspecto (su peso no cambia). Pese a que su apariencia pueda cambiar, no podrá ser más que una capa y, aunque pueda emular la apariencia de otras capas mágicas, no obtiene sus propiedades mágicas.

• OBJETO MÁGICO •

CAPA ONDULANTE

Objeto maravilloso, común

Mientras la lleves puesta, podrás usar una acción adicional para hacer que ondee de forma teatral.

• OBJETO MÁGICO •

COLLAR DE BOLAS DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

Este collar tiene 1d6 + 3 cuentas colgando de él. Puedes usar una acción para tirar una de estas cuentas a un punto a 60 pies o menos de distancia. Cuando llegue al final de su trayectoria, la cuenta explotará como si fuera un conjuro de *bola de fuego* de nivel 3 (tirada de salvación con CD 15).

Puedes arrojar varias cuentas en una sola acción, o incluso todo el collar. Si lo haces, aumenta el nivel de la *bola de fuego* en 1 por cada cuenta lanzada tras la primera.

• OBJETO MÁGICO •

COTA DE MALLA DE MITHRAL

Armadura (cota de malla), infrecuente

El mithral es un metal flexible y ligero. A diferencia de una cota de malla normal, una *cota de malla de mithral* no tiene un requisito de Fuerza ni impone desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

• OBJETO MÁGICO •

**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



ESCUDO +1

Armadura (escudo), infrecuente

Mientras empuñes este escudo, tendrás un bonificador de +1 a la CA. Este bonificador se añade al bonificador a la CA normal del escudo.

• OBJETO MÁGICO •

ESPADA CORTA +1

Arma (espada corta), infrecuente

Esta espada corta mágica es un arma codiciada por ladrones y asesinos por igual. Tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma.

Propiedad menor. Mientras empuñes la espada corta, podrás usar una acción adicional para que el arma emita luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá, o bien para apagar la luz.

• OBJETO MÁGICO •

GUANTELETES DE FUERZA DE OGRO

Objeto maravilloso, infrecuente

REQUIERE SINTONIZACIÓN

Tu Fuerza pasa a ser de 19 cuando llevas estos guanteletes. No tienen efecto sobre ti si tu Fuerza es de 19 o superior sin ellos.

• OBJETO MÁGICO •

HACHA DE GUERRA +1

Arma (hacha de guerra), infrecuente

Esta hacha de guerra mágica fue forjada por enanos. Tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma.

Propiedad menor. Mientras poseas el hacha de guerra, podrás hablar y entender enano.

• OBJETO MÁGICO •

LAÚD DE ILUSIONES

Objeto maravilloso, común

REQUIERE SINTONIZACIÓN

Cuando toques este laúd mágico podrás crear ilusiones visuales inocuas en una esfera de 5 pies de radio centrada en el instrumento. Si eres un bardo, el radio aumenta a 15 pies. Algunos ejemplos de esas ilusiones son notas musicales luminosas, un bailarín espectral, mariposas y nieve que cae suavemente. Los efectos mágicos no tienen sustancia ni sonido y es obvio que son ilusorios. Al dejar de tocar, desaparecerán.

• OBJETO MÁGICO •

LLAVE MISTERIOSA

Objeto maravilloso, común

Esta llave con una interrogación grabada en la cabeza tiene una probabilidad del 5 por ciento de abrir cualquier cerradura en la que se inserte. Una vez que abra alguna, la llave desaparecerá.

• OBJETO MÁGICO •

MATADRAGONES

Arma (espada larga), rara

Tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta espada larga.

Cuando impactes a un dragón con esta arma, este recibe 3d6 de daño cortante adicional. En lo que concierne a esta arma, "dragón" se refiere a cualquier criatura con el tipo "dragón".

• OBJETO MÁGICO •

MAZA +1

Arma (maza), infrecuente

Tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma.

Propiedad menor. Mientras empuñes la maza, podrás usar una acción para hacer que tu voz se proyecte de forma clara un máximo de 300 pies hasta el final de tu próximo turno.

• OBJETO MÁGICO •

PÉRTIGA CONTRAÍBLE

Objeto maravilloso, común

Mientras sujetes esta pértiga de 10 pies, puedes usar una acción y emplear una palabra de activación para que se contraiga hasta convertirse en una vara de 1 pie, lo que facilita guardarla. Su peso no cambia. Puedes usar una acción y emplear otra palabra de activación para que se vuelva a convertir en pértiga. La vara solo se desplegará si las dimensiones del entorno lo permiten.

• OBJETO MÁGICO •

**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**



PIEDRAS MENSAJERAS

Objeto maravilloso, infrecuente

Las *piedras mensajeras* vienen de dos en dos. Estas piedras pulidas están talladas para que sea fácil identificar su pareja. Cuando tocas una, puedes usar una acción para lanzar el conjuro *recado* desde ella. El objetivo es el portador de la otra piedra. Si no hay nadie portándola, lo sabrás en cuanto emplees la tuya y no llegarás a lanzar el conjuro.

En cuanto se lance *recado* entre las piedras, no podrán volver a usarse hasta la mañana siguiente. Si se destruye una de las piedras de la pareja, la otra deja de ser mágica.

• OBJETO MÁGICO •

PIEDRAS MENSAJERAS

Objeto maravilloso, infrecuente

Las *piedras mensajeras* vienen de dos en dos. Estas piedras pulidas están talladas para que sea fácil identificar su pareja. Cuando tocas una, puedes usar una acción para lanzar el conjuro *recado* desde ella. El objetivo es el portador de la otra piedra. Si no hay nadie portándola, lo sabrás en cuanto emplees la tuya y no llegarás a lanzar el conjuro.

En cuanto se lance *recado* entre las piedras, no podrán volver a usarse hasta la mañana siguiente. Si se destruye una de las piedras de la pareja, la otra deja de ser mágica.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE CURACIÓN

MAYOR

Poción, infrecuente

Cuando bebes esta poción, recuperas 4d4 + 4 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**



POCIÓN DE CURACIÓN SUPERIOR

Poción, rara

Cuando bebes esta poción, recuperas 8d4 + 8 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE INVULNERABILIDAD

Poción, rara

Durante 1 minuto después de beber esta poción, tienes resistencia a todo el daño. El líquido de esta poción, espeso como un jarabe, parece hierro líquido.

• OBJETO MÁGICO •

POCIÓN DE RESPIRAR BAJO EL AGUA

Poción, infrecuente

Puedes respirar debajo del agua durante 1 hora tras beber esta poción. Su fluido verde turbio huele a mar, y en él flota una burbuja en forma de medusa.

• OBJETO MÁGICO •

POLVO DE DESAPARICIÓN

Objeto maravilloso, infrecuente

Este polvo, que se encuentra en pequeños paquetes, se asemeja a arena muy fina. Hay suficiente para un solo uso. Cuando empleas una acción para esparcir el polvo por el aire, tú y cada criatura y objeto que se encuentre a 10 pies o menos de ti os volvéis invisibles durante 2d4 minutos. La duración es la misma para todos los afectados, y el polvo se consume cuando la magia tiene efecto. Si una criatura afectada por el polvo ataca o lanza un conjuro, dejará de ser invisible.

• OBJETO MÁGICO •

SOMBRERO DE HECHICERÍA

Objeto maravilloso, común

REQUIERE SINTONIZACIÓN POR PARTE DE UN MAGO

Mientras lo lleves puesto, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes utilizarlo como canalizador arcano para tus conjuros de mago.
- Puedes intentar lanzar un truco que no conozcas. Este debe figurar en la lista de conjuros de mago, y debes hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 10. Si tienes éxito, lanzarás el conjuro. Si fallas la prueba, también lo hará el conjuro, y la acción utilizada para lanzarlo se consumirá. En ambos casos, no podrás volver a usar esta propiedad hasta finalizar un descanso largo.

• OBJETO MÁGICO •

VARA INAMOVIBLE

Vara, infrecuente

Esta vara de hierro posee un botón en uno de sus extremos. Puedes usar una acción para pulsar el botón y hacer que la vara se fije mágicamente en el sitio. Hasta que otra criatura o tú utilicéis una acción para pulsar de nuevo el botón, la vara no se moverá, desafiando a la gravedad si es necesario. Puede aguantar hasta 8000 libras de peso; una cantidad mayor provocará que se desactive y caiga. Una criatura puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza con CD 30. Si tiene éxito, moverá la vara hasta 10 pies.

• OBJETO MÁGICO •

VARITA DE PIROTECNIA

Varita, común

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la empuñes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y generar un estallido inofensivo de luz multicolor en un punto que se pueda ver a un máximo de 60 pies de distancia. El estallido de luz va acompañado de un ruido crepitante que se puede escuchar a una distancia de hasta 300 pies. La luz es tan brillante como la llama de una antorcha, pero dura solo un segundo.

La varita recupera todas las cargas empleadas cada día, al amanecer. Si gastas la última carga del bastón, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita estalla con un espectáculo pirotécnico inofensivo y se destruye.

• OBJETO MÁGICO •

VARITA DE SECRETOS

Varita, infrecuente

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la empuñes, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas y, si hay alguna trampa o puerta secreta situada a 30 pies o menos de ti, la varita vibrará y apuntará a la más cercana. Este objeto recupera 1d3 cargas empleadas cada día, al amanecer.

• OBJETO MÁGICO •

YELMO TEMIBLE

Objeto maravilloso, común

Mientras lo lleves puesto, este intimidante yelmo de acero hará que tus ojos tengan un brillo rojo.

• OBJETO MÁGICO •

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**



**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**

**OBJETO
MÁGICO**



DONNABELLA FIASCO

Lanzadora de conjuros humana

Donnabella es una joven lanzadora de conjuros que lleva una máscara de unicornio de papel maché para sentirse más mágica. Para representarla, usa el perfil del acompañante Lanzador de conjuros del reglamento.

Personalidad. "Prefiero la compañía de un libro que la de muchas personas".

Ideal. "Todo el mundo tiene una pizca de magia en su interior. La cuestión es encontrarla y hacerla aflorar".

Vínculo. "Quiero entrar en una prestigiosa academia de magos algún día. ¡Espero que acepten unicornios!".

Defecto. "No sé guardar secretos ni aunque mi vida (o la de otros) dependa de ello".

• ACOMPAÑANTE •

GALANDRO LUNA

Experto humano

La posesión más preciada de Galandro es un violín que afina y toca sin cesar. Para representarlo, usa el perfil del acompañante Experto del reglamento.

Personalidad. "Adoro los buenos insultos, incluso si van dirigidos a mí".

Ideal. "Me gusta ver sonrisas entre el público cuando actúo. Eso y su admiración es lo único que importa".

Vínculo. "Este violín me lo regaló un buen amigo mío. Es sin duda mi posesión más valiosa".

Defecto. "Haré cualquier cosa para conseguir fama y prestigio".

• ACOMPAÑANTE •

INVERNA BRISANOCTE

Guerrera elfa lunar

Inverna tiene una cicatriz en la mejilla, donde la rozó la jabalina de un orco. Es cauta por naturaleza y no se fía de los desconocidos. Para representarla, usa el perfil del acompañante Guerrero del reglamento.

Personalidad. "Siempre mido mis palabras. Según dicen, el sarcasmo es mi arma más afilada".

Ideal. "Las personas merecen un trato digno, sea cual sea su estamento. Por supuesto, los orcos no son personas".

Vínculo. "Los orcos son una plaga. Por el bien de los mundos naturales y civilizados, mato a todos cuantos avisto".

Defecto. "Me es imposible reconocer mis errores".

• ACOMPAÑANTE •

NIB TRAMPILLASTRE

Lanzadora de conjuros mediana piesligeros

Nib es una jugadora despreocupada que lleva un mazo de *Apuesta de los Tres Dragones* en el chaleco y tiene un jilguero llamado Peque. Para representarla, usa el perfil del acompañante Lanzador de conjuros del reglamento.

Personalidad. "No me resisto a las apuestas seguras ni entre amigos".

Ideal. "Cuanto más complicado sea el plan, mejor".

Vínculo. "Adoro los pájaros y haré lo posible por protegerlos".

Defecto. "Me aterran las aguas profundas. Prefiero que me devore un dragón antes que subir a un barco o tener que nadar".

• ACOMPAÑANTE •

PETE EL BORRACHÍN

Experto humano

A Pete le gusta la cerveza y suele rendir mejor si está achispado. En plenas facultades, a este manitas siempre se le ocurren formas creativas de solventar problemas. Para representarlo, usa el perfil del acompañante Experto del reglamento.

Personalidad. "Mis amigos saben que siempre pueden confiar en mí".

Ideal. "Me gusta idear formas nuevas de hacer las cosas. ¿Qué problema no se puede resolver con un poco de ingenio?".

Vínculo. "Una jarra de vino vale lo mismo que diez bolsillos llenos de oro".

Defecto. "Tanto bebercio me afecta a la memoria. Lo sigo en serio; ya ni recuerdo mi apellido".

• ACOMPAÑANTE •

QUINN DERRIBALTOS

Guerrero mediano piesligeros

Quinn es un pendenciero alegre al que le gusta dar puñetazos en la entrepierna. Para representarlo, usa el perfil del acompañante Guerrero del reglamento.

Personalidad. "Tienes buena dentadura. Sería una pena que le pasase algo malo".

Ideal. "No hay desafíos que no se puedan superar. Como suele decir papá Bartho, quien no arriesga no gana".

Vínculo. "No hay nada más importante que la amistad. Por ello, nunca abandonaré a un amigo".

Defecto. "Si veo gente alta, tengo que atizarle en la entrepierna. Lo llamo el «saludo mediano»".

• ACOMPAÑANTE •

RUBY MARTILLOFÁCIL

Guerrera enana escudo

Ruby carece del estoicismo enano habitual y se despierta a diario con una cálida sonrisa y un optimismo renovado. Para representarla, usa el perfil del acompañante Guerrero del reglamento.

Personalidad. "Nada puede apagar mi actitud optimista".

Ideal. "Debemos aspirar a ser la mejor versión de nosotros mismos. Siempre se puede mejorar".

Vínculo. "Combato por aquellos incapaces de combatir por sí mismos".

Defecto. "Dime algo que no pueda hacer y te demostraré que te equivocas".

• ACOMPAÑANTE •

SHANJAN KWAN

Lanzador de conjuros humano

De niño, Kwan murió y fue resucitado de entre los muertos, por lo que en su frente apareció un glifo negro (el símbolo de la nigromancia). Para representarlo, usa el perfil del acompañante Lanzador de conjuros del reglamento.

Personalidad. "Ya he burlado a la muerte una vez y puedo volver a hacerlo".

Ideal. "Una gran belleza puede esconder una gran fealdad, y viceversa".

Vínculo. "Me he pasado la vida buscando la respuesta a una pregunta sencilla: ¿soy un dios?".

Defecto. "No me gustan los misterios. Desentrañarlos me quita el sueño".

• ACOMPAÑANTE •

TALON ESPINAGRESTE

Experto humano

Talon adora el oro y las aventuras y sueña con ser un buscador de oro famoso. Para representarlo, usa el perfil del acompañante Experto del reglamento.

Personalidad. "Sí, parezco un cerdo comiendo y tengo malos modales, pero son mis únicos defectos. Por lo demás, soy casi perfecto".

Ideal. "Los humildes prosperan y los privilegiados y poderosos caen. Nada es inmutable".

Vínculo. "Me gusta el oro: su color, su textura, su majestuoso brillo...".

Defecto. "Si lo necesito más que el otro, no cuenta como robar".

• ACOMPAÑANTE •



INVERNA BRISANOCTE



GALANDRO LUNA



DONNABELLA FIASCO



QUINN DERRIBALTOS



PETE EL BORRACHÍN



NIB TRAMPILLASTRE



TALON ESPINAGRESTE



SHANJAN KWAN



RUBY MARTILLOFÁCIL

AGARRADO

- La velocidad de una criatura agarrada pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si quien agarra a la criatura queda incapacitado (no puede realizar acciones ni reacciones).
- El estado termina también si algún efecto aleja a la criatura agarrada de quien la agarra o del efecto que causa el agarre, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace que una criatura salga despedida.

• ESTADO •

APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada pasa a ser 0 y no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

• ESTADO •

ASUSTADO

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

• ESTADO •

ATURDIDO

- Una criatura aturdida está incapacitada (no puede realizar acciones ni reacciones), no puede moverse y solo puede hablar con voz entrecortada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.

• ESTADO •

CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen desventaja.

• ESTADO •

DERRIBADO

- Una criatura derribada solo podrá moverse arrastrándose, salvo que se levante para concluir este estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Si no es así, las tiradas de ataque tienen desventaja.

• ESTADO •

ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera el oído.

• ESTADO •

ENVENENADO

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

• ESTADO •

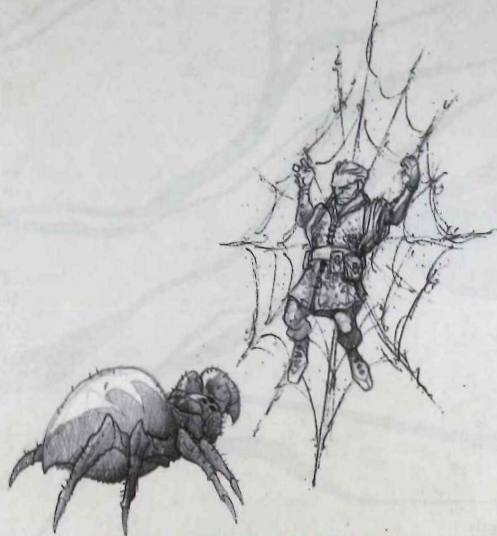
HECHIZADO

- Una criatura hechizada no puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
- Quien haya hechizado a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que se realice para interactuar socialmente con ella.

• ESTADO •



ASUSTADO



APRESADO



AGARRADO



DERRIBADO



CEGADO



ATURDIDO



HECHIZADO



ENVENENADO



ENSORDECIDO

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar acciones ni reacciones.

• ESTADO •

INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente está incapacitada (no puede realizar acciones ni reacciones), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura suelta cualquier cosa que esté sujetando y cae derribada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura será crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

• ESTADO •

INVISIBLE

- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. Respecto a esconderse, la criatura está en una zona muy oscura, pero se puede detectar su ubicación si hace ruido o deja huellas.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque realizadas por la criatura tienen ventaja.

• ESTADO •

PARALIZADO

- Una criatura paralizada está incapacitada (no puede realizar acciones ni reacciones) y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura será crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

• ESTADO •

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que vista o lleve con ella, en una sustancia inanimada sólida (en general, piedra). Su peso se multiplica por diez y deja de envejecer.
- La criatura queda incapacitada (no puede realizar acciones ni reacciones), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- La criatura tiene resistencia contra todo el daño.
- La criatura es inmune a venenos y enfermedades, pero si un veneno o enfermedad ya está en su sistema, queda en suspenso, no neutralizado.

• ESTADO •

SORTILEGIO DE LA TORMENTA

Te impregnas del poder de la tormenta hasta tal punto que diminutas chispas saltan de tus ojos. Como acción, puedes lanzar el conjuro *relámpago* (versión de nivel 3). En cuanto lo uses tres veces, perderás este sortilegio.

(Esta habilidad mágica se obtiene en el altar de la Torre de las Tormentas).

• SORTILEGIO MÁGICO •

EL COMBATE PASO A PASO

1. **Determinar la sorpresa.** El DM decide si alguno de los implicados en el combate está sorprendido.
2. **Establecer posiciones.** El DM determina dónde se encuentran todos los personajes y monstruos. Según el orden de marcha y la posición de los personajes, el DM indica dónde están los adversarios, a qué distancia y en qué dirección.
3. **Tirar iniciativa.** Todos los combatientes tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos.
4. **Turnarse.** Cada uno de los participantes en el combate juega su turno siguiendo el orden de iniciativa.
5. **Empezar el asalto siguiente.** El asalto termina cuando todos los combatientes jueguen sus turnos. Repite el paso 4 hasta que el combate acabe.

EL COMBATE PASO A PASO

1. **Determinar la sorpresa.** El DM decide si alguno de los implicados en el combate está sorprendido.
2. **Establecer posiciones.** El DM determina dónde se encuentran todos los personajes y monstruos. Según el orden de marcha y la posición de los personajes, el DM indica dónde están los adversarios, a qué distancia y en qué dirección.
3. **Tirar iniciativa.** Todos los combatientes tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos.
4. **Turnarse.** Cada uno de los participantes en el combate juega su turno siguiendo el orden de iniciativa.
5. **Empezar el asalto siguiente.** El asalto termina cuando todos los combatientes jueguen sus turnos. Repite el paso 4 hasta que el combate acabe.

EL COMBATE PASO A PASO

1. **Determinar la sorpresa.** El DM decide si alguno de los implicados en el combate está sorprendido.
2. **Establecer posiciones.** El DM determina dónde se encuentran todos los personajes y monstruos. Según el orden de marcha y la posición de los personajes, el DM indica dónde están los adversarios, a qué distancia y en qué dirección.
3. **Tirar iniciativa.** Todos los combatientes tiran iniciativa, que determina el orden de los turnos.
4. **Turnarse.** Cada uno de los participantes en el combate juega su turno siguiendo el orden de iniciativa.
5. **Empezar el asalto siguiente.** El asalto termina cuando todos los combatientes jueguen sus turnos. Repite el paso 4 hasta que el combate acabe.



INVISIBLE



INCONSCIENTE



INCAPACITADO

**SORTILEGIO
MÁGICO**



PETRIFICADO



PARALIZADO

COMBATE

COMBATE

COMBATE



1

• INICIATIVA •

2

• INICIATIVA •

3

• INICIATIVA •

4

• INICIATIVA •

5

• INICIATIVA •

6

• INICIATIVA •

7

• INICIATIVA •

8

• INICIATIVA •

9

• INICIATIVA •

INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



INICIATIVA



DUNGEONS & DRAGONS

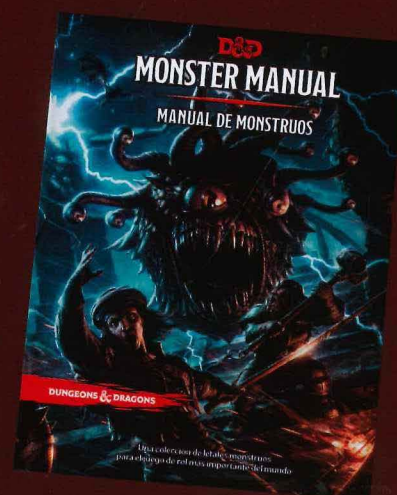
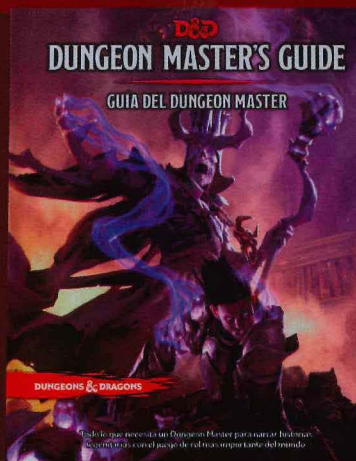
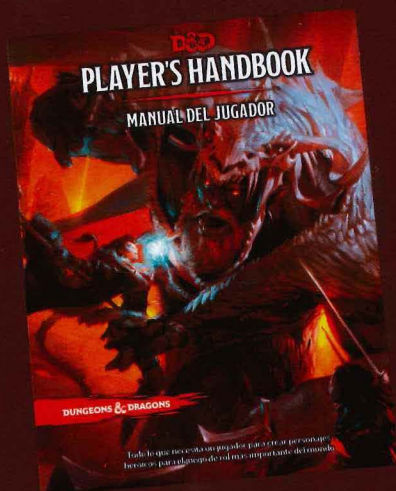
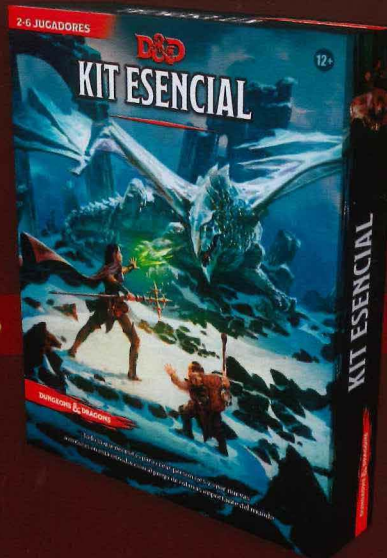
D&D
KIT ESENCIAL

DUNGEONS & DRAGONS

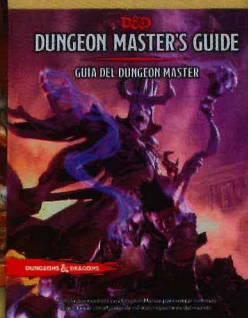
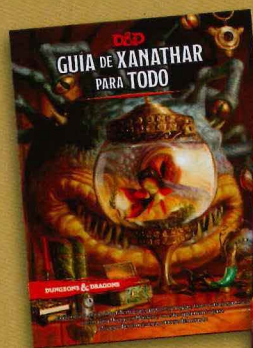
¡SIGUE VIVIENDO AVENTURAS!

• SUBE DE NIVEL •

• DESARROLLA TU HISTORIA •



**AMPLÍA TU MUNDO
DESCUBRE OTRAS HISTORIAS**



ÚNETE A LA COMUNIDAD DE D&D



twitter.com/Wizards_DnD



facebook.com/dungeonsanddragonses



dmsguild.com

INGLÉS



dnd.wizards.com/es



discord.gg/dnd

INGLÉS

VER EN LÍNEA:



youtube.com/DNDWizards

INGLÉS



twitch.tv/dnd

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dungeon Master's Guild, sus respectivos logotipos y el resto de títulos de Wizards of the Coast son marcas comerciales de Wizards of the Coast LLC en EE. UU. y otros países. ©2022 Wizards. Las otras marcas comerciales y logotipos que aparecen son propiedad de sus respectivos dueños.

4150C6242028000

¡BIENVENIDOS, AVENTUREROS!

Aquí empieza vuestro viaje por los mundos
de fantasía de DUNGEONS & DRAGONS.

Visita dnd.wizards.com/es/how-to-play para encontrar recursos adicionales e instrucciones para interpretar a los personajes y dirigir la aventura de la *Caja de inicio: Los dragones de la Isla de las Tempestades*, de DUNGEONS & DRAGONS. En ellos descubrirás...

- ♦ Vídeos para aprender a jugar.
- ♦ Instrucciones para completar tu hoja de personaje.
- ♦ Explicaciones de las reglas.
- ♦ Consejos para jugadores y Dungeon Masters.
- ♦ Recursos para encontrar o dirigir una partida, tanto en persona como a distancia.
- ♦ Información sobre qué hacer después.

El único límite es tu imaginación.
¿Adónde te llevará tu próxima aventura?

¡NO TE PIERDAS NADA!

Suscríbete al boletín oficial de D&D en DungeonsandDragons.com para disfrutar de contenido exclusivo y estar al día de las últimas noticias.

