PARA ENFRENTARTE A LOS GIGANTES DEBES SER UNO DE ELLOS

Gigantes y dragones guerrearon a lo largo de toda la Frontera Salvaje. Las civilizaciones humanas actuales han olvidado aquellas luchas, pero algunas de sus antiguas reliquias han perdurado. Ahora, la tierra se estremece una vez más bajo las atronadoras zancadas de los gigantes.

Los gigantes de las colinas asaltan las granjas en busca de comida y ganado, mientras los gigantes de piedra arrasan los asentamientos que encuentran en su camino. Los gigantes de escarcha saquean las ciudades de la costa y los gigantes de fuego esclavizan a la población. Los castillos de los gigantes de las nubes surcan los cielos, proyectando sus siniestras sombras sobre las poblaciones del Norte. No obstante, ninguna amenaza es comparable con la ira de los gigantes de las tormentas, que han sufrido una traición.

Unos enclenques aventureros deberán afrontar este desafío, reunir fuerzas, reactivar el poder de las antiguas runas y llevar la lucha hasta las puertas de los gigantes. Solo entonces descubrirán el mal oculto que está a punto de provocar la guerra entre los gigantes y la gente pequeña. Solo así podrán forjar una alianza para poner fin al conflicto antes de que estalle.

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para personajes de niveles 1-10.

Utilízala con la quinta edición del *Player's Handbook*, *Monster Manual* y *Dungeon Master's Guide*.

STORM KING'S THUNDER

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

GaleForce nine

OFFICIAL WIZARDS LICENSED PRODUCT

DUNGEONS & DRAGONS

EL TRUENO DEL REY DE LA TORMENTA

8 435407 626188

73616-S

EL TRUENO DEL REY DE LA TORMENTA
SKU : EEWCDD14
EAN : 8435407626188

D&D

EL TRUENO DEL REY DE LA TORMENTA

DUNGEONS & DRAGONS

Únete a los gigantes, o lucha contra ellos, en esta aventura para el juego de rol más importante del mundo


D&D
EL TRUENO DEL REY DE LA TORMENTA
DUNGEONS & DRAGONS
Únete a los gigantes, o lucha contra ellos, en esta aventura para el juego de rol más importante del mundo

EL TRUENO DEL REY DE LA TORMENTA



Créditos

Diseñador principal: Christopher Perkins.
Diseño de la historia: Jenna Helland, Adam Lee, Christopher Perkins y Richard Whitters.
Diseño auxiliar: Mike Mearls.
Editor jefe: Jeremy Crawford.
Edición: Kim Mohan y Michele Carter.
Asistentes de edición: Matt Sernett, Chris Dupuis, Ben Petrisor, Sean K Reynolds y ¡Stan!
Asesor de la historia: R. A. Salvatore.
Diseñadores principales de D&D: Mike Mearls y Jeremy Crawford.

Dirección de Arte: Kate Irwin.
Dirección de arte auxiliar: Shauna Narciso y Richard Whitters.
Diseño gráfico: Emi Tanji.
Ilustración de la portada: Tyler Jacobson.
Ilustradores interiores: John-Paul Balmet, Beet, Mark Behm, Eric Belisle, Jedd Chevrier, Olga Drebas, Michael Dutton, Wayne England, Lars Grant-West, Lago Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Olly Lawson, Christopher Moeller, Scott Murphy, Chris Rahn, Ned Rogers, Chris Seaman y Richard Whitters.
Cartografía: Jared Blando, Will Doyle, Jason A. Engle, Lee Moyer, Christopher Perkins y Mike Schley.

Gestora del proyecto: Heather Fleming.
Ingeniera del producto: Cynda Callaway.
Técnicos de imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung y Kevin Yee.
Administración artística: David Gershman.
Técnico de preimpresión: Jefferson Dunlap.

Otros miembros del equipo de D&D: Greg Bilsland, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito y Shawn Wood.



EN LA PORTADA

Heredera al Trono de Wyrmskull y, por ende, al derecho a reinar sobre todos los gigantes, la giganta de las tormentas Serissa se yergue entre las nubes, a la sombra de su poderoso padre, el rey Hekaton. Sus belicosas hermanas mayores, Mirran y Nym, aparecen en primer plano en esta tempestuosa ilustración de nuestro querido Tyler Jacobson.

Descargo de responsabilidad: Las criaturas y los objetos que figuran en esta aventura son más grandes de lo que parecen. Durante la producción de este libro no se infligió daño alguno ni a tallos de plantas de judías verdes ni a gansos de oro.

Los siguientes libros de D&D nos proporcionaron información e inspiración:

Baker, Richard, Christopher Perkins y otros. *Princes of the Apocalypse*. 2015.
Baur, Wolfgang, Steve Winter y otros. *Hoard of the Dragon Queen*. 2014.
Bonny, Ed, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams y Steve Winter. *Manual de Monstruos II*. 2003.
Boyd, Eric L. *Aguasprofundas: La Ciudad del Esplendor*. 2006.
Cordell, Bruce R., Ed Greenwood y Chris Sims. *Reinos Olvidados: escenario de campaña*. 2009.
Doyle, Will. "King of the Wolves". Dungeon 220. 2013.
Greenwood, Ed. *Volo's Guide to the North*. 1993.
Greenwood, Ed y Jason Carl. *La Marca Argénteo*. 2003.
Greenwood, Ed, con Sean K. Reynolds. "Wyrms of the North: Iymrith". Dragon 242. 1997.
Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams y Rob Heinsoo. *Reinos Olvidados: escenario de campaña*. 2002.
Jaquays, Paul. *The Savage Frontier*. 1988.
Kenson, Steve y otros. *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*. 2018.
Salvatore, R. A., James Wyatt y Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.
Schend, Steven E. y Thomas M. Reid. *Wyrmskull Throne*. 1999.
Selinker, Michael. "Lear the Giant King". Dungeon 78. 2000.
Winninger, Ray. *Giantcraft*. 1995.

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

Localización: Edge Entertainment

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.
Traducción: Juan P. Betanzos Soto.
Corrección: Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona.
Responsable editorial (en forma contempladora): Moisés Busanya.

EDGE

Equipo de producción de Gale Force Nine:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.
Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks.
Productor: John-Paul Brisigotti.

EAN: 8435407626188
Edición española, 2021

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Daniaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Índice

Introducción ... 7
Trasfondo de la aventura ... 7
El ordning ... 8
El rey Hekaton y sus hijas ... 9
Iymrith ... 10
Los lores gigantes ... 10
Caja: Crear nuevos lores gigantes ... 12
Facciones del Norte ... 12
Dirigir la aventura ... 13
Caja: Las decanas y el Anuario ... 13
Sinopsis de la aventura ... 16
Encuentros letales ... 16
Tesoro ... 18

Capítulo 1: Una gran conmoción ... 19
Nightstone ... 20
Caja: Nightstone: características generales ... 20
Caja: Los Nandar de Nightstone ... 26
Cuevas rezumantes ... 28
Caja: Cuevas rezumantes: características generales ... 29
La misión de Morak ... 32
Torre de Zephyros ... 32
Cielos hostiles ... 34
Caja: Avance de los personajes ... 36

Capítulo 2: Problemas a la vista ... 37
PNJ especiales ... 37
Bryn Shander ... 38
Goldenfields ... 44
Triboar ... 53
Caja: Avance de los personajes ... 62

Capítulo 3: La Frontera Salvaje ... 63
Pueblos del Norte ... 63
Los pueblos civilizados ... 64
Norteños ... 64
Bárbaros regheds ... 64
Bárbaros uthgardts ... 65
Orcos y semiorcos ... 68
Enanos escudo ... 68
Elfos ... 68
Medianos ... 68
Encuentros aleatorios en la naturaleza ... 68
Lugares de interés en el Norte ... 72
Abuelo Árbol ... 72
Alerce Rojo ... 73
Amphail ... 73
Anauroch ... 76
Archipiélago de Korinn ... 76
Ascore ... 76
Aurilssbarg ... 76
Bastión de Noanar ... 77
Bastión de Olostin ... 77
Bastión de Xantharl ... 77
Bastión de Yelmo ... 78
Beliard ... 79
Blanca Refulgente, la ... 79
Bosque Acechante ... 80
Bosque Alto ... 80
Bosque Brumoso ... 80
Bosque de Ardeep ... 80
Bosque de Arn ... 80
Bosque de Druar ... 80
Bosque de Kryptgarden ... 80
Bosque de Neverwinter ... 81
Bosque de Plata ... 81
Bosque de Vordrorn ... 81
Bosque de Weathercote ... 81
Bosque del Oeste ... 81
Bosque Destellante ... 81
Bosque Frío ... 82
Bosque Lejano ... 82
Bosque Lunar ... 82
Bosque Olvidado ... 82
Bosque Sur ... 82
Bryn Shander ... 82
Camino a Triboar ... 82
Camino de los Páramos Eternos ... 82
Camino del Comercio ... 82
Camino del Valle Gris ... 82
Carretera Alta ... 83
Carretera Blackford ... 83
Carretera de Delimbyr ... 83
Carretera de Dessarin ... 83
Carretera de Rauvin ... 83
Carretera de la Horca ... 83
Carretera del Hierro ... 83
Carretera del Túmulo ... 83
Carretera Larga ... 83
Carretera Negra ... 83
Cataratas Brillantes ... 83
Catedral de Altasombras ... 83
Caverna del Gran Gusano ... 84
Cerros del Surbrin ... 85
Cerros Starmetal ... 85
Ciudadela Adbar ... 85
Ciudadela Felbarr ... 86
Colinas de Dessarin ... 87
Colinas Desoladas ... 87
Colinas Heladas ... 87
Colinas Sumber ... 87
Cuernos Convocantes ... 87
Cumbre de Hielo ... 87
Daggerford ... 88
Deadsnows ... 88
Escudo de Mornbryn ... 89
Espinazo del Mundo, el ... 89
Estero de los Hombres Muertos ... 89
Everlund ... 89
Fireshear ... 91
Gauntlgrym ... 92
Glaciar Reghed ... 93
Goldenfields ... 93
Gran Páramo ... 93
Grieta de Deadstone ... 93
Grudd Haug ... 93
Guarida de Iymrith ... 93
Gundarlun ... 93
Gundbarg ... 93
Hacienda Zymorven ... 93
Huesos de Ballena, los ... 93
Hundelstone ... 93
Ironmaster ... 94
Ironslag ... 94
Jalanthar ... 94
Julkoun ... 94
Kheldell ... 94
Leilon ... 94
Llorkh ... 94
Longsaddle ... 95
Loudwater ... 95
Luskan ... 96
Mar de Hielo Movedizo ... 96
Marca Argéntea, la ... 96
Marisma del Lagarto ... 97
Minas de Mirabar ... 97
Mirabar ... 97
Monolito, el ... 97
Montañas de Hielo y Espiras de Hielo ... 98
Montañas de la Espada ... 98
Montañas de Nether ... 98
Montañas Picos Grises ... 98
Montañas Rauvin ... 99
Montes Estrella ... 99
Montículo de Morgur ... 99
Nesmé ... 99
Neverwinter ... 100
Newfort ... 100
Nido de Halcón ... 101
Nido del Grifo ... 101
Nightstone ... 101
Ojo del Padre Supremo ... 101
Oríbar ... 101
Páramo Solitario ... 102
Páramos Eternos ... 102
Parnast ... 102
Paso de Jundar ... 102
Paso de Silverymoon ... 102
Paso de Turnstone ... 102
Paso del Alba ... 102
Paso del Páramo ... 102
Pedernal, el ... 102
Phandalin ... 103
Picos Perdidos ... 103
Piedra Erguida ... 103
Posada del Barquero ... 104
Posada del Camino ... 104
Pozo de Beorunna ... 105
Puente de Piedra, el ... 106
Puente Oeste ... 106
Puerto Llast ... 106
Rassalantar ... 106
Riscos, los ... 107
Rivermoot ... 107
Roca Córvida ... 107
Rocas Moradas ... 108
Rocas Rojas ... 108
Ruathym ... 108
Salón de Mithral ... 108
Secomber ... 109
Senda de Kheldell ... 109
Senda de Piedra ... 109

Senda del Hierro ... 109
Sendero de las Diez ... 109
Sendero del Surbrin ... 109
Sendero Norteño ... 109
Silverymoon ... 109
Sundabar ... 110
Surco del Norte ... 110
Svardborg ... 110
Thornhold ... 110
Tierras Caídas ... 110
Tierras de los Escudogélido ... 110
Triboar ... 110
Tuern ... 110
Uluvin ... 110
Uttersea ... 111
Vadragón ... 111
Valle de Delimbiyr ... 111
Valle de Dessarin ... 111
Valle de Icewind ... 112
Valle de Klauthen ... 113
Valle del Khedrun ... 113
Valle Gris ... 113
Venta de Carnath ... 114
Vorágine ... 114
Waterdeep ... 114
Yartar ... 115
Zelbross ... 115
Encuentros destacados ... 116
Antigua torre ... 116
Círculos internos ... 117
Harshnag ... 118

Capítulo 4: La senda de los elegidos ... 121
Viaje hasta el Ojo ... 121
Ojo del Padre Supremo ... 121
Caja: Ojo del Padre Supremo: características generales ... 122
Respuestas del oráculo ... 129
Caja: Caracolas de Hekaton ... 131
Aeronave de una secta ... 132
Encuentro con Iymrith ... 135
Resolución de problemas ... 136
Caja: Avance de los personajes ... 136

Capítulo 5: Guarida de los gigantes de las colinas ... 137
Gigantes de las colinas ... 137
Grudd Haug ... 138
Caja: Grudd Haug: características generales ... 138
Caja: Avance de los personajes ... 144

Capítulo 6: Cañón de los gigantes de piedra ... 145
Gigantes de piedra ... 145
Grieta de Deadstone ... 146
Caja: Grieta de Deadstone: características generales ... 148
Caja: Avance de los personajes ... 154

Capítulo 7: Iceberg de los gigantes de escarcha ... 155
Gigantes de escarcha ... 155
Svardborg ... 156
Caja: Svardborg: características generales ... 159
El *Krigvind* ... 165
Caja: Avance de los personajes ... 166

Capítulo 8: Forja de los gigantes de fuego ... 167
Gigantes de fuego ... 167
Ironslag ... 168
Caja: Ironslag: características generales ... 171
Caja: Esclavos de los yikarias ... 172
Entrega especial ... 186
Caja: Avance de los personajes ... 186

Capítulo 9: Castillo de los gigantes de las nubes ... 187
Gigantes de las nubes ... 187
Lyn Armaal ... 188
Caja: Lyn Armaal: características generales ... 189
Conquistar el castillo ... 200
Caja: Avance de los personajes ... 200

Capítulo 10: Bastión de los gigantes de las tormentas ... 201
Gigantes de las tormentas ... 201
Vorágine ... 203
Caja: Vorágine: características generales ... 202
Caja: Avance de los personajes ... 214

Capítulo 11: Atrapados entre tentáculos ... 215
El ganso de oro ... 215
El *Gran Dama* ... 216
El rescate de Hekaton ... 219
El *Morkoth* ... 221
Que viene el kraken ... 223
¿De vuelta a Vorágine? ... 224
Caja: Avance de los personajes ... 224

Capítulo 12: La Maldición del Desierto ... 225
Encontrar a Iymrith ... 225
Caja: ¡Harshnag ha vuelto! ... 226
Guarida de Iymrith ... 226
Caja: Guarida de Iymrith: características generales ... 227
Conclusión de la aventura ... 230
Caja: Avance de los personajes ... 230

Apéndice A: Aventuras relacionadas ... 231
La Mina Perdida de Phandelver ... 231
El Tesoro de la Reina de los Dragones ... 231
Los Príncipes del Apocalipsis ... 232
Caja: Usar las Sectas Elementales ... 232
Desde el Abismo ... 232

Apéndice B: Objetos mágicos ... 233
Caja: Cetros de mando de Shanatar ... 233

Apéndice C: Criaturas ... 240
Cangrejo descomunal ... 240
Chamán uthgardt ... 240
Caja: Conjuros tribales del chamán uthgardt ... 240
Cría de gusano púrpura ... 241
Gato de los riscos ... 241
Iymrith la dragona ... 242
Maegera el Titán del Amanecer ... 243
Tressym ... 243
Yikarias (el pueblo yak) ... 244
Nuevas opciones para los gigantes ... 245

Apéndice D: PNJ especiales ... 247

Figuras

Figura 0.1: Runas de los gigantes ... 7
Figura 0.2: Diagrama de la aventura ... 17
Figura 3.1: Círculos de teletransportación arpistas ... 119
Figura 4.1: Runas del arco ... 125

Mapas

Mapa 1.1: Nightstone ... 21
Mapa 1.2: Cuevas rezumantes ... 29
Mapa 1.3: Torre de Zephyros ... 33
Mapa 2.1: Bryn Shander ... 39
Mapa 2.2: Goldenfields ... 45
Mapa 2.3: Triboar ... 55
Mapa 3.1: Abuelo Árbol ... 73
Mapa 3.2: El Norte ... 74-75
Mapa 3.3: La Blanca Refulgente ... 80
Mapa 3.4: Caverna del Gran Gusano ... 85
Mapa 3.5: Everlund ... 90
Mapa 3.6: El Monolito ... 98
Mapa 3.7: Montículo de Morgur ... 99
Mapa 3.8: El Pedernal ... 103
Mapa 3.9: Piedra Erguida ... 104
Mapa 3.10: Pozo de Beorunna ... 105
Mapa 3.11: Roca Córvida ... 107
Mapa 3.12: Gundarlun y Ruathym ... 108
Mapa 3.13: Tuern y Rocas Moradas ... 111
Mapa 3.14: Antigua torre ... 117
Mapa 4.1: Ojo del Padre Supremo ... 123
Mapa 4.2: Mapa de Harshnag ... 132
Mapa 4.3: Aeronave del Culto del Dragón ... 135
Mapa 5.1: Grudd Haug ... 141
Mapa 6.1: Grieta de Deadstone ... 151
Mapa 7.1: Svardborg ... 160
Mapa 7.2: Cabañas de Svardborg ... 161
Mapa 7.3: El *Krigvind* ... 166
Mapa 8.1: Ironslag ... 174
Mapa 8.2: Ironslag, nivel inferior ... 182
Mapa 9.1: Lyn Armaal, nivel 1 ... 194
Mapa 9.2: Lyn Armaal, niveles 2-6 ... 195
Mapa 10.1: Vorágine, niveles 1 y 2 ... 205
Mapa 10.2: Vorágine, nivel 3 ... 213
Mapa 11.1: El *Gran Dama* ... 217
Mapa 11.2: El *Morkoth* ... 222
Mapa 12.1: Guarida de Iymrith ... 228



Dramatis Personae

A continuación, se enumeran los principales personajes de la aventura; aparecen en orden alfabético para que se puedan consultar con más facilidad.

PNJ principal	Descripción	Descripción principal
Alastrah	Giganta de las nubes; hija pequeña de la condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal", zona 23)
Augrek Brighthelm	Enana, ayudante del alguacil de Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander", zona B1), perfil en el apéndice D
Beldora	Humana; espía de los Arpistas en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander", zona B7), perfil en el apéndice D
Braxow	Gigante de piedra de Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 14)
Brimskarda	Giganta del fuego, duquesa y esposa del duque Zalto	Capítulo 8 ("Ironslag", zona 31)
Cinderhild	Giganta de fuego adolescente, hija del duque Zalto	Capítulo 8 ("Ironslag", zona 26b)
Claugiyliamatar	Dragona verde anciana huraña del Bosque de Kryptgarden	Capítulo 3 ("Bosque de Kryptgarden")
Cog	Gigante de las colinas, guardia en Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 15)
Cressaro	Gigante de las nubes, castellano de Lyn Armaal	Capítulo 9 ("Lyn Armaal", zona 14)
Cryovain	Dragón blanco adulto encadenado a bordo del *Krigvind*	Capítulo 7 ("El *Krigvind*")
Darathra Shendrel	Humana, lord protector de Triboar	Capítulo 2 ("Triboar", zona T1), perfil en el apéndice D
Darz Helgar	Humano, miembro retirado de un gremio de ladrones de Waterdeep	Capítulo 2 ("Triboar", zona T2), perfil en el apéndice D
Duvessa Shane	Humana, portavoz del pueblo de Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander", zona B5), perfil en el apéndice D
Eigeron	Fantasma de un gigante de las nubes	Capítulo 4 ("Ojo del Padre Supremo", zona 11)
Felgolos	Dragón de bronce adulto encarcelado por la condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal", zona 8)
Ghelryn Foehammer	Enano, herrero y propietario de la Forja de Foehammer en Triboar	Capítulo 2 ("Triboar", zona T18), perfil en el apéndice D
Guh	Jefa de los gigantes de las colinas, ubicada en Grudd Haug	Introducción ("Los lores gigantes"), capítulo 5 ("Grudd Haug", zona 2)
Harshnag	Gigante de escarcha, aventurero legendario de alineamiento bueno	Capítulo 3 ("Harshnag")
Hekaton	Rey de los gigantes de las tormentas secuestrado por la Sociedad del Kraken	Introducción ("El rey Hekaton y sus hijas"), capítulo 11 ("El *Morkoth*", zona 3)
Hellenhild	Jarl de los gigantes de escarcha; se encuentra en Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 14)
Isendraug	Dragona blanca adulta confinada en Svardborg	Capítulo 7 ("Svardborg", zona 4e)
Iymrith	Dragona azul anciana; se dedica a sembrar el caos entre los gigantes de las tormentas	Introducción ("Iymrith"), capítulo 4 ("Encuentro con Iymrith"), capítulo 10 ("Vorágine", zona 15), capítulo 12 ("Guarida de Iymrith", zona 3), perfil en el apéndice C
Kaaltar	Gigante de las nubes, hijo pequeño de la condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal", zona 23)
Kayalithica	Giganta de piedra, thane ubicada en la Grieta de Deadstone	Introducción ("Los lores gigantes"), capítulo 6 ("Grieta de Deadstone", zona 14)
Kella Darkhope	Espía Zhentarim escondida en la Posada de Nightstone	Capítulo 1 ("Nightstone", zona 8f)
Khaspere Drylund	Noble humano miembro de la Sociedad del Kraken	Capítulo 11 ("El *Gran Dama*")
Klauth	Dragón rojo anciano metomentodo del Valle de Klauthen	Capítulo 3 ("Valle de Klauthen")
Lifferlas	Árbol despertado de Goldenfields	Capítulo 2 ("Goldenfields", zona G6), perfil en el apéndice D
Markham Southwell	Humano, alguacil de Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander", zona B6), perfil en el apéndice D
Miros Xelbrin	Humano, propietario del Fin del Surco del Norte, una posada de Goldenfields	Capítulo 2 ("Goldenfields," zona G8), perfil en el apéndice D
Mirran	Giganta de las tormentas malvada y primogénita del rey Hekaton	Introducción ("El rey Hekaton y sus hijas"), capítulo 10 ("Vorágine", zona 14)
Moog	Giganta de las colinas atribulada	Capítulo 3 ("Antigua torre")

PNJ principal	Descripción	Descripción principal
Morak Ur'gray	Posadero enano encarcelado en las Cuevas Rezumantes	Capítulo 1 ("Cuevas Rezumantes", zona 4)
Narth Tezrin	Humano, propietario de la Gran Tajada, un comercio de Triboar	Capítulo 2 ("Triboar", zona T6), perfil en el apéndice D
Naxene Drathkala	Humana, maga de la Orden Vigilante de Magos y Protectores	Capítulo 2 ("Goldenfields", zona G8), perfil en el apéndice D
Nimir	Gigante de las tormentas enviado para matar a lymrith	Capítulo 12 ("Encontrar a lymrith"), perfil en el apéndice D
Nym	Giganta de las tormentas malvada; segunda hija del rey Hekaton	Introducción ("El rey Hekaton y sus hijas"), capítulo 10 ("Vorágine", zona 14)
Oren Yogilvy	Músico mediano que se hospeda en el Fin del Surco del Norte	Capítulo 2 ("Goldenfields", zona G8), perfil en el apéndice D
Orlekto	Gigante de las tormentas enviado para matar a lymrith	Capítulo 12 ("Encontrar a lymrith"), perfil en el apéndice D
Othovir	Humano, propietario de la Tienda de Arreos de Othovir en Triboar	Capítulo 2 ("Triboar", zona T11), perfil en el apéndice D
Pow Ming	Maga humana responsable de seguridad a bordo del *Gran Dama*	Capítulo 11 ("El *Gran Dama*")
Rool	Asesino semiorco y primer oficial del *Morkoth*	Capítulo 11 ("El *Morkoth*")
Sansuri	Condesa giganta de las nubes ubicada en Lyn Armaal	Introducción ("Los lores gigantes"), capítulo 9 ("Lyn Armaal", zona 8)
Serissa	Giganta de las tormentas; hija menor del rey Hekaton	Introducción ("El rey Hekaton y sus hijas"), capítulo 10 ("Vorágine", zona 15)
Shaldoor	Gigante de las tormentas enviado para matar a lymrith	Capítulo 12 ("Encontrar a lymrith"), perfil en el apéndice D
Shalvus Martholio	Humano, pastor y espía Zhentarim	Capítulo 2 ("Goldenfields", zona G5), perfil en el apéndice D
Sir Baric Nylef	Humano, caballero de la Orden del Guantelete en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander", zona B8), perfil en el apéndice D
Sirac de Suzail	Humano, hijo de Artus Cimber; vive en Bryn Shander	Capítulo 2 ("Bryn Shander", zona B4), perfil en el apéndice D
Slarkrethel	Kraken lanzador de conjuros del Mar Impenetrable	Introducción ("La Sociedad del Kraken"), capítulo 11 ("Que viene el kraken")
Storvald	Jarl gigante de escarcha ubicado en Svardborg	Introducción ("Los lores gigantes"), capítulo 7 ("El *Krigvind*")
Tartha	Duquesa gigante de fuego ubicada en Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 14)
Tholtz Daggerdark	Archimago humano y desquiciado capitán del *Morkoth*	Capítulo 11 ("El *Morkoth*")
Thullen	Conde gigante de las nubes, hermano de la condesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal", zona 28)
Tug	Gigante de las colinas, guardia en Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 15)
Urgala Meltimer	Humana, propietaria de la Casa del Broquel Norteño, una posada de Triboar	Capítulo 2 ("Triboar", zona T10), perfil en el apéndice D
Uthor	Imperator de los gigantes de las tormentas y castellano de Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 15)
Vaal	Conde gigante de las nubes en Vorágine	Capítulo 10 ("Vorágine", zona 14)
Vaasha	Giganta de las tormentas enviada para matar a lymrith	Capítulo 12 ("Encontrar a lymrith"), perfil en el apéndice D
Xolkin Alassandar	Semielfo, líder de la banda mercenaria las Siete Sierpes	Capítulo 1 ("Las Siete Sierpes")
Zalterber	Gigante de fuego, hijo adolescente del duque Zalto	Capítulo 8 ("Ironslag", zona 18)
Zalto	Duque gigante de fuego ubicado en Ironslag	Introducción ("Los lores gigantes"), capítulo 8 ("Ironslag", zona 28)
Zephyros	Gigante de las nubes, mago excéntrico	Capítulo 1 ("Torre de Zephyros")
Zi Liang	Humana, acólita de la abadía de Harvesthome	Capítulo 2 ("Goldenfields", zona G7), perfil en el apéndice D

Introducción

Estás a punto de embarcarte en una gran aventura en la que los héroes se enfrentarán a unos gigantes dispuestos a cambiar el mundo. *El Trueno del Rey de la Tormenta* es una aventura de Dungeons & Dragons para un grupo de entre cuatro y seis jugadores. Puedes comenzar la aventura con personajes de nivel 1 o de nivel 5. En cualquier caso, los aventureros deberían haber alcanzado al menos el nivel 11 al concluir la aventura. Debido a que los gigantes cuentan con un papel destacado en la historia, al menos un personaje debería aprender a hablar y entender el idioma de los gigantes.

La aventura tiene lugar en los Reinos Olvidados, específicamente en una región conocida como la Frontera Salvaje, situada en la esquina noroeste del continente de Faerûn. No obstante, puedes adaptar fácilmente la historia a tu propia campaña cambiando los nombres de varias ubicaciones y facciones.

Te recomendamos leer toda la aventura antes de intentar dirigirla. Esta introducción comienza con el apartado "Trasfondo de la aventura", que resume los acontecimientos que la pondrán en marcha. El apartado "Dirigir la aventura" te detallará todo lo que necesitas saber para dirigirla sin contratiempos. Ese apartado también te presenta las pautas para el avance de nivel de los personajes, el diagrama de la aventura y sus principales desafíos. Una vez que hayas leído todo este material y estés listo para dirigir la aventura, continúa con el capítulo 1, "Una gran conmoción", si los personajes comienzan en nivel 1; o con el capítulo 2, "Problemas a la vista", si arrancan en el nivel 5.

Trasfondo de la aventura

La Frontera Salvaje (también conocida como el Norte) es una tierra fría, escarpada y escasamente poblada; de montañas cubiertas de nieve, colinas rocosas, bosques extensos y valles brumosos. Fortalezas aisladas, vetustos túmulos funerarios y las ruinas de muchos imperios olvidados salpican este vasto paisaje. Delimitada por el Mar de las Espadas al oeste y el desierto de Anauroch al este, la Frontera Salvaje se extiende hacia el norte hasta el Valle de Icewind y hacia el sur hasta el pueblo de Daggerford. Antiguas carreteras atraviesan este extenso territorio, uniendo las fortalezas y minas enanas de las montañas con los asentamientos costeros, así como con las poblaciones y puestos fronterizos fortificados de los humanos y otras razas. Estos caminos son largos, solitarios o están mal defendidos, lo que hace que resulte peligroso transitarlos. En los fértiles valles han surgido pueblos y ciudades, separados por docenas, si no cientos, de millas de una tierra salvaje llena de bandidos, bárbaros y monstruos.

Algunos dragones malvados entraron en liza espoleados por su oscura reina, Tiamat, que amenazó los asentamientos de la Frontera Salvaje durante algún tiempo. Al final, fueron derrotados y obligados a retirarse a sus guaridas, mientras que Tiamat fue desterrada a los Nueve Infiernos. El miedo a la ira de los dragones se ha esfumado rápidamente con la aparición de un nuevo peligro: los gigantes. Las gentes del Norte no son ajenas a las incursiones de esta raza. Los gigantes de escarcha han reclamado durante mucho tiempo el territorio del Espinazo del Mundo como propio y se sabe que los gigantes de las colinas buscan sustento en las áreas de colinas agrestes. Pero ahora, durante los últimos dos meses, gigantes de todo tipo han salido de sus fortalezas con la

Runas de los gigantes



Figura 0.1: Runas de los gigantes

determinación de amenazar la civilización como nunca; y no solo los gigantes de escarcha y de las colinas, sino también los gigantes de piedra, de fuego y de las nubes. Todos los gigantes se hallan en pie de guerra. Hasta las ciudades costeras de Luskan, Neverwinter y Waterdeep han ido llegado numerosos informes de ataques de gigantes a lo largo y ancho de todo el Norte; esto ha avivado el temor de que los gigantes estén librando una guerra contra los humanos, los enanos, los elfos y otras razas pequeñas.

El ordning

La sociedad de los gigantes (si se la puede llamar así) se define en gran medida según el ordning. Se trata de un sistema de castas que los dioses, el principal de ellos Annam el Padre Supremo, han impuesto a los gigantes. El ordning determina en qué posición se encuentra cada individuo entre los suyos. Por tradición, los gigantes de las tormentas han estado en la cúspide del ordning. Altos y poderosos, luchan para evitar que las razas más débiles de gigantes saqueen los reinos de los pueblos pequeños y ello les genere conflictos. Los gigantes de las tormentas más grandes son poderosos videntes, expertos en identificar e interpretar signos cósmicos y presagios divinos. Los distantes y aristocráticos gigantes de las nubes, un paso por debajo de los anteriores, rara vez acceden a tratar con los gigantes menores o con la gente pequeña. El lujo define su cultura y su lugar en el ordning. Bajo ellos están los tiránicos y belicosos gigantes de fuego, así como los despiadados y agresivos gigantes de escarcha. Los gigantes de fuego se jerarquizan según su habilidad en la forja, mientras que los gigantes de escarcha en función a sus habilidades marciales. Casi en la base del ordning se encuentran los xenófobos gigantes de piedra, que en su mayoría viven bajo tierra y consideran el mundo de la superficie como un reino de ensueño. La posición entre estos viene determinada por la maestría a la hora de esculpir la piedra. Los peor considerados y más pequeños de los verdaderos gigantes son los gigantes de las colinas, tan glotones como repugnantes. Estos son unos patanes que viven temerosos de sus primos gigantes más poderosos. En la sociedad de los gigantes de las colinas sencillamente gobierna el de mayor tamaño.

Los dragones son enemigos ancestrales de los gigantes. Hace miles de años, el último gran imperio de esta raza, Ostoria, cayó tras un largo y brutal conflicto con los dragones. Poco de Ostoria perdura en la ahora denominada Frontera Salvaje. Las civilizaciones de la gente pequeña se han apoderado de la tierra que en tiempos pasados gobernaban los gigantes. Aunque algunos gigantes malvados hacen incursiones ocasionales en territorios ocupados por los pueblos pequeños, sus ambiciones se han visto mermadas por su falta de cohesión y por la molestia que suponen los gigantes de las tormentas de alineamiento bueno, así como los gigantes de nubes, cuyos recuerdos de la antigua y gloriosa Ostoria se han desvanecido con el paso de los años.

Los recientes esfuerzos de los dragones para traer de vuelta a Tiamat al mundo (como se relata en las aventuras *El Tesoro de la Reina de los Dragones* y *El Retorno de Tiamat*), así como los intentos de la gente pequeña por frenarlos, han irritado tanto a los dioses de los gigantes que Annam, el Padre Supremo, ha destruido el ordning existente entre los gigantes con la intención de arrancar a sus "hijos" de su autocomplacencia; ha enfrentado a los seis tipos de gigantes unos contra otros, permitiendo cierta apariencia de orden dentro de cada tipo. Así, Annam ha espoleado a los gigantes de las nubes, de fuego, de escarcha, de piedra y de las colinas para que desafíen la jerarquía establecida y forjen de nuevo sus destinos. Todos los miembros de esta raza han sentido esta conmoción al instante, de modo que ahora todos los tipos de gigantes compiten ferozmente entre sí, luchando por restaurar un nuevo ordning gracias a sus actos y proezas. Los devastadores esfuerzos de los gigantes no solo han puesto en peligro los asentamientos de los humanos y otra gente pequeña, sino que también han atraído la atención de sus antiguos enemigos, los dragones, que no tolerarán la reaparición de otro de sus imperios.

Los pueblos pequeños no pueden más que especular sobre las causas de esta agitación entre los gigantes. Está por ver si el antiguo ordning volverá a instaurarse entre los diferentes tipos de gigantes o si, en cambio, una nueva jerarquía reemplazará a la anterior, destronando a los gigantes de las tormentas de la posición dominante.



De izquierda a derecha: El rey Hekaton, la reina Neri, Mirran, Nym y Serissa

El rey Hekaton y sus hijas

Antes de la desintegración del ordning, el rey Hekaton era sin duda el más poderoso de todos los gigantes de las tormentas. Desde Vorágine, su ciudadela de las profundidades del Mar Impenetrable, presidía una corte que incluía a representantes de todas las razas de gigantes, desde los poderosos gigantes de las tormentas hasta los modestos gigantes de las colinas. Utilizaba el poder del *Trono de Wyrmskull*, un regalo de su esposa, para mantener a los más ingobernables de los suyos a raya.

Durante el reinado de Hekaton, el temor a la ira del monarca y el respeto por el ordning fue suficiente para evitar que los gigantes menores se alzaran contra él. Sin embargo, en los últimos años el rey Hekaton había llegado al convencimiento de que la era de los gigantes había tocado a su fin, como lo demostraba el creciente distanciamiento entre los integrantes de su raza y sus dioses. Annam, el Padre Supremo, no respondía a las plegarias. Su descendencia divina, los dioses menores de los gigantes, eran inaccesibles, librando constantes guerras entre sí en los Planos Exteriores. Hekaton llegó a creer que los gigantes ya no eran los legítimos amos del mundo.

Entonces, hace varios meses, los temores de Hekaton se convirtieron en realidad con la destrucción del ordning. Tomar conciencia de que los gigantes de las tormentas podían perder su posición en la cúspide de la jerarquía impactó profundamente al monarca. Durante ese convulso periodo, hizo todo lo posible por mantener unida a su corte, sometiendo a los gigantes más débiles mediante amenazas.

La esposa de Hekaton, la reina Neri, estaba particularmente encariñada con la gente pequeña. Los visitaba a menudo en los años previos a la caída del ordning, emergiendo del mar para encontrarse con ellos en las orillas de la Costa de la Espada. Neri instaba a su esposo continuamente a respetar las civilizaciones de los pueblos pequeños y dejarlas en paz, ya que no consentía forjar alianzas con estas. Hekaton, de natural desconfiado para con la gente pequeña, no quería tener nada que ver con ellos, pero respetó el deseo de su esposa de tratar con estas criaturas en alguna ocasión.

Neri continuó visitando a los pueblos pequeños de vez en cuando, incluso después de la conmoción, hasta que un día no regresó de uno de sus viajes a la Costa de la Espada. El hermano menor de Hekaton, el imperator Uthor, comandante de la guarnición del rey, encontró el cadáver de Neri poco después en una pequeña isla donde se sabía que se había reunido con humanos. Estaba claro que había sido asesinada por la gente pequeña, y Hekaton lloró durante días antes de clamar venganza contra los incautos territorios costeros.

Uthor no fue capaz de calmar la ira de su hermano, así que recurrió a la princesa Serissa, la hija menor del monarca, en busca de ayuda. Serissa, que compartía el afecto de su madre por los pueblos pequeños y que era la siguiente en la línea sucesoria al *Trono de Wyrmskull*, instó a su padre a averiguar la verdad antes de atacar al primero que se cruzara en su camino. Hekaton se dejó llevar por la sensatez y la sabiduría de su hija y, una vez su huracanada ira se aplacó, se dispuso a descubrir cómo su esposa había hallado su final. Por desgracia para el rey, no pudo ver que tenía enemigos tanto en su corte como dentro de su propia familia.

Las semillas de la discordia se habían sembrado en el seno familiar de Hekaton más de un año antes de que el ordning sucumbiera, cuando el monarca, mediante la adivinación, supo que sus dos hijas mayores, Mirran y Nym, no eran adecuadas para gobernar y vio señales que apuntaban a Serissa, su hija menor, como su más digna sucesora. Mirran era de carácter tempestuoso y propensa a los arrebatos dramáticos, mientras que Nym era todo lo contrario, tan fría y carente de afecto como el mar. Aunque Hekaton las adoraba a ambas, dudaba de su capacidad para controlar a los gigantes menores, así que nombró a Serissa princesa heredera.

Mirran y Nym acataron su decisión, aunque su descontento era evidente. En secreto, culpaban a su madre de haber persuadido a su padre para que las dejara a un lado. Su enfado era infundado, de hecho; en realidad, la reina Neri había aconsejado a su marido no pronunciarse al respecto. Mirran y Nym bullían por dentro, pero tenían demasiado miedo al rey como para hacer nada, hasta que una recién llegada a Vorágine llamada Iymrith se fue abriendo paso en la corte de Hekaton y las incitó a actuar.

Las hermanas mayores, actuando bajo el consejo de Iymrith, son las responsables tanto de la muerte de Neri como de la desaparición de Hekaton. Mirran y Nym se vengaron de la reina conspirando para asesinarla con la ayuda de Iymrith. Luego incitaron a su padre a dar caza a la gente pequeña que había matado a su madre y le proporcionaron información falsa sobre el paradero de los asesinos para despistarle y ponerle en peligro.

A raíz de la desaparición de Hekaton, el caos se ha adueñado de su corte. Tras aguardar su regreso durante casi un mes, Serissa ocupó a regañadientes el trono de su padre ante la insistencia del imperator Uthor.

Mirran y Nym

La hija mayor del rey Hekaton, Mirran, es una mocosa malcriada con el carácter rotundo e imprevisible de un tifón. La giganta codicia el poder del *Trono de Wyrmskull* y cree que le pertenece por derecho. Está enfadada con sus padres por colocar a Serissa como la siguiente en la línea sucesoria, y ya ha dejado claro cómo se siente al respecto. Mirran cree estar destinada a gobernar y ha visto señales que refuerzan esa creencia. Una vez ocupe el trono, Mirran piensa que los demás gigantes hincarán la rodilla ante ella. Planea usar su recién adquirido poder para resucitar el antiguo imperio de Ostoria, arrasando las ciudades y los reinos de la gente pequeña.

Si Mirran es el vendaval huracanado de una tormenta oceánica, Nym representa la corriente submarina. La hija mediana de Hekaton es fría y calculadora. Siempre se ha sentido ignorada por sus padres, en parte porque Mirran era muy absorbente y Serissa muy joven. En realidad, el rey Hekaton y la reina Neri querían a Nym tanto como adoraban a sus otras hijas, pero la encontraban distante y difícil de complacer. Nym desea que Mirran se apodere del trono, para luego suplantarla cuando esta se cree enemigos por doquier y demuestre a todos que no está capacitada para gobernar. Le han llegado presagios que apoyan su apuesta por el poder. A diferencia de su violenta hermana mayor, a Nym le preocupan las consecuencias de la disolución del ordning. No obstante, Iymrith la ha convencido de que tiene un importante destino que cumplir y que los dioses la recompensarán si logra el renacimiento de Ostoria.

Serissa

Al desaparecer el rey Hekaton, la princesa Serissa se ha visto abocada a hacerse con el poder. Incapaz de encontrar a su padre y temiendo que pudiera estar muerto, Serissa imagina que su influencia política se evaporará con rapidez. Varios lores gigantes que antes estaban bajo el monarca en influencia han abandonado la corte, dispuestos a impresionar a los dioses de formas que dejarían prácticamente arrasadas las áreas civilizadas de la gente pequeña. Serissa teme una guerra entre las seis razas gigantes, en su lucha por prevalecer unas sobre otras, reavivando tal vez en el proceso el antiguo



De izquierda a derecha: Iymrith, la jefa Guh y la thane Kayalithica

conflicto entre gigantes y dragones. La princesa regente sabe que sus hermanas mayores la envidian y desprecian, pero nunca se le ha pasado por la cabeza que estuvieran involucradas en la muerte de su madre o en el secuestro de su padre. Aparte de Iymrith y de su tío Uthor, hay pocos gigantes en los que Serissa cree que pueda confiar.

Hekaton dejó tras de sí un elemento de sus atavíos reales llamado el *Cetro de Korolnor*, un objeto mágico que permite a su dueño usar los poderes del *Trono de Wyrmskull*. De acuerdo con los deseos de su padre, Serissa ha tomado posesión del cetro y del trono. Incluso con la magia de este último a su disposición, siente que va a la deriva. La princesa quiere ponerse en contacto con la gente pequeña para que la ayuden a encontrar a Hekaton, porque sabe que, a pesar de su tamaño, son capaces de grandes hazañas heroicas. No obstante, Iymrith y Uthor han aconsejado a la regente que se aleje de ellos. Uthor piensa (de forma errónea) que una alianza con los pueblos pequeños irritaría aún más a Annam el Padre Supremo, mientras que Iymrith está intentando que los gigantes y la gente pequeña se aniquilen entre sí.

Serissa valora el consejo de sus asesores, pero tiene opinión propia: quiere defender su fe, y la fe de su madre, en la gente pequeña, por lo que aprovechará cualquier oportunidad para que estas razas la ayuden a encontrar a su padre, pues cree que este tiene el poder para arreglar las cosas. La princesa regente espera que una señal cósmica confirme sus creencias, pero el tiempo no está de su parte.

Iymrith

Iymrith es una dragona azul anciana que puede adoptar la forma de un gigante de las tormentas. De esta guisa, se ha infiltrado en la corte de Hekaton. Mientras oculta su verdadera naturaleza y sus planes a los gigantes, Iymrith se dedica a ofrecer consejo a la princesa Serissa y al mismo tiempo alimenta en secreto la ira y los celos de las hermanas mayores de esta. Su objetivo final es que estalle una guerra entre los gigantes y los pueblos pequeños. La dragona también pretende arrebatar el *Trono de Wyrmskull* a los gigantes de las tormentas para añadirlo a su tesoro.

La dragona disfrazada puso a Mirran y Nym en contacto con unos representantes de Slarkrethel, un legendario kraken que mora en el Mar Impenetrable. Esta gente pequeña pertenece a una organización secreta, aunque bastante extendida, llamada la Sociedad del Kraken. Usando la información que les proporcionaron las malvadas hermanas gigantas de las tormentas, los agentes de la Sociedad del Kraken emboscaron y asesinaron a la reina Neri. Luego, Iymrith sembró el rumor en la corte de los gigantes de las tormentas de que la monarca había sido asesinada por la Alianza de los Lores, una confederación de ciudades y asentamientos poblados por gente pequeña y diseminados por todo el Norte. La Alianza de los Lores representa una de las mayores amenazas para los dragones de Faerûn, por lo que Iymrith está ansiosa por destruirla.

Los lores gigantes

Convencidos de que el rey Hekaton está muerto o fuera de combate, cinco lores gigantes se han lanzado al mundo para reconfigurar el ordning mediante sus actos, cada uno con la esperanza de que los dioses lo eleven hasta la cúspide de la jerarquía de las razas gigantes.

La jefa Guh

Guh, una glotona jefa de los gigantes de las colinas, ha levantado un enorme complejo de madera sobre los cerros situados al noreste de Goldenfields, en el centro del Valle de Dessarin. Rodeada de comodidades dentro de su guarida, Guh ha pedido a sus maridos que le traigan toda la comida que puedan transportar. Su plan es devorar todo lo que le lleven y crecer hasta alcanzar un tamaño descomunal. Cuando se haya convertido en la giganta más grande del mundo, cree que los dioses la recompensarán elevando a los gigantes de las colinas hasta la cúspide del ordning. Guh ha pasado los últimos cuatro meses cebándose, mientras los suyos saqueaban los ranchos, granjas y huertos cercanos. No contenta aún con la cantidad de comida acumulada hasta el momento, los maridos de la jefa se han desplazado para atacar los asentamientos de las proximidades y desvalijar los sembrados y almacenes de estos.



De izquierda a derecha: el jarl Storvald, el duque Zalto y la condesa Sansuri

La thane Kayalithica

Tras huir de la corte de Hekaton, Kayalithica, una enigmática giganta de piedra, se ha retirado a su santuario del cañón de la Grieta de Deadstone. Allí, en sus salones sagrados, esperaba elevar a sus seguidores a la cima del ordning buscando primero la inspiración divina. La Grieta de Deadstone está escondida entre los Picos Grises, las montañas ubicadas al este del Valle de Delimbiyr y del Bosque Alto, y al noreste del asentamiento minero de Llorkh. Después de semanas de meditación, Kayalithica llegó a la conclusión de que la gente pequeña ha corrompido los sueños de todos los gigantes al construir sus condenados asentamientos sobre los huesos de la antigua Ostoria. La thane tiene la intención de limpiar la tierra de esos "despojos", restaurando así el "mundo de ensueño" a su estado genuino. Los gigantes de piedra de Kayalithica lanzan ataques desde la Grieta de Deadstone para destruir las obras de los humanos, enanos y elfos, y luego regresan y esculpen los relatos de sus logros en las paredes, para que los dioses puedan contemplarlos y admirarlos.

El jarl Storvald

Storvald, un feroz y aventurero jarl de los gigantes de escarcha, viajó hasta los confines más fríos del Mar de Hielo Movedizo para ocupar Svardborg, el hogar ancestral de sus antepasados. Encontró un nido de huevos de dragón blanco en el interior de la fortaleza-iceberg y logró esclavizar a una pareja de estas bestias quedándose sus huevos como rehenes. Después de unos meses, también sacó varios gigantescos drakkars del hielo y envió a sus huestes de gigantes a atacar a barcos más pequeños y saquear sus suministros; igualmente, buscaba acumular madera del continente para reparar las embarcaciones dañadas y los alojamientos de Svardborg.

Storvald guarda recuerdos infantiles de una leyenda que habla del Hielo que Nunca se Derrite, un poderoso anillo dorado cubierto de escarcha que puede congelar los océanos y cubrir el mundo con montañas de nieve. Los pueblos pequeños conocen este artefacto con otro nombre: el *Anillo del Invierno*. El objeto, que otorga la inmortalidad a su portador, se vio por última vez en posesión de un aventurero humano (y antiguo arpista) llamado Artus Cimber. Con la guía de unas runas mágicas de rastreo, Storvald planea localizar el anillo y lograr la llegada de la Era del Hielo Eterno, asegurándose así su lugar en la cúspide del ordning. El jarl ha conseguido una gota de la sangre de Cimber gracias a un mago Zhentarim llamado Nilraun y ha usado la gota para potenciar sus runas. Storvald no lo sabe, pero las runas no están dirigiendo a los gigantes de escarcha hacia Artus Cimber, sino hacia otras personas más próximas que pertenecen al linaje de los Cimber: los parientes vivos de Artus, la mayoría de los cuales no sabe nada acerca del paradero del *Anillo del Invierno*.

El duque Zalto

Zalto, un duque gigante de fuego, cree que puede convertirse en el gobernante de todos los gigantes matando a sus antiguos enemigos: los dragones. Zalto ha puesto a sus secuaces la tarea de encontrar y desenterrar fragmentos de un coloso matadragones llamado el Vonindod (el "titán de la muerte"). Algunas de sus partes se fueron perdiendo en batallas, mientras que el resto fue desmantelado al término de la antigua guerra entre los gigantes y los dragones. Una vez se hayan hallado todas las piezas, el duque planea reforjar el Vonindod y liberarlo al mundo. Bajo las Espiras de Hielo se ubica una antigua fragua de los gigantes de fuego llamada Ironslag. Por desgracia para Zalto, las forjas del lugar no están lo suficientemente calientes como para reparar el coloso. El duque, sin caer en el desánimo, ha planeado robar a Maegera, el primordial de fuego que se halla atrapado en la ciudad-fortaleza enana subterránea de Gauntlgrym, y retenerlo dentro de la fragua adamantina de Ironslag. Los enanos usan a Maegera para calentar sus propias forjas. Ante las dudas sobre si asaltar o no la fortaleza enana, Zalto se ha reunido con representantes drows de la casa Xorlarrin, que conocen bien el diseño de Gauntlgrym. Con la ayuda de estos, el duque gigante del fuego planea encarcelar a Maegera en un *frasco de hierro* y transportar al primordial hasta Ironslag, una meta más fácil de imaginar que de conseguir.

La condesa Sansuri

Sansuri, una coqueta condesa giganta de las nubes, es una de las muchas nobles de esta raza que se ha retirado a su castillo de nubes y se ha embarcado en expediciones para cartografiar la actual Costa de la Espada con el fin de localizar tesoros y campos de batalla ostorianos perdidos en las brumas del tiempo. Cual arqueólogos, estos gigantes intentan descubrir los secretos del pasado y recuperar las reliquias de su historia antigua para impresionar a los dioses. Sin embargo, Sansuri es una poderosa maga que busca algo más: un tesoro de magia dracónica de tiempos pretéritos que escondieron sus antepasados. Una vez los gigantes de las nubes derroquen a los gigantes de las tormentas de la cúspide del ordning, la condesa planea utilizar sus recién adquiridos conocimientos arcanos para destruir a sus rivales, así como la corte de Hekaton. Pero Sansuri no está contenta por el momento, ya que su búsqueda del tesoro perdido no ha ido muy bien. Frustrada, la condesa ha empleado su poderosa magia y su astucia para capturar a un dragón de bronce llamado Felgolos. Lo está torturando para sacarle información. Los terribles rugidos de la bestia procedentes del castillo de nubes de Sansuri pueden oírse en millas a la redonda.

Facciones del Norte

Los planes de los gigantes tendrán consecuencias a la larga para la Frontera Salvaje y los pueblos que la habitan. Se han avistado castillos de gigantes en las nubes, suspendidos en el cielo mientras proyectan sus ominosas sombras sobre los asentamientos del norte. Caravanas y granjas han sufrido ataques. Los drakkars de los gigantes de escarcha han comenzado a asolar la Costa de la Espada. Varias organizaciones del Norte tienen motivos para estar preocupadas y, de hecho, algunas de estas desempeñarán un importante papel en los acontecimientos que están por venir.

Los Arpistas

Los miembros de los Arpistas son lanzadores de conjuros y espías que luchan contra los abusos de poder, mágicos o de cualquier otro tipo, de manera encubierta. Trabajan en solitario o en pequeñas células, recopilando información por todo Faerûn; estudian las dinámicas políticas dentro de cada región y ayudan a los débiles, los pobres y los oprimidos, actuando al descubierto como último recurso.

Los Arpistas fueron fundamentales para derrotar a Tiamat y acabar así con la tiranía de los dragones. Habiendo recibido cada vez más informes de ataques de gigantes, ven a estos como una amenaza emergente para la paz en el Norte. La organización no sabe por qué los gigantes se están volviendo tan activos a la vez o cuáles son sus objetivos ulteriores. Hasta ahora, ninguna de las principales ciudades ha sido atacada, aunque los Arpistas creen que esta situación cambiará. Están deseosos de reclutar a nuevos aventureros que les ayuden a combatir la amenaza de los gigantes.

La Alianza de los Lores

Algunos asentamientos del Norte se han unido para formar la Alianza de los Lores, una frágil coalición dedicada a eliminar proactivamente las amenazas a su seguridad y prosperidad mutuas. Los líderes de la organización son a menudo conflictivos, ya que sus agentes buscan el honor y la gloria para sí mismos y para sus respectivos lores. Los representantes clave de la Alianza de los Lores son el astuto lord Dagult Neverember de Neverwinter, la brillante lady Laeral Silverhand de Waterdeep, el adusto lord Taern Hornblade de Silverymoon y la voluntariosa reina Dagnabbet de Salón de Mithral.

Con la ayuda de algunos aventureros, la Alianza de los Lores frustró los planes de Tiamat y sus dragones. Los miembros de la coalición no están dispuestos a permitir que los gigantes pisoteen sus asentamientos y saqueen sus granjas. De este modo, los integrantes de la alianza han pedido a todos los aventureros que ataquen y maten a los gigantes en cuanto los vean, prometiendo recompensas de 200 a 500 piezas de oro por cada cabeza de gigante que se presente ante sus puertas.

Los rumores de que la Alianza de los Lores podría estar detrás de la desaparición del rey Hekaton aún no han llegado a los líderes de esta organización. Si la alianza se entera de esto, sus líderes llevarán a cabo una sigilosa investigación para establecer la veracidad de las afirmaciones y luego las negarán públicamente.

El Enclave Esmeralda

El Enclave Esmeralda es un grupo de expertos en vivir en comunión con la naturaleza dedicado a preservar el orden natural, erradicando cualquier amenaza contra natura. Luchan por evitar que la civilización y la naturaleza se destruyan entre sí y, además, ayudan a otros a sobrevivir a los peligros naturales de la Frontera Salvaje.

A medida que los avistamientos de gigantes se han vuelto más comunes, los miembros del Enclave Esmeralda han comenzado a darse cuenta de que algo pasa: los gigantes de las colinas están haciendo estragos en vastas extensiones de bosque, los gigantes de piedra arrasan las granjas, los gigantes de escarcha amenazan los pasos de montaña y los gigantes de fuego están reuniendo esclavos y haciendo arder bosques y praderas para provocar la ira del Enclave.

La Orden del Guantelete

Los miembros de la Orden del Guantelete persiguen proteger a los demás de los estragos de la maldad. Depositar su devoción en deidades, como Torm, Yelmo y Tyr, aporta fuerza a su fe, sus corazones y sus armas contra la villanía.

Los caballeros de esta orden y sus fieles escuderos se encuentran diseminados por todo el Norte, reuniendo información sobre los gigantes, buscando sus guaridas y ayudando en la defensa de los asentamientos.

Crear nuevos lores gigantes

Esta aventura se centra en las maquinaciones de un grupo de lores gigantes, pero no son los únicos gigantes malvados que se disputan la gloria y la admiración de sus dioses. Podría haber otros lores de su raza involucrados en estas viles maquinaciones a lo largo y ancho del Norte. A continuación, te presentamos ejemplos de algunos que podrías crear:

- Un mago gigante de las nubes que planee lanzar un conjuro apocalíptico usando como componente material una gran roca de obsidiana llamada la "piedra nocturna" (consulta el capítulo 1).
- Una duquesa giganta de fuego que haya pagado a señores de la guerra hobgoblins para que arrasen los asentamientos norteños.
- Un jarl gigante de escarcha que utilice un *Orbe de los Dragones* para atraer a dragones hasta su fortaleza iceberg y matarlos.
- Un thane gigante de piedra que intente despertar a la tarasca, que duerme en el Underdark.
- Un jefe gigante de las colinas con una *diadema de intelecto* que realice rituales para transformar a las personas en cerdos.

Los Zhentarim

Los Zhentarim, también conocidos como la Red Negra, son una organización sin escrúpulos que busca expandir su influencia y su dominio por todo el Norte. Sus miembros anhelan la riqueza y el poder personal, aunque la cara pública de la facción parece mucho más benigna, ofreciendo los mejores mercenarios que el dinero puede comprar. Los aventureros que se alíen con los Zhentarim serán libres de obtener beneficios si lo consideran conveniente, ya sea ayudando u obstaculizando a los gigantes.

La Red Negra posee espías y agentes en los principales asentamientos norteños, y no desea ver sus posiciones destruidas por unos gigantes salvajes. Mientras se esfuerzan por proteger sus propiedades, los Zhentarim también tienen interés en llegar a comprender las motivaciones de los gigantes. Los líderes de la Red Negra estarían abiertos a la posibilidad de establecer relaciones comerciales con los gigantes o sobornarlos, si fuera necesario, para asegurar su propia riqueza y prosperidad. Al mismo tiempo, los Zhentarim consiguen beneficios vendiendo los servicios de sus mercenarios a quienes no pueden defenderse por sí solos.

La Sociedad del Kraken

Lejos de ser una facción propensa a hacer el bien, la Sociedad del Kraken es un grupo de espías, contrabandistas, esclavistas y asesinos. Solo sus líderes saben que el fundador de la organización es Slarkrethel, un kraken lanzador de conjuros que vive en las profundidades del Mar Impenetrable.

Los krakens son creaciones dejadas de la mano de los dioses, que los abandonaron tras la guerra cósmica que marcó el comienzo del mundo civilizado. Más vetusto de lo que aparenta, Slarkrethel anhela reunirse con sus creadores en los cielos. El kraken lleva decenas de miles de años buscando incansable el ya más que olvidado camino hacia la divinidad. Mientras tanto, ha extendido sus tentáculos por todo el territorio de Faerûn, socavando a aquellos poderes que pudieran amenazarlo algún día.

El culto a Slarkrethel comenzó hace cientos de años en Rocas Moradas. Los humanos que habitan estas islas arrojan a sus jóvenes al mar como parte de un ritual para apaciguar al kraken. Estos descendientes sacrificados vuelven a la superficie y regresan a sus aldeas años más tarde como adultos, aunque con deformidades ictícolas. Cuando llegan al final de su vida natural, vuelven al mar junto a su temible amo. Por lo demás, los habitantes de Rocas Moradas llevan vidas tranquilas, ajenos a la vasta red de espías que Slarkrethel posee en el continente.

La bien extendida Sociedad del Kraken no nació en Rocas Moradas, sino en las ciudades del Norte. Las habilidades psíquicas de Slarkrethel son tan grandiosas que puede alcanzar a criaturas situadas tanto al norte como al sur de las tierras de la Costa de la Espada. A lo largo de los años, ha estado embaucado telepáticamente a exiliados, marginados y almas perdidas para que se integren en su organización, prometiéndoles una vida mejor. Sus agentes son malvados y avariciosos. Cuando no se encuentran recogiendo información para el kraken, se ocultan en las sombras y se dedican a las actividades propias de su vil naturaleza.

Slarkrethel ya era viejo cuando los gigantes y los dragones comenzaron a guerrear unos contra otros hace cuarenta mil años y, de hecho, el kraken pretende reavivar esa guerra y destruir las ciudades de la Costa de la Espada en el proceso. Cuando Iymrith recurrió a sus agentes, Slarkrethel ordenó a sus devotos que siguieran la corriente a la dragona capturando a Hekaton, el rey gigante de las tormentas, después de matar a su reina. Iymrith quiere mantener al monarca con vida para que no lo puedan resucitar y poder así pedir un rescate por él si sus planes se ven frustrados.

Las decanas y el Anuario

En el escenario de campaña de Reinos Olvidados, una semana dura diez días y se la conoce como una decana. Hay tres decanas al mes y doce meses en un año. Para saber más sobre el calendario de los Reinos Olvidados, consulta la caja "El calendario de Harptos" en el capítulo 1 del *Dungeon Master's Guide*.

Esta aventura no se enmarca en un punto temporal específico, pero se supone que tendrá lugar en algún momento después de 1485 CV, el Año de la Venganza del Enano de Hierro, durante el cual una horda de orcos desató la guerra en el Norte para posteriormente ser reprimida y devuelta a las montañas. Este conflicto se menciona durante esta aventura con el nombre de Guerra de la Marca Argéntea. Los años que siguen al Año de la Venganza del Enano de Hierro tienen nombres igual de pintorescos:

1486 CV, el Año de los Pergaminos de las Montañas de Nether
1487 CV, el Año de los Lores Rúnicos Victoriosos
1488 CV, el Año del Pueblo Enano Renacido
1489 CV, el Año de la Princesa Guerrera
1490 CV, el Año del Regreso del Caminante Estelar
1491 CV, el Año de la Bruja Escarlata
1492 CV, el Año de los Tres Navíos Navegantes
1493 CV, el Año de los Dragones Púrpuras

Un mago de la Sociedad del Kraken llamado Tholtz Daggerdark ha convertido su barco, el *Morkoth*, en una prisión flotante. El rey Hekaton está tumbado y encadenado en su interior, incapaz de escapar sin ayuda. La nave circunnavega las islas del Mar Impenetrable, lejos de miradas indiscretas.

Dirigir la aventura

Para dirigir esta aventura necesitas la quinta edición del *Player's Handbook*, el *Dungeon Master's Guide* y el *Monster Manual*. Dedica unos minutos a releer el apartado del *Monster Manual* dedicado a los gigantes, ya que contiene información importante sobre estos. La *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*, aunque no es de lectura obligada, incluye abundante información sobre la Costa de la Espada y el Norte que puede ayudarte a describir el escenario predeterminado para esta aventura. También te ofrece nuevos trasfondos para los personajes que encajan bien en la historia.

> Si encuentras un texto dentro de una caja como esta, debes leerlo o parafrasearlo en voz alta a los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a un lugar o cuando estén en unas circunstancias específicas como las descritas en el texto.

El *Monster Manual* contiene los perfiles de la mayoría de los monstruos y PNJ que aparecen en esta aventura. Cuando el nombre de un monstruo aparece en **negrita**, se trata de una marca visual que te indica que el perfil de la criatura se recoge en el *Monster Manual*. Encontrarás las descripciones y los perfiles de los monstruos nuevos en el apéndice C. Si un perfil se halla en el apéndice C, el texto de la aventura te lo indicará. Ese apéndice también te proporcionará nuevas acciones opcionales y atributos para los gigantes del *Monster Manual*; puedes usarlos o ignorarlos cuando estés dirigiendo esta aventura.

Los conjuros y los objetos o equipos no mágicos mencionados a lo largo de este libro se describen en el *Player's Handbook*. Los objetos mágicos se detallan en el *Dungeon Master's Guide*, a menos que el texto de la aventura te indique que la descripción de un objeto se encuentra en el apéndice B.

NADIE GANA CUANDO
LOS GIGANTES LUCHAN.

Sinopsis de la aventura

La figura 0.2 es un diagrama que ilustra el desarrollo previsto para la aventura. También muestra el nivel para el que está diseñado cada capítulo.

La historia comienza en el capítulo 1. Los aventureros llegan a la aldea fortificada de Nightstone, poco después del ataque de unos gigantes de las nubes. Tras proteger el asentamiento, los personajes localizan a varios aldeanos desaparecidos al norte de la población, dentro de un complejo de cuevas infestadas de monstruos. El capítulo concluirá cuando los aventureros rescaten a los lugareños y se les asigne una misión que los llevará hasta uno de estos tres emplazamientos: Bryn Shander, Goldenfields o Triboar. Zephyros, un mago amistoso gigante de las nubes, se ofrecerá a trasladarlos hasta su destino en su torre voladora. Por el camino, los personajes deberán enfrentarse a un grupo de malvados sectarios aéreos y a un grupo de combate de la Alianza de los Lores que tomará a Zephyros por una amenaza hostil. Después de dejar a los aventureros en el destino acordado, el mago gigante se despedirá del grupo y se marchará.

En el capítulo 2, los personajes defienden Bryn Shander, Goldenfields o Triboar de un ataque de los gigantes. Las misiones que obtendrán al final de la batalla los llevarán a explorar más rincones de la Frontera Salvaje. Al final, el grupo se topará con otro gigante amistoso: un aventurero gigante de escarcha llamado Harshnag. Estos acontecimientos se describen en el capítulo 3.

En el capítulo 4, Harshnag conduce a los personajes hasta un templo situado bajo el Espinazo del Mundo, donde consultarán a un oráculo divino. Este exigirá a los aventureros que recuperen algunas reliquias perdidas que se encuentran enterradas bajo los ancestrales montículos de los uthgardts, diseminados por todo el Norte. Si los personajes completan la misión del oráculo, este les revelará qué deben hacer para acabar con la amenaza de los gigantes. Cuando los aventureros salgan del templo por última vez, aparecerá Iymrith y les atacará. Harshnag mantendrá a raya a la dragona azul anciana mientras los personajes escapan, con o sin la ayuda de unos misteriosos sectarios y la aeronave de estos.

Los capítulos 5 a 9 describen las guaridas de cinco lores gigantes que están amenazando el Norte. Los jugadores deberán escoger a cuál de ellos desean enfrentarse. Este villano posee una *caracola de teletransporte*, que los personajes necesitarán para llegar hasta Vorágine, un bastión de los gigantes de las tormentas situado en las profundidades del Mar Impenetrable. El capítulo 10 detalla la recargada política de la corte de los gigantes de las tormentas y los desafíos a los que se enfrenta su actual gobernante, la princesa Serissa.

Si los personajes se ganan la confianza de Serissa, la princesa les encargará encontrar a su padre, el rey Hekaton. La búsqueda del monarca se desarrolla en el capítulo 11. Una vez liberado de su cautiverio, se unirá al grupo en el capítulo 12 para matar a la dragona Iymrith. Si Hekaton sobrevive a esta batalla final, recuperará el trono. De lo contrario, su hija Serissa se convertirá en reina. En cualquier caso, los gigantes de las tormentas forjarán una alianza con la gente pequeña en contra de los enemigos de su raza: los dragones. Este acto podría ser suficiente para restaurar el ordning tal y como era o, si lo prefieres, el futuro de esta jerarquía podría quedar en el aire en tu campaña.

Una vez hayan derrotado a Iymrith, los gigantes de las tormentas estarán encantados de que los aventureros se encarguen de los demás lores gigantes malvados como mejor les parezca.

El Trueno del Rey de la Tormenta no es una aventura de las de jugar a toda prisa, lo que significa que los personajes no deben tener ninguna urgencia a la hora de acabar con la amenaza de los gigantes. Los planes de los lores gigantes tardarán meses en desarrollarse, lo que dará tiempo a los personajes para explorar el Norte, viajar de un lugar a otro y solazarse.

Algunos jugadores podrían tener interés en completar el arco principal de la historia tan rápido como puedan, pero se perderían muchos elementos de la aventura. Puede que otros estén dispuestos a seguir las subtramas, alejándose así del argumento principal, con la esperanza de orientar la historia hacia otras nuevas e interesantes direcciones. La campaña dará pie a que pasen largas temporadas deambulando por la región. Si tienes la sensación de que el grupo se ha alejado demasiado de la trama principal, puedes usar a Harshnag (mira el capítulo 3) para que ayude a los personajes a centrarse. También puedes hacer que los aventureros se topen con miembros de alguna facción (consulta el apartado "Facciones del Norte") que les puedan proporcionar cierta sensación de urgencia creciente y dirigirlos en la dirección adecuada.

Comenzar en nivel 5

Puedes empezar esta aventura con personajes de nivel 5, saltándote el capítulo 1 y partiendo de una de las tres ubicaciones descritas en el capítulo 2. El apéndice A te sugiere algunas formas de trasladar los aventureros de la *Caja de Inicio*, o cualquiera de las otras aventuras de D&D, al capítulo 2 de *El Trueno del Rey de la Tormenta*.

Avance de los personajes

En lugar de obligarte a llevar el control de los puntos de experiencia, esta aventura asume que los aventureros ganan niveles al lograr determinados objetivos. Al final de cada capítulo hay una caja bajo el título "Avance de los personajes", que te indicará las circunstancias en las que estos suben de nivel. El diagrama de la aventura (figura 0.1) muestra qué nivel se espera que tengan los aventureros al comenzar cada capítulo. Una vez que alcancen el nivel 9, no subirán al nivel 10 hasta que hayan completado los objetivos de los capítulos 10 y 11.

Por supuesto, puedes obviar estos hitos y realizar el seguimiento de PX como de costumbre.

Encuentros letales

Muchos de los encuentros de esta aventura se han diseñado para resultar mortíferos. Evalúan la capacidad de los jugadores para tomar decisiones inteligentes e informadas bajo presión. Un encuentro letal podría ser el único que los aventureros tengan en todo un día (y en tal encuentro se dará por hecho que el grupo está al completo, con todos sus miembros) o, incluso, podría ser tan abrumador que se espera que los personajes eviten combatir a toda costa.

Una derrota total del grupo ("DTG") no tiene por qué significar el final de la campaña. A los gigantes y a otras criaturas inteligentes les gusta hacer prisioneros. La primera vez que se produzca una DTG, puedes hacer que los aventureros se despierten milagrosamente convertidos en prisioneros, con 1 punto de golpe cada uno. Dales luego todas las oportunidades posibles para escapar de sus captores. Si es necesario, usa PNJ como Zephyros, el mago gigante de las nubes del capítulo 1, para ayudarlos a salir de los aprietos. Con suerte, los jugadores captarán la indirecta y prestarán más atención para que no se repita la experiencia.

Diagrama de la aventura

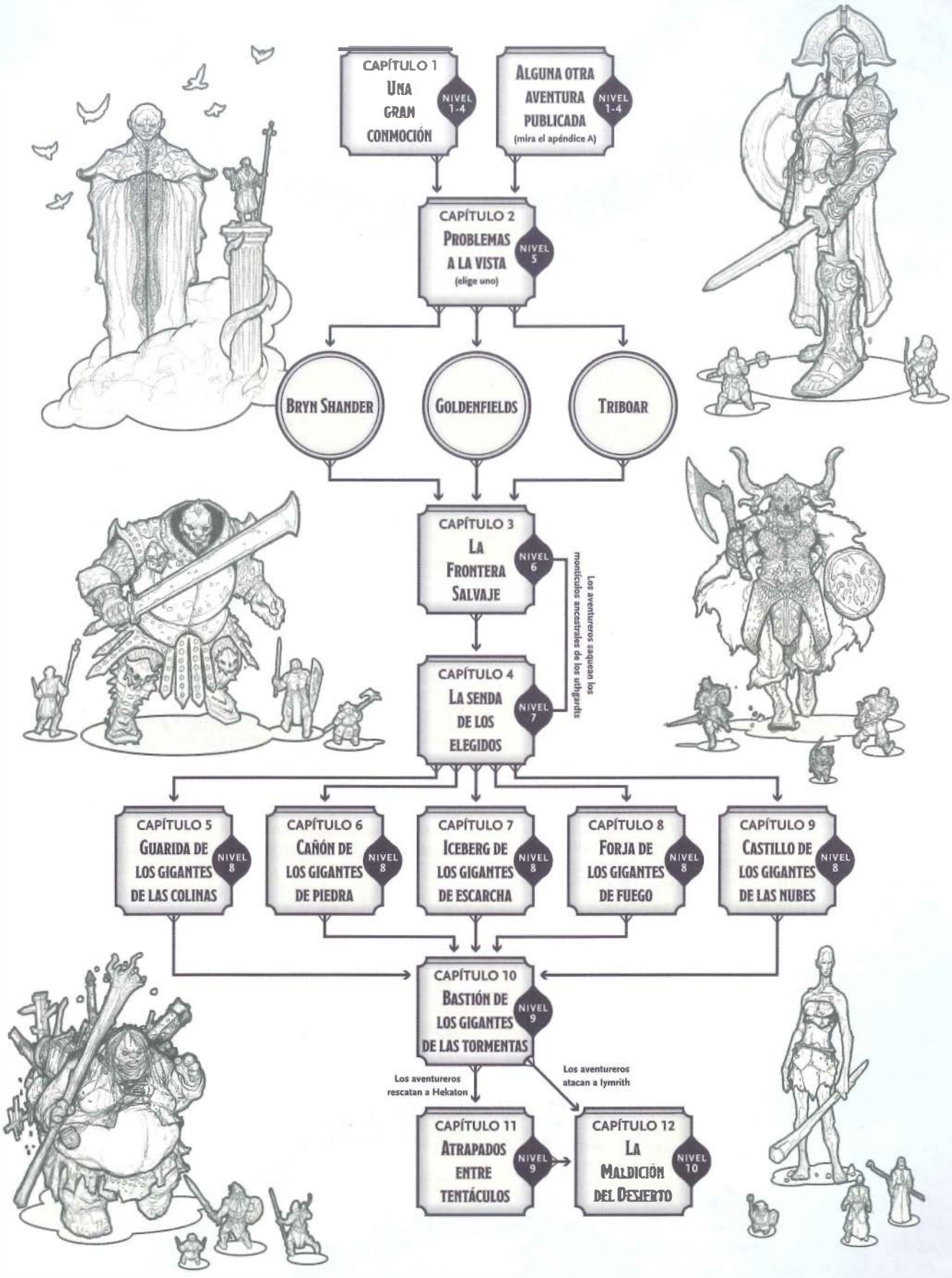


Figura 0.2: Diagrama de la aventura

Tesoro

El Trueno del Rey de la Tormenta alberga una generosa cantidad de tesoros. Este apartado te orienta sobre cómo gestionar ciertos tipos de tesoros que aparecen en esta aventura.

Cantidades de monedas al azar

El número de monedas encontradas en el tesoro de una criatura se representará a menudo como una expresión de dado seguida de un multiplicador. Por ejemplo, un gigante podría tener 3d6 × 100 po en su saco. Para establecer el número de monedas que hay en dicha bolsa, tira 3d6 y multiplica el resultado por 100 para obtener un número entre 300 y 1.800. Si no quieres tirar para determinar el número de monedas, también puedes elegir una cantidad que se encuentre dentro de ese rango especificado. Si los personajes llegan a acumular tanto botín que no saben qué hacer con él, escoge la cantidad mínima. Si parecen haber conseguido poco tesoro, escoge una cantidad promedio (en este caso 1.000 po) o la máxima.

Objetos mágicos al azar

A veces, un tesoro contiene uno o más objetos mágicos que se establecen tirando en las tablas de tesoro de objetos mágicos del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*. Para determinar un objeto mágico al azar, tira un d100 (o haz que un jugador lo haga por ti) y consulta la tabla especificada del *Dungeon Master's Guide*. Si tus jugadores tienen una "lista de deseos" de objetos mágicos, o si crees que un elemento en particular podría ser útil al grupo, puedes renunciar a la tirada y escoger un objeto de la tabla tú mismo. Por ejemplo, si los personajes encuentran un objeto mágico vinculado a la tabla de objetos mágicos B, y el grupo va a afrontar el capítulo 10 corto de magia que le permita respirar bajo el agua, puedes decidir que el objeto sea una *poción de respirar bajo el agua* o una *capa de la mantarraya*, los cuales aparecen en la tabla de objetos mágicos B del *Dungeon Master's Guide*.

Tesoros a escala de los gigantes

A lo largo de la aventura aparecen por todos lados obras de arte realizadas a escala de los gigantes, como artículos enormes de joyería, ropa y objetos decorativos para las habitaciones. Aunque tales elementos artísticos son a menudo bastante valiosos, su tamaño y peso los hacen difíciles de transportar. Los aventureros deberán decidir si les merece la pena llevárselos. Si los personajes se vuelven codiciosos, usa la variante "estorbo" de las reglas del *Player's Handbook* para llevar el control de lo que pueden cargar dentro de lo razonable.

Sacos de los gigantes

Además de tesoro, los gigantes poseen a menudo objetos corrientes que guardan en sacos de cuero o en viejos cofres. Cuando los aventureros saqueen cadáveres y tesoros de gigantes, asegúrate de incluir algunos de estos objetos, ya sea eligiéndolos tú mismo o mediante una tirada al azar en la tabla "Objetos en el saco de un gigante". Los objetos que no son de tamaño gigante tienen unas dimensiones adecuadas para personajes Pequeños o Medianos.

Objetos en el saco de un gigante

d100	Objeto
01–02	Hoja de un hacha de mano (se usa a modo de raedera)
03–04	Yelmo de metal abollado (se utiliza como tazón)
05–06	Queso entero apestoso y lleno de moho
07–08	Capa raída de tamaño gigante (de lana o piel)
09–10	Peine de hueso de tamaño gigante
11–12	Olla de hierro para cocinar
13–14	Cuerno para beber de tamaño gigante
15–16	Cuchillo para desollar de tamaño gigante
17–18	Cuarto trasero de carne de algún animal
19–20	Piel sarnosa de algún animal
21–22	Bolsa pequeña de sal
23–24	Par de viejas sandalias de tamaño gigante
25–26	Pellejo de agua de tamaño gigante (lleno)
27–28	Barril de cerveza (medio vacío)
29–30	Collar hecho de huesos (gigantes de las colinas), de cuentas de piedra (gigantes de piedra), de colmillos de dragón (gigantes de escarcha), de lingotes de hierro (gigantes de fuego), de plumas (gigantes de las nubes) o de estrellas de mar (gigantes de las tormentas)
31–32	Cadena de 5 pies de largo
33–34	1d6 cráneos humanoides
35–36	Bolsa de hongos secos
37–38	Rollo de 50 pies de cuerda de cáñamo
39–40	Ídolo de 3 pies de alto que representa a Grolantor (gigantes de las colinas), Skoraeus Hueso Pétreos (gigantes de piedra), Thrym (gigantes de escarcha), Surtur (gigantes de fuego), Memnor (gigantes de las nubes) o Stronmaus (gigantes de las tormentas)
41–42	1d6 truchas muertas
43–44	Escudo de acero abollado
45–46	Remo de madera
47–48	Barril de madera vacío
49–50	Cuerda de cáñamo de 30 pies de largo atada a un cubo de madera
51–52	Tienda de campaña empaquetada
53–54	Silla de montar
55–56	Animal disecado
57–58	Animal vivo (cabra, cerdo, oveja o pollo)
59–60	1d6 hogazas de pan llenas de moho
61–62	Poste de cercado de madera de 6 pies de largo
63–64	Puerta de madera con las bisagras de hierro retorcidas
65–66	Cofre de madera vacío (sin cerrar con llave)
67–68	Mecedora
69–70	Caballo balancín pintado o tobogán de madera
71–72	1d6 escamas de dragón
73–74	Estatua de piedra tallada de un enano o humano
75–76	Maniquí de madera o muñeco para prácticas de tiro
77–78	Ataúd o féretro pequeño
79–80	Caldero u olla de tamaño gigante
81–82	Pipa de fumar de tamaño gigante
83–84	Gong de bronce
85–86	Campana de hierro (con o sin su badajo)
87–88	Colmena
89–90	Tambor de tamaño gigante
91–92	Estatua tallada en madera de un elfo o un mediano
93–94	Arbusto o matorral arrancado de raíz
95–96	Cuerda de cáñamo de 10 pies de largo atada al ancla de un bote de remos
97–98	Rueda de carro
99–00	Lápida



Capítulo 1: Una gran conmoción

Este capítulo está diseñado para que un grupo de personajes de nivel 1 pueda avanzar hasta el nivel 5. Los aventureros subirán niveles al cumplir diversos objetivos que se resumen en la caja "Avance de los personajes", al final del capítulo. En el caso de que los miembros del grupo ya sean de nivel 5, pasa al capítulo 2: "Problemas a la vista", usando la información del apéndice A si los personajes llegan a esta aventura procedentes de otra publicada con anterioridad.

Nightstone es un asentamiento fortificado ubicado unos pocos kilómetros al sur del Bosque de Ardeep, en las colinas salvajes que se extienden entre Waterdeep y Daggerford. Un solitario poste indicador de madera, situado donde el camino a Nightstone se encuentra con la Carretera Alta, señala el trayecto a la población.

Los vecinos más próximos a Nightstone son los elfos del Bosque de Ardeep. Los cazadores del pueblo han incurrido en la ira de los elfos en múltiples ocasiones. Sin embargo, estos son el menor de los problemas del lugar, como pronto descubrirán los jactanciosos héroes que lleguen a Nightstone en busca de aventuras.

Los aventureros viajarán a Nightstone por una o más de las siguientes razones:

- Los personajes han oído rumores de que unos goblins están aterrorizando al asentamiento. La primera edil de Nightstone, lady Velrosa Nandar, es una noble oriunda de Waterdeep. Según se sabe, recompensará a cualquiera que esté dispuesto y sea capaz de lidiar con la amenaza que suponen los goblins.
- Nightstone es un lugar de descanso popular entre los acaudalados nobles que gustan de cazar en el Bosque Ardeep. Los aventureros podrán ganar una buena suma ofreciendo sus servicios como guardias durante una jornada de caza.
- Los residentes de Nightstone mantienen un conflicto dilatado en el tiempo, y aparentemente irreconciliable, con sus vecinos del norte, los elfos del Bosque de Ardeep. Lady Velrosa Nandar ha estado buscando mediadores capaces que la ayuden a resolver la disputa.
- La posada de Nightstone es famosa por su comida y sus acogedoras habitaciones. El posadero enano, Morak Ur'gray, tiene en gran estima a los aventureros y posee un buen olfato para las empresas aventureras lucrativas.

Puedes crear otros ganchos de aventura utilizando la información que se presenta en este capítulo sobre Nightstone.

Cuando los jugadores y tú estéis preparados para comenzar, lee lo siguiente:

> Hace días que viajáis por la Carretera Alta. Al caer la noche observáis un poste indicador de madera junto a un sendero que se dirige hacia el norte, adentrándose en las colinas. Clavados en el poste hay tres carteles con forma de flecha. Los marcados como "Waterdeep" y "Daggerford" indican la Carretera Alta, pero apuntan en sentidos opuestos. El tercero, marcado como "Nightstone", os invita a seguir el sendero. Si no os falla la memoria, Nightstone se encuentra aproximadamente a diez millas siguiendo esa ruta.

NIGHTSTONE

Lee el siguiente cuadro de texto cuando los personajes estén acercándose a Nightstone. Puedes adaptar su contenido a la hora del día o de la noche a la que el grupo llegue.

> Después de continuar por el sendero unas diez millas, escucháis el tañido de una campana. El sonido se hace más fuerte cuando Nightstone aparece en lontananza. Un río fluye en torno al asentamiento formando un foso. El pueblo en sí está contenido dentro de una empalizada de madera, más allá de la cual hay un molino de viento, un campanario alto y los puntiagudos tejados de algunos otros edificios. Aparte del sonido de la campana no se detecta ninguna otra actividad en la aldea. El sendero termina ante un puente levadizo bajado que salva el foso. Tras este puente, dos torres de vigilancia de piedra flanquean una brecha en la empalizada.
>
> Al sur del pueblo, rodeado por el foso fluvial, se sitúa una colina de forma cónica y cima plana en la que se yergue un torreón de piedra protegido por un muralla de madera. La fortaleza, que domina el asentamiento, está parcialmente derruida. El puente de madera, que en algún momento conectaba el torreón con la población, también se ha derrumbado en parte.

A Nightstone se la bautizó así debido a un enorme trozo de obsidiana (N. del T.: "Nightstone" significa "Piedra nocturna" en inglés) que en el pasado ocupaba el centro de la plaza del pueblo. Este megalito tenía extraños glifos tallados e irradiaba magia ante los conjuros de *detectar magia*, pero no se pudo averiguar nada sobre sus propiedades o su propósito. Los aldeanos asumieron que era una reliquia de alguna época o reino pretéritos y lo dejaron en paz.

Hace tres días, un castillo de los gigantes de las nubes sobrevoló Nightstone y arrojó grandes piedras sobre el asentamiento y su torre. Incapaces de defenderse del bombardeo, los habitantes que no murieron en el ataque bajaron el puente levadizo y huyeron hacia las colinas cercanas, refugiándose en algunas cuevas. Una vez la aldea quedó abandonada, cuatro gigantes de las nubes descendieron del cielo, arrancaron el monolito de Nightstone y se lo llevaron de vuelta a su fortaleza para estudiarlo más a fondo, creyendo que se trataba de un artefacto ostoriano. El castillo de las nubes se alejó flotando con su botín.

Los aldeanos se sorprendieron al encontrar un clan de goblins, aliados con un par de ogros, al acecho en las cavernas. Emboscaron a los lugareños, los capturaron y los llevaron ante Hark, el jefe goblin. Hark los interrogó, se enteró del ataque de los gigantes a Nightstone y envió a una banda de goblins a saquear el pueblo abandonado. Los personajes que capturen e interroguen a estos goblins averiguarán dónde están retenidos los aldeanos.

Los siguientes signos de advertencia son indicios de que no todo va bien en Nightstone:

- El puente levadizo (zona 1) está bajado y las torres de vigilancia perimetrales (zona 2) carecen de guardias.
- La campana del templo (zona 5) no para de sonar.
- La fortaleza (zona 14) y el puente que la conecta con el pueblo (zona 11) se han derrumbado en parte.

Unos goblins andan recorriendo la aldea en busca de tesoros. Se han dispersado de manera poco prudente, lo que dará a los aventureros la oportunidad de cazarlos de uno en uno o por parejas. Un goblin solitario superado en número podrá intentar huir si le infligen daño; queda a tu discreción. Si le es posible, el goblin se refugiará en el templo (zona 5).

NIGHTSTONE: CARACTERÍSTICAS GENERALES

Nightstone es una fortificación de tipo mota castral construida en el río Ardeep. Las características generales del asentamiento se resumen a continuación:

Castro. Una empalizada de madera de 15 pies de alto rodea el montículo de la aldea. Los troncos que la componen tienen las puntas afiladas y los huecos existentes entre estos se han sellado con brea. No se puede subir a la empalizada ni a sus atalayas de piedra (consulta la zona 2) sin la ayuda de útiles de escalada o de la magia, como por ejemplo mediante un conjuro de *trepar cual arácnido*.

Todos los edificios de la población, excepto las torres de vigilancia, son de madera y tienen tejados inclinados hechos de tablillas superpuestas. Están conectados por senderos llenos de fango.

Foso. El agua del río inunda el foso, de 15 pies de profundidad. Alcanza los 30 pies de ancho, estrechándose hasta los 20 pies bajo el puente levadizo (zona 1). En sus aguas habitan varios bancos de truchas.

Mota. La fortaleza que domina la aldea se encuentra sobre una colina construida con forma troncocónica llamada mota. Las laderas rocosas de la mota están cubiertas con esquisto suelto, por lo que trepar por ellas sin útiles de escalada requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Este torreón queda rodeado por un parapeto de piedra de 8 pies de alto con un muro de cortina exterior de 15 pies de alto hecho de gruesos tablones de madera provistos de ventanas con postigos para los arqueros. Las paredes exteriores de la torre están realizadas con ladrillos de piedra lisos y bien ajustados. La fortaleza y el muro de cortina exterior no se pueden escalar sin la ayuda de útiles de escalada o de la magia, como por ejemplo mediante un conjuro de *trepar cual arácnido*.

Rocas. Cuando los personajes exploren Nightstone, encontrarán numerosas evidencias del ataque de los gigantes: grandes piedras incrustadas en la tierra, agujeros en los tejados, destrozos por doquier y aldeanos muertos, enterrados bajo montones de escombros. Las rocas de los gigantes de las nubes miden 3 pies (90 cm) de diámetro y pesan 500 libras (225 kg) cada una.

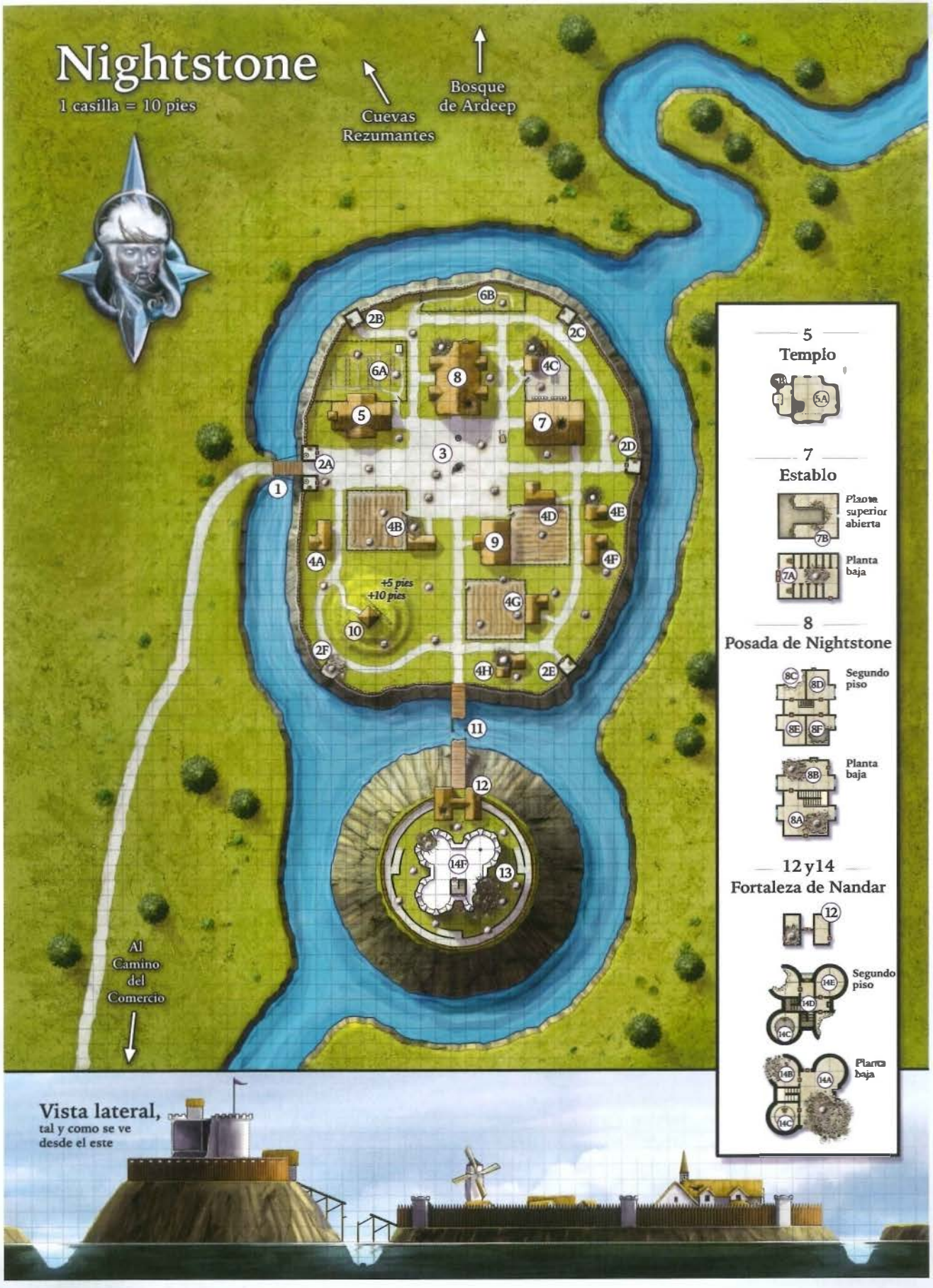
Mira la caja "Nightstone: características generales" para saber más sobre el asentamiento. El mapa 1.1 te muestra su disposición sobre el terreno. Los apartados que siguen describen las ubicaciones de ese mapa.

1. PUENTE LEVADIZO

El puente levadizo está bajado cuando el grupo llega por primera vez. Mide 20 pies de largo por 10 pies de ancho y está hecho de recios tablones de roble. Las cadenas de hierro atornilladas a su estructura están conectadas a sendos mecanismos de cabrestante instalados en las torres de vigilancia anexas (zona 2a).

HUELLAS

Los personajes que inspeccionen la zona situada al oeste del puente levadizo verán varias huellas humanoides en la hierba y en la tierra. Superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 revelará que la mayor parte de los rastros (dejados por varias docenas de aldeanos al huir) conducen al norte. Tener éxito en esta prueba también mostrará otras huellas más pequeñas de humanoides (hechas por en torno a una docena de goblins) procedentes del norte en dirección al puente levadizo, así como dos grupos de pisadas de lobo inusualmente grandes (dejadas por los huargos de la zona 3) que siguen la misma ruta.



Mapa 1.1: Nightstone

2. Atalayas

Hay siete torres de vigilancia de piedra a lo largo del perímetro de la aldea. Estas torres alcanzan los 20 pies de alto y sus techos están rodeados por parapetos almenados. Dentro de cada atalaya, una escalera de madera conduce hasta una trampilla del techo. Esta portilla no está cerrada con llave.

2a. Torres del oeste

Dos torres de vigilancia flanquean la entrada al pueblo, formando una especie de barbacana. Cada una contiene un cabrestante, y ambos mecanismos deben girarse para soltar o recoger las cadenas que suben y bajan el puente levadizo. Si se manejan los dos cabrestantes a la vez, se necesita un asalto para subir o bajar el puente 30 grados. Dicho de otra manera: el puente levadizo completamente bajado puede subirse totalmente en tres asaltos.

2b. Torre del noroeste

Esta atalaya se encuentra entre los dos camposantos de la aldea (zonas 6a y 6b). No contiene nada de interés.

2c. Torre del noreste

Hay dos cerdos masticando algo de hierba cerca de la base de esta torre. Los animales se han escapado de su porquerizo (zona 4c) y son inofensivos. La atalaya está vacía.

2d. Torre del este

La puerta de esta atalaya está entreabierta y dentro se esconde una codiciosa goblin llamada Gwerk. Ha robado un medallón de plata de una residencia cercana (zona 4e) y lo está admirando en silencio. Tiene miedo de que los otros goblins intenten arrebatárselo.

Tesoro. El medallón argénteo de Gwerk tiene forma de pez y guarda el retrato de un mediano de mejillas rosadas llamado Larlow. La joya pertenece a la viuda de Larlow, Taela Summerhawk, y vale 25 po. Taela se encuentra en las Cuevas Rezumantes (consulta la zona 4, mapa 1.2).

2e. Torre sureste

La puerta de esta torre está entornada. A menos que el ruido de un combate los haya atraído hasta la zona 4g, habrá dos goblins llamados Larv y Snokk buscando tesoros dentro de la atalaya.

Tesoro. Larv lleva un saco lleno de objetos robados (sin valor) y tres viales de perfume (con un valor de 5 po cada uno). Snokk porta otro saco que contiene un halcón sangriento disecado (sin valor) y una flauta de cobre batido adornada con el rostro sonriente de un mediano (vale 1 po).

2f. Torre suroeste

Una roca lanzada desde las nubes ha atravesado el techo de esta torre y lo ha derrumbado todo menos el muro exterior. Una inspección de los escombros revelará los restos rotos de una escalera y una puerta de madera machacada y con las bisagras rotas.

3. Plaza

Dos huargos han matado a un perro y se están dando un festín con sus restos en la esquina noreste de la plaza de la aldea. Estas criaturas atacarán a cualquier personaje que entre en la zona y lucharán hasta la muerte. Si estalla un combate en la plaza y se ha silenciado la campana del templo, los goblins de las zonas 4c y 9 oirán el ruido y acudirán a investigar. Se quedarán en el perímetro del campo de batalla y dispararán flechas a los aventureros.

La plaza es una explanada fangosa y abierta en cuyo centro se aprecia un agujero de 5 pies de profundidad. El megalito de Nightstone estaba situado en ese lugar hace poco, pero los gigantes de las nubes se han lo llevado y solo queda el agujero. Al norte del hoyo se sitúa un pozo tapado. En esta zona también hay un carro de madera vacío y un par de postes de sujeción firmemente clavados en el suelo. Desde la plaza, los aventureros pueden ver carteles que identifican la posada de Nightstone (zona 8) y el puesto comercial del bazar Escudo de León (zona 9).

4. Viviendas

El pueblo alberga ocho cabañas, cada una de las cuales pertenece a una familia diferente de la aldea. La mitad de las casas han sufrido graves daños durante el bombardeo de los gigantes de las nubes.

Una cabaña típica cuenta con una estancia delantera cuadrada de 10 pies de lado, que se usa como cocina y comedor, y una habitación trasera de 10 por 15 pies donde duermen sus residentes.

4a. Residencia Delfryndel

Esta cabaña pertenece a los Delfryndel, una familia humana que poseía y explotaba el molino de viento (zona 10). Los goblins ya han saqueado la residencia, llevándose todo lo que había de valor y dejando el interior patas arriba.

4b. Granja Osstra

Una piedra gigante ha destruido la habitación trasera de la casa de los Osstra y hay otras dos enormes rocas incrustadas en el jardín, donde la familia cultiva trigo. Los goblins han revuelto la residencia en busca de tesoros y han dejado tirado por el suelo todo lo que no les ha interesado.

4c. Granja Southwell

Esta cabaña pertenecía a una mujer humana de mediana edad llamada Semile Southwell, que criaba cerdos y pollos. Semile murió al caer una piedra sobre su casa. Los personajes que busquen entre los restos encontrarán el cuerpo aplastado de la mujer.

Hay un patio enfangado rodeado por una cerca junto a esta residencia; contiene comederos de madera y gallineros. A menos que hayan acudido a la plaza del pueblo atraídos por los ruidos de algún combate, habrá dos goblins llamados Pojo y Tot en el lugar, persiguiendo a un par de pollos que han escapado de uno de los gallineros. Los goblins atacarán a los aventureros en cuanto los vean. Si uno muere, el otro huirá.

Tesoro. Pojo lleva consigo una bolsa que contiene un anillo de oro (que vale 25 po); se lo ha quitado de la mano a la fallecida Semile Southwell. Tot porta una bolsa que alberga 5 pc y un saco con un pollo vivo.

4d. Granja Hulvaarn

Los Hulvaarn son unos granjeros humanos y su cabaña dispone de un huerto de patatas y nabos vallado. La casa no resultó dañada durante el bombardeo de los gigantes de las nubes, pero una piedra cayó en el jardín y su impacto acabó con la vida de Nestor Hulvaarn, el patriarca de la familia. Su cuerpo aplastado puede verse debajo de la roca.

La puerta de la residencia está abierta de par en par. Los goblins ya han buscado tesoros en el interior, sin encontrar nada de valor, pero dejando el lugar hecho un desastre.

4e. Residencia Summerhawk

Los Summerhawk, una familia de medianos, vivían aquí. Taela Summerhawk y su esposo, Larlow, eran boticarios.

También cultivaban flores, como demuestran los pequeños parterres de flores y las numerosas macetas dispuestas alrededor de su casa. Larlow murió al instante al caer una piedra en la habitación delantera de su cabaña. Taela logró escapar con sus cuatro hijos.

Tesoro. Los goblins ya han rebuscado por la residencia, pero los personajes que realicen su propia inspección y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 hallarán un escondite debajo de una tabla suelta; contiene útiles de herborista, un vial de antitoxina y una bolsa con 15 po.

4F. Residencia Agganor

Esta casa de campo pertenece a Destiny Agganor, la comadrona tiefling de la aldea, y a su hijo, ya adulto, Grin. La cabaña tiene unos postigos cerrados en sus ventanas. La puerta, que también está cerrada con llave, presenta filas y más filas de runas grabadas a fuego en su superficie. La mayoría de los aldeanos supone que estas elaboradas inscripciones son puramente decorativas, pero cualquier aventurero que entienda el idioma infernal podrá traducir los trazos inscritos de la siguiente manera: "Que todos los que accedan a esta casa sin el consentimiento de su dueña ardan durante noventa y nueve años en las profundidades de Neso y se congelen durante mil años más entre los restos helados de Cania".

Los goblins han intentado entrar en la cabaña, pero las cerraduras se lo han impedido. Un personaje podrá usar herramientas de ladrón para abrir la cerradura de la puerta, o la de alguno de los postigos de las ventanas, superando una prueba de Destreza CD 15.

Tesoro. La inspección del interior de la residencia revelará un cofre de madera con la cerradura abierta que contiene un símbolo sagrado de oro de Asmodeo (que vale 75 po), unos útiles de sanador y una *poción de curación.*

4G. Granja Nesper

Hay dos goblins danzando en el jardín trasero de esta cabaña, que pertenece a los Nesper, una familia humana de granjeros que se dedican a cultivar calabazas y calabacines. Los goblins, Blik y Flik, se han puesto en la cabeza unas calabazas vacías sin aberturas para los ojos; están jugando al pillapilla a ciegas. Mientras lleven las calabazas, los goblins están, a todos los efectos, cegados.

Si comienza un combate en este lugar, los goblins de la zona 2e oirán el jaleo y acudirán a investigar.

Los goblins ya han inspeccionado la casa de los Nesper, cuya puerta delantera está abierta, en busca de tesoros. La cabaña, aunque indemne, ha sido saqueada a fondo.

Tesoro. Blik lleva una bolsa que contiene 4 pc y 3 pp. El saco del botín de Flik descansa en la esquina suroeste del jardín, que alberga un yesquero, una pipa para fumar, un osito de peluche y una caja de naipes de la Apuesta de los Tres Dragones (que vale 1 po).

4H. Residencia Xelbrin

Los Xelbrin eran una pareja de ancianos humanos que llegó a Nightstone procedente de Waterdeep hace cuatro años, a petición de lady Nandar. Melantha Xelbrin servía como notaria y archivera de la aldea. Tanto ella como su esposo, Lathan, fallecieron al derrumbarse el techo de su casa. Rillix, su mascota tressym (mira el apéndice C), se halla escondida entre los restos. Si los aventureros dedican tiempo a explorar la cabaña, Rillix saldrá volando de entre las sombras, sorprendiendo a uno o varios de ellos posiblemente; el felino buscará otro lugar donde ocultarse.

Tesoro. Los goblins aún no han saqueado la residencia de los Xelbrin. Los personajes que inspeccionen la cabaña encontrarán los cadáveres de Lathan y Melantha. Si examinan el escritorio de la anciana también hallarán evidencias de su profesión (sellos de cera, frascos de tinta, pergaminos en blanco, plumas para escribir, documentos de propiedad de terrenos y registros de impuestos), junto con una bolsa de dinero que alberga 32 po y 17 pp.

5. Templo

Este templo de madera está dedicado a Lathander (el dios del amanecer) y a Mielikki (la diosa de los bosques). Posee un esbelto campanario que contiene una gran campana de bronce, así como vitrales cuyas imágenes representan el nacimiento, el amanecer, árboles y unicornios. Cuando los aventureros lleguen por primera vez a este lugar, la puerta principal del edificio estará abierta de par en par y la campana sonando sin cesar.

5A. Templo y púlpito

La luz del sol o de la luna inunda esta cámara abovedada a través de cuatro ventanas con vidrieras ubicadas en las paredes norte y sur. Debajo de las ventanas se disponen unos sencillos bancos de madera para que los ancianos o enfermos puedan sentarse. Por lo demás, la sala está casi vacía. De pie, junto a la pared del fondo, hay un púlpito de madera con escalones que conducen hasta este. El suelo del templo es de tierra.

En el muro oeste, al norte del púlpito, se sitúa una puerta entreabierta; al otro lado se encuentra la zona 5b.

5B. Dormitorio y campanario

Esta habitación trasera alberga una simple cama de madera donde dormía Hiral Mystrum, el acólito de Lathander del pueblo. Alguien ha rajado el colchón y le ha sacado el relleno. El contenido de dos cofres de madera yace desperdigado por el suelo: vestiduras sacerdotales y efectos personales sin valor. Las criaturas responsables del desorden son dos goblins llamados Beedo y Vark.

Los goblins lo están pasando en grande columpiándose, agarrados a una cuerda con nudos que cuelga de la campana del campanario. Su tañido deleita a los goblins, por lo que no pararán de tocarla hasta que perciban alguna amenaza. Si los aventureros irrumpen en la estancia, los goblins se descolgarán de la cuerda, esgrimirán sus cimitarras y atacarán.

Tesoro. Hay un saco posesión de cada uno de los dos goblins en el suelo del campanario. El de Beedo contiene tres bloques de incienso (con un valor de 5 po cada uno), un símbolo sagrado de plata de Mielikki con forma de cabeza de unicornio (vale 25 po) y algunos efectos personales robados (sin valor). El saco de Vark guarda tres viales vacíos que albergaban agua bendita (el goblin se los ha bebido) y el cepillo de las limosnas de madera, sin cerrar con llave, con 37 pc y 15 pp.

6. Cementerios

La mayoría de los aldeanos que han fallecido desde la fundación de Nightstone están enterrados en estos dos cementerios. Casi la mitad de ellos murieron cuando los elfos de los bosques atacaron el pueblo hace cinco años (consulta la caja "Los Nandar de Nightstone").

6A. Cripta y cementerio de los Nandar

Unas estrechas sendas serpentean entre las tumbas, la mayoría de las cuales están señaladas con piedras sepulcrales de granito. Un par de estas lápidas quedaron destruidas cuando una piedra gigante cayó sobre ellas.

En la esquina noreste hay un panteón con el nombre de los Nandar grabado sobre su entrada sellada. Para romper el sello de la puerta se requiere emplear una palanca o alguna herramienta similar y superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 11.

La cripta de la familia Nandar contiene un féretro de piedra sobre el que descansa un ataúd de madera. Este último puede abrirse con facilidad y guarda los restos esqueléticos y el sudario hecho harapos de lord Drezlin Nandar, el fundador de la aldea, fallecido hace un año. Ni el ataúd ni el panteón albergan nada de valor. Si alguno de los aventureros saca cualquiera de los huesos de lord Nandar de la cripta, un espectro aparecerá en el interior de la construcción y les atacará. Este no puede salir del cementerio y desaparecerá en cuanto sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o cuando no le queden más enemigos a los que atacar.

6B. Cementerio norte

Este camposanto se creó cuando el que se encuentra junto al templo se quedó sin espacio. No contiene nada de interés.

7. Establos

La familia Nandar (consulta la caja "Los Nandar de Nightstone", más adelante en este mismo capítulo) compró unos caballos para el pueblo y los mantenían en estos establos. Los aldeanos, presa del pánico, dejaron atrás a los animales después de que una piedra atravesara el techo del edificio. Por suerte, ninguno de los caballos resultó herido.

7A. Granero

El granero tiene el suelo de tierra. Hay cinco caballos de tiro y otros cinco de monta confinados en los compartimentos de madera que se alinean en los muros norte y sur. De las paredes cuelgan bocados, bridas y sillas de montar de cuero. Dos escalerillas de mano de madera permiten un fácil acceso al pajar del piso superior abierto (zona 7b).

Los personajes que entren en el establo sufrirán el ataque del goblin que se esconde en el piso superior.

7B. Pajar

El piso superior está lleno de almiares y sacos de avena. Un **goblin** llamado Derp está buscando tesoros por el lugar. Si detecta a enemigos en el granero, Derp se esconderá detrás de un almiar y disparará sus flechas a los enemigos que haya abajo. Solo sacará su cimitarra cuando se vea forzado al combate cuerpo a cuerpo.

Tesoro. Derp lleva una bolsa de monedas que contiene 1 pc y un saco donde guarda una caja de madera grabada con el símbolo del bazar Escudo de León (consulta la zona 9). Derp ha robado la caja de la tienda y, dentro de esta, hay diez dardos de plata.

8. Posada de Nightstone

Un enano escudo llamado Morak Ur'gray regenta este establecimiento. Un bonito rótulo de hierro forjado con el nombre de la posada cuelga sobre la entrada, frente a la plaza del pueblo.

Morak es un líder nato. Al darse cuenta de que la aldea no podría defenderse del bombardeo de los gigantes de las nubes, guio a sus vecinos hasta las Cuevas Rezumantes. En medio de la confusión y el pánico, Morak dejó tras de sí a la única huésped que tenía en ese momento: Kella Darkhope, una espía de los Zhentarim que se hacía pasar por una monje errante. Kella alberga siniestros planes para Nightstone y no tiene intención de marcharse del asentamiento (consulta la zona 8f para saber más).

8A. Comedor

Esta sala está llena de escombros. Una de las piedras de los gigantes atravesó el techo y aterrizó en el lugar, destruyendo una mesa de comedor y un par de bancos largos. Los restos de una cama y un armario (de la habitación que hay justo arriba) se encuentran entre los muebles destrozados que están en el comedor. Dos mesas redondas más pequeñas y varias sillas han quedado intactas, y sobre cada mesa hay una lámpara de aceite apagada. Los aventureros que exploren esta cámara podrán escuchar a alguien hurgando en la cocina (zona 8b).

Tumbado en el suelo, en mitad de la sala, hay un goblin muerto con un virote de ballesta clavado en el pecho. Este cayó víctima de Kella Darkhope, que está espiando la estancia a través del enorme agujero del suelo de su habitación (mira la zona 8f). Cualquier personaje que inspeccione el cadáver y logre superar una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 podrá determinar que la herida es reciente, lo que le indicará que el goblin ha muerto tan solo hace unos minutos. Si los aventureros permanecen en el lugar, Kella intentará escuchar sus conversaciones y averiguar más sobre ellos sin revelar su ubicación. Si un personaje mira hacia el agujero del techo y tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada con la prueba de Destreza (Sigilo) de Kella, la verá acechando entre las sombras.

8B. Cocina y despensa

Una goblin llamada Gum-Gum está rebuscando entre los escombros de la despensa de la posada y metiendo alimentos en un gran saco, tan pesado que casi no puede arrastrarlo, y mucho menos cargarlo. La esquina noroeste del edificio (incluida la despensa) fue destruida por la caída de una roca. La mayor parte de la cocina, sin embargo, quedó intacta. En la pared norte hay una chimenea de piedra y el suelo está cubierto de vajilla rota y cubiertos.

Si cualquiera de los personajes se enfrenta a Gum-Gum, esta tratará de huir con el botín que tanto esfuerzo le ha costado reunir. Mientras arrastre tras ella el pesado saco cargado, la goblin sufrirá una reducción de 10 pies en su velocidad.

Tesoro. El saco de Gum-Gum contiene varios panecillos, una cuña de queso, un pollo asado, una sartén, una olla de hierro, una linterna sorda, dos frascos de aceite, un juego de útiles de cocina, un tarro de clavo (vale 1 pp), un tarro de azafrán (vale 1 po), una jarra de plata abollada (vale 20 po) y un reloj de arena agrietado (con un valor de 25 po si se repara).

8C. El dormitorio de Morak

La mayoría de los muebles de la habitación de Morak quedaron destruidos cuando una roca redujo a escombros la esquina noroeste de la posada. De la pared este cuelga un tapiz que representa un paisaje montañoso y hay un cofre de madera cerrado con llave escondido bajo la ventana de la esquina sureste. Lo que queda del suelo es firme y se puede transitar.

Tesoro. Cualquier aventurero podrá intentar forzar la cerradura del arcón de hierro usando herramientas de ladrón, pero esta es compleja y abrirla requerirá superar una prueba de Destreza CD 20. El cofre contiene una cota de mallas de talla enana, un yelmo enano, una bolsa de cuero con 45 po y dos gemas de 100 po, y una *poción de heroísmo*.

8D. Dormitorio de huéspedes

Esta habitación vacía dispone de dos camas, un armario vacío, un escritorio y una silla a juego. Una lámpara de aceite descansa en una esquina del escritorio y otra sobre una pequeña mesa situada entre las dos camas. En el suelo hay una alfombra de piel de oso.

8e. Dormitorio de huéspedes

Esta habitación es similar en todos los aspectos a la de la zona 8d.

8f. Dormitorio de Kella

Kella Darkhope, una espía de los Zhentarim (humana chondathana NM), está escondida entre las sombras de esta habitación, o lo que queda de ella. La caída de una piedra ha provocado un agujero en el techo y ha arrancado la mayor parte del suelo antes de acabar en el comedor (zona 8a). También ha destruido dos camas y un armario al atravesar la estancia, dejando intactos un escritorio y una silla situados bajo la ventana de la esquina noreste del dormitorio.

Kella se infiltró en Nightstone bajo la apariencia de una monje errante y está a la espera de que lleguen refuerzos de los Zhentarim (consulta el apartado "Las Siete Sierpes"). Ella no ha tenido nada que ver con el ataque de los gigantes de las nubes, pero tiene la intención de apoderarse de la aldea y convertirla en una base de la Red Negra. Su plan original era ahuyentar al bazar Escudo de León y acosar a lady Velrosa Nandar, pero la ofensiva de los gigantes ha dejado al abandonado asentamiento listo para la conquista y con sus defensas más o menos intactas.

Kella no está sola. La mañana después de que atacaran los gigantes de las nubes, llegó una **serpiente voladora** con un mensaje de sus socios zhents. El animal procedía de Xolkin Alassandar (mira el apartado "Las Siete Sierpes") y ahora está enrollada en torno al brazo izquierdo de la espía. Su mensaje está garabateado en común en una tira de pergamino ahora en posesión de Kella. El texto dice: "Estamos en camino".

Tesoro. Además de sus armas y su armadura, Kella lleva consigo una bolsa que contiene 8 po y 5 pp.

Desarrollo. Kella intentará permanecer oculta hasta que lleguen las Siete Sierpes. Si la descubren, fingirá ser una huésped que quedó inconsciente al caerle unos escombros encima y que se quedó atrás después del ataque de los gigantes. Ella afirma que su fuga se vio frustrada por la repentina llegada de los goblins, quienes, en su opinión, no tienen nada que ver con los gigantes. Los aventureros podrán darse cuenta de su treta superando una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada con la prueba de Carisma (Engaño) de Kella. Cualquier personaje que pertenezca a los Zhentarim reconocerá la serpiente voladora como un símbolo de la facción. La espía dirá que no es más que su mascota.

9. Puesto comercial

Colgado sobre la entrada de este edificio hay un escudo circular azul adornado con un estilizado león de oro: el símbolo del bazar Escudo de León, una compañía comercial. La puerta de la construcción está abierta, de modo que los aventureros oirán jaleo en su interior.

El puesto comercial es una tienda cuadrada de 20 pies de lado y una sala lateral de 10 por 20 pies que contiene estantes de almacenamiento y un catre. El propietario del negocio era un humano tethyriano llamado Darthag Ulgar. Escapó del ataque de los gigantes, pero no sobrevivió demasiado como prisionero de los goblins (consulta el apartado "Cuevas Rezumantes" para saber más).

Un **goblin** llamado **Jilk** está rebuscando entre los artículos de la tienda y metiendo los que le interesan en una mochila. Luchará hasta la muerte si lo acorralan aquí.

Tesoro. Durante el primer saqueo, los goblins tiraron al suelo casi todo lo que había en los estantes y rompieron muchas de las mercancías que se vendían en la tienda, incluyendo botellas, lámparas, tarros de tinta, recipientes de especias y vajillas. Sin embargo, muchos artículos continúan intactos. Los personajes que inspeccionen el puesto comercial podrán hallar cualquier elemento de la tabla "Equipo de aventureros" del capítulo 5 del *Player's Handbook*, que valga 10 po o menos. Tira un d4 para establecer cuántas unidades hay disponibles de cada uno, que se puedan encontrar.

Kella Darkhope



10. Molino de viento

El molino de viento de Nightstone se sitúa en lo alto de una colina de 10 pies de altura cubierta de hierba. Dos rastros de goblins son claramente visibles en el camino embarrado que asciende por la elevación hacia una puerta abierta en el lado noroeste del edificio.

El interior de la construcción es oscuro, sombrío y está lleno de engranajes de madera y piñones que sirven para girar la muela de molino. Hay dos **goblins** llamados Longo y Yek escalando entre las vigas cerca del techo, a unos 25 pies sobre el suelo. Se mofarán de los intrusos y les acribillarán a flechazos aprovechando su cobertura media contra ataques a distancia realizados desde abajo.

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

11. Puente

Se trata de un puente inclinado de 70 pies de largo por 10 pies de ancho que se usa para conectar el castro de la aldea con la mota. Sin embargo, una roca ha impactado en la estructura y ha destruido una sección de 15 pies de largo, separando la Fortaleza Nandar de la aldea.

Una criatura con una puntuación de Fuerza de 15 o más podrá saltar sobre el espacio roto del puente si se mueve al menos 10 pies antes del salto. El hecho de que el puente está inclinado hace más difícil el salto:

- Una criatura que salte de la parte inferior del puente hacia la parte superior deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para aterrizar de pie. Si la falla, caerá derribada sobre el borde roto de la estructura y recibirá 2 (1d4) de daño contundente por la caída.

- Una criatura que salte de la parte superior del puente hacia la parte inferior deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 para aterrizar de pie. Si la falla, caerá bajo la construcción, quedando derribada y recibiendo 5 (2d4) de daño contundente por la caída.

12. Puerta de la fortaleza

Ubicadas en la cortina del muro de la mota, hay dos casas pertenecientes a la guardia; son de piedra, carecen de ventanas y tienen unos empinados tejados construidos con tejas de madera. Entre ellas destaca un conjunto de puertas dobles de roble con bisagras de hierro. Estas se pueden atrancar desde dentro, pero no estarán obstruidas cuando los aventureros lleguen por primera vez. Los personajes podrán empujarlas para abrirlas y acceder a la Fortaleza Nandar y a la zona que hay tras su muralla.

Casas de la guardia

Estas construcciones están destinadas a servir como barracones. El edificio del este contiene seis literas (doce camas en total), así como una docena de armarios donde se guardan efectos personales sin valor. La casa del oeste estaba amueblada de manera similar, pero la caída de una piedra destruyó la mitad de lo que albergaba. Los aventureros que inspeccionen la vivienda dañada hallarán los cadáveres de tres guardias humanos que murieron al desplomarse el techo.

13. Intramuros

Los gigantes de las nubes bombardearon a conciencia la fortaleza, razón por la que la zona intramuros está llena de piedras. Unas rampas conducen hasta el parapeto de piedra de 8 pies de alto que rodea el patio. Ahora no queda ningún guardia vigilando en los muros.

Una inspección de la zona intramuros revelará los cadáveres de dos guardias humanos; la lluvia de piedras acabó con ellos.

Los Nandar de Nightstone

La belleza del Bosque de Ardeep y el misticismo de sus ruinas élficas han atraído a los nobles de Waterdeep desde siempre. Los miembros de la casa Nandar tenían una cabaña de caza en la arboleda hace dos siglos, pero los elfos les obligaron a abandonarla. Hace diez años, los Nandar (lord Drezlin Nandar y lady Velrosa Nandar) decidieron que ya era hora de volver. Construyeron un nuevo asentamiento de mota castral al sur del Bosque de Ardeep y, junto con algunos amigos, comenzaron a realizar incursiones en el lugar para cazar y explorar. Sin que los Nandar lo supieran, los elfos de los bosques de Evermeet se asentaron en la floresta, decididos a proteger los restos de los antiguos imperios elfos del saqueo y la profanación. Como antaño, los intereses de los elfos y los Nandar tenían fines contrapuestos. Hace un año, el conflicto llegó a un punto crítico y los elfos atacaron Nightstone. Drezlin fue uno de los muchos asesinados; murió tras ser alcanzado por las flechas élficas mientras se encontraba en la azotea de su fortaleza. Su viuda, lady Velrosa Nandar, firmó la paz con los elfos y prometió no hacer más incursiones en el Bosque de Ardeep, promesa que mantuvo durante el resto de su vida. Sin embargo, Velrosa resultó herida de muerte cuando los gigantes de las nubes bombardearon Nightstone, dejando a la aldea sin señor ni señora que la gobernara.

Los personajes podrán entrar en la torre por la puerta principal o, en su defecto, trepando por los escombros para acceder a través de una de sus paredes derruidas. Trata las zonas llenas de restos como terreno difícil.

14. Fortaleza Nandar

El ataque de los gigantes de las nubes dejó la fortaleza de los Nandar en un estado lamentable y también se cobró la vida de lady Velrosa Nandar, la primera edil de Nightstone. Quedó enterrada bajo los escombros y murió a causa de las heridas antes de que los defensores del torreón pudieran llegar hasta ella. Los pocos guardias que quedan están desmoralizados, conmocionados y a la gresca todo el tiempo.

14a. Gran salón

La mitad de este gran salón se encuentra sepultado bajo los escombros. Cuatro guardias (humanos illuskanos de ambos sexos NB) han colocado el cuerpo de lady Velrosa Nandar sobre los restos destrozados de una mesa de comedor de roble y discuten sobre los próximos pasos a seguir. Sus nombres son Sydiri Haunlar, Torem Breck, Alara Winterspell y Kaelen Zam. Entre ellos no hay un líder fuerte, por lo que recurrirán a los aventureros en busca de consejo y liderazgo. Si los personajes preguntan a los guardias sobre lo sucedido, compartirán la siguiente información:

- Nightstone fue bombardeada con piedras desde un castillo gigante suspendido en el cielo. La fortaleza quedó separada de la aldea cuando uno de los proyectiles hundió parte del puente.
- Al no tener dónde esconderse, los lugareños bajaron el puente levadizo y huyeron hacia el norte. En caso de ataque, se suponía que estos debían refugiarse en la fortaleza, pero con el puente inutilizado, esa ya no fue una opción a contemplar.
- Al norte de Nightstone, a una milla de distancia, hay algunas cuevas llenas de murciélagos. Es probable que los aldeanos se hayan refugiado allí.
- Varios de los guardias que protegían el asentamiento huyeron hacia el norte con sus habitantes.
- Tras marcharse estos, cuatro gigantes de piel pálida descendieron del cielo, arrancaron el monolito de la plaza de la aldea y se la llevaron de regreso a su fortaleza. El castillo en las nubes partió poco después, en dirección este.
- Lady Nandar se encontraba en el gran salón cuando el techo se derrumbó. Quedó enterrada bajo los escombros y murió antes de que nadie pudiera llegar hasta ella.

El gran salón servía antiguamente como sala del trono y comedor. Las puertas de la pared oeste conducen a la cocina (zona 14b) y al estudio (zona 14c). Entre estas puertas hay una escalera de madera que sube al segundo piso (zona 14d).

Tesoro. Lady Nandar lleva puesta una alianza de oro engastada con turmalinas en el dedo corazón de su mano izquierda. El anillo no es mágico y vale 750 po. Los guardias de la fortaleza se opondrán enérgicamente a que cualquiera intente llevárselo.

14b. Cocina

Esta habitación está sepultada por los escombros.

14c. Salón y biblioteca

Esta sala esquinera consta de dos niveles. El nivel inferior es el salón. Está decorado con mullidos sillones y alfombras de piel de oso; los muros están adornados con armas, escudos y cabezas disecadas de animales salvajes. Una bonita escalera de

madera asciende hasta un balcón circular con una barandilla de madera tallada situado a 20 pies de altura. El nivel superior es una biblioteca y sus paredes están llenas de anaqueles. Lord Drezlin Nandar y sus compañeros de caza utilizaban el salón como espacio para relajarse y contar historias, mientras que lady Velrosa Nandar usaba la biblioteca para guardar su colección de libros sobre filosofía, naturaleza y poesía.

Si bien el contenido de esta cámara tenía un gran valor sentimental para los Nandar, aquí no hay nada particularmente valioso.

14d. Pasillo del segundo piso

Este pasillo en forma de "L" está decorado con lujosas alfombras, candeleros dorados y pinturas enmarcadas que muestran lugares de Waterdeep. Una puerta situada en el extremo norte del pasillo conduce a un balcón de piedra con vistas a la entrada de la fortaleza. Las otras puertas llevan a los dormitorios, dos de los cuales están destruidos. La escalera de madera del muro oeste desciende hasta la planta principal. Una escalera similar ubicada en el muro sur sube hasta la azotea.

14e. Dormitorio principal

Esta habitación es el único de los tres dormitorios que ha sobrevivido al ataque de los gigantes de las nubes. Hay tapices y lámparas de aceite colgados en las paredes y alfombras de piel de lobo cubren el suelo de madera. El elemento central de la estancia es una gran cama, cuyo ornamentado cabecero está esculpido con imágenes de rosas y zorros. Junto a los muros se aprecian cuatro armarios; cada uno contiene ropa de mujer para una estación, toda a la última moda de Waterdeep. A los pies de la cama se sitúa un cofre de madera que no está cerrado con llave.

Sobre la puerta hay una espada larga colgada. Se trata en realidad de una **espada voladora** que atacará a cualquiera que abra el arcón (solo lady Nandar podía abrirlo sin provocar la ofensiva de la espada). Los guardias de la zona 14a intentarán evitar que se saquee el contenido del cofre.

Tesoro. El interior del cofre de madera está dividido en pequeños compartimentos. Una búsqueda exhaustiva permitirá hallar un saco de terciopelo con 180 pp (las soldadas de los guardias), un estuche de seda con cuatro gemas de 100 po y un joyero de plata (con un valor de 25 po) que alberga tres hermosos collares de oro (con un valor de 250 po cada uno).

14f. Azotea

La caída de las rocas hizo que algunas partes de la azotea se derrumbaran, pero lo que queda de esta se puede transitar. Una bandera ondea llevada por la brisa en el extremo de un mástil de madera de 30 pies (9 m) de alto que se eleva en la esquina noreste. La bandera representa la estilizada cabeza de un zorro de oro con una rosa aferrada entre sus fauces sobre campo de púrpura.

Acontecimientos especiales en Nightstone

Los siguientes acontecimientos especiales pueden ocurrir mientras los aventureros se encuentran en Nightstone. Lo ideal es que los personajes sean de nivel 2 antes de que cualquiera de ellos tenga lugar.

Las Siete Sierpes

Este acontecimiento tendrá lugar después de que los aventureros hayan librado a Nightstone de su plaga de goblins, pero antes de que hayan completado un descanso largo.



Siete mercenarios de los Zhentarim llegan a caballo hasta la aldea. Si el puente levadizo está bajado, cabalgarán hacia la plaza y llamarán a gritos a Kella Darkhope. En caso de que los personajes hayan subido el puente levadizo, los zhents gritarán para que alguien lo baje. Si aún sigue con vida, la espía intentará dejarlos entrar.

El líder de los recién llegados es Xolkin Alassandar (**capitán bandido** semielfo LM), un hombre encantador y despiadado entrado en la treintena. Él y sus seis subordinados (**bandidos** humanos LM de ambos sexos y diversos grupos étnicos) van cabalgando en siete **caballos de monta**. Conocida como las Siete Sierpes, la banda de Xolkin se dedica a hacerle el "trabajo sucio" al Caracol, un líder zhent radicado en Daggerford (consulta el apartado "Daggerford" en el capítulo 3). Su misión actual es la de ayudar a Kella Darkhope a convertir Nightstone en una base de la Red Negra. La capacidad defensiva del asentamiento y su proximidad a Waterdeep lo hacen ideal para las operaciones de los Zhentarim. Las Siete Sierpes habían planeado infiltrarse en la aldea haciéndose pasar por cazarrecompensas a la caza de un criminal en busca y captura (Kella), pero han desechado este ardid una vez se ha hecho evidente que la población está abandonada casi por completo.

Xolkin está enamorado de Kella y haría cualquier cosa por ella, a pesar de saberse no correspondido. Si ella está prisionera, el semielfo intentará comprar su libertad (mira "Tesoro"). Si eso no da resultado, tratará de conseguir sus objetivos por la fuerza. En caso de que Kella haya encontrado la forma de congraciarse con los aventureros, les revelará su pertenencia a los Zhentarim una vez que las Siete Sierpes estén lo suficientemente cerca como para protegerla. De haber en el grupo uno o más personajes con fuertes lazos con la Red Negra, Kella intentará convencerlos de que la ayuden a convertir la aldea en una base de los Zhentarim.

Si los aventureros no hacen nada para oponerse a los mercenarios zhents, Xolkin ordenará a sus hombres subir el puente levadizo mientras él usa su serpiente voladora para enviar un mensaje al Caracol, informándole de que el pueblo está bajo el control de la Red Negra. Si los personajes han matado a la serpiente voladora del bandido, este ordenará a uno de sus hombres viajar hasta Daggerford para informar, mientras los demás "defienden la plaza". Si se inicia un combate, Xolkin se beberá su *poción de invulnerabilidad* antes de lanzarse al ataque.

Los zhents no lo tienen fácil para alcanzar la fortaleza y la ignorarán por el momento. Dicho esto, si descubren que algunos de los guardias de lady Nandar siguen escondidos en el torreón, instarán a los aventureros amistosos a deshacerse de ellos. Del mismo modo, si los personajes han hecho buenas migas con los defensores de la mota, estos les pedirán que salven la aldea de la ocupación de los Zhentarim.

Los aventureros no tienen obligación alguna de librar a Nightstone de Kella Darkhope y las Siete Sierpes. Tanto si vencen a los zhents como si llegan a un acuerdo con ellos, permite que los personajes completen un descanso largo, si lo desean, antes de continuar con el acontecimiento "Los Buscaorejas".

Tesoro. Xolkin lleva puesto un anillo de oro (vale 25 po) adornado con el símbolo de los Zhentarim: una serpiente negra alada. También porta una bolsa que contiene 4 ppt, 13 po, cinco gemas de 100 po (que cambiará de buen grado por la vida de Kella) y una *poción de invulnerabilidad.*

Cada uno de los mercenarios restantes lleva una bolsa con 2d10 po.

Los Buscaorejas

Los elfos de los bosques que habitan el Bosque de Ardeep están en pie de guerra contra una tribu de orcos vecina llamada los Buscaorejas (así nombrados porque llevan collares hechos con orejas de elfos). Gurrash, su caudillo, lideró hace poco un ataque contra la floresta. Por desgracia para los orcos, los elfos estaban preparados para darles la bienvenida. Más de la mitad de la horda orca pereció y los pocos supervivientes se vieron obligados a huir. Gurrash y varios orcos escaparon del bosque y se dirigieron hacia el sur, donde se han topado con Nightstone. Sabiendo que los elfos les pisan los talones, el caudillo y sus orcos han intentado acceder a la aldea luchando, con la intención de hacerse fuertes tras sus muros.

Gurrash, el caudillo orco, está sangrando debido las heridas infligidas por las flechas élficas; le quedan 60 puntos de golpe. Dirige una fuerza que consta de veinte orcos y una orca ojo de Gruumsh llamada Norgra la Tuerta, todos ilesos. Norgra es la lugarteniente de Gurrash y será quien asuma el mando si el líder fallece.

Los orcos no llevan más equipo que sus armas y armaduras. Si el puente levadizo está bajado, se apresurarán a atravesarlo e intentarán arrasar la aldea, matando a cualquier otra criatura que encuentren. En caso de que el puente esté alzado, cruzarán el foso a nado y tratarán de escalar la empalizada, sin éxito. Frustrado por este fracaso, Gurrash enviará a varios exploradores río abajo para hallar otro punto de acceso. A estos orcos les llevará 10 minutos darse cuenta de que pueden acceder al asentamiento por la brecha que hay en el tramo de empalizada donde el puente (zona 11) conecta con la fortaleza. Una vez los invasores entren en la aldea, lucharán hasta la muerte y no harán prisioneros. Debido a que los orcos no saben a qué se enfrentan, los aventureros podrían intentar ocultarse en la aldea e ir eliminando a unos cuantos enemigos cada vez. También podrán refugiarse en la mota, a la que los orcos no prestarán atención.

Si los orcos pierden a más de la mitad de sus efectivos sin haber tomado el lugar, los supervivientes huirán a las colinas de los alrededores. Una vez sus adversarios hayan sido derrotados, los personajes podrán subir a nivel 3 y encaminarse hacia las Cuevas Rezumantes para localizar y rescatar a los aldeanos desaparecidos. Si no están seguros de a dónde han ido los lugareños, Kella Darkhope o los guardias de la fortaleza podrán indicarles la dirección correcta.

Extraños compañeros de cama. Si los aventureros han alcanzado algún acuerdo con la Red Negra durante el acontecimiento anterior y las Siete Sierpes aún siguen en el asentamiento cuando lleguen los orcos, los zhents ayudarán al grupo a defender Nightstone. Xolkin y Kella no son héroes y no arriesgarán su pellejo innecesariamente, pero levantarán raudos el puente levadizo o enviarán defensores a las torres de vigilancia según sea necesario. Sabiendo que los orcos son devastadores combatientes en el cuerpo a cuerpo, los mercenarios optarán por los ataques a distancia e intentarán mantener a sus enemigos alejados.

¡Elfos al rescate! Si los personajes corren peligro de ser superados por el caudillo Gurrash y sus orcos sedientos de sangre, ocho elfos del Bosque de Ardeep (batidores elfos de los bosques CB de ambos sexos) llegarán desde el norte para ayudarles. El líder de esta banda es un osado elfo de los bosques llamado Rond Arrowhome. Ni él ni sus compañeros sienten aprecio o respeto por los residentes de Nightstone, pero odian aún más a los orcos. Una vez derrotados sus adversarios, Rond gritará: "¡De nada!", y se retirará junto con los demás elfos de vuelta al Bosque de Ardeep. Los elfos no buscan iniciar una pelea o hacer las paces con los habitantes del asentamiento, ni estarán interesados en recibir ningún tipo de recompensa.

Cuevas Rezumantes

Las colinas que rodean Nightstone están plagadas de cavernas. Los aldeanos se escondieron en las Cuevas Rezumantes, ubicadas a una milla al norte de la aldea, después del ataque de los gigantes de las nubes. Los aventureros que sigan las huellas de los lugareños o hayan recibido indicaciones descubrirán la amplia boca de una gruta situada en la cara sur de una colina rocosa cubierta de pinos. Los personajes que hagan uso de esta entrada llegarán a la zona 1 de las Cuevas Rezumantes.

Si los aventureros dedican una hora a recorrer el contorno de la colina, darán con otras dos entradas. En la falda de la elevación, en la ladera oeste, hay un estrecho túnel por el que discurre un arroyo. Este corredor tiene 40 pies de largo y conduce a la zona 6. En la ladera este de la colina se ubica un túnel seco de 100 pies de largo que desciende ligeramente hacia la zona 3a.

Si los personajes suben a la cima del cerro y miran a su alrededor en busca de otras posibles entradas, encontrarán una chimenea natural (un conducto de 5 pies de diámetro) que desciende 50 pies hasta la zona 7. Este conducto posee numerosos asideros y se puede escalar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si los aventureros usan útiles de escalada no tendrán que hacer ninguna prueba de característica.

Un clan de goblins expulsado del Bosque de Ardeep por los elfos se refugió en las Cuevas Rezumantes hace poco más de un mes. Una semana más tarde, mientras recorrían las colinas en busca de alimento, hicieron buenas migas con una pareja de ogros y los atrajeron mediante argucias hasta las cavernas para que les protegieran. Los goblins y los ogros han capturado a los refugiados de Nightstone y han comenzado a comérselos. Los prisioneros que los goblins aún no han devorado están condenados a enfrentarse a un destino similar, a menos que los aventureros intervengan.



Mapa 1.2: Cuevas Rezumantes

Hark, el jefe goblin, no es una criatura irracional. Su instinto de supervivencia tendrá más peso que cualquier odio natural que sienta hacia sus enemigos o sus presas. Los personajes podrán negociar con Hark y evitar un derramamiento de sangre innecesario (mira la zona 9) o matarlo junto con sus seguidores para conseguir la libertad de los aldeanos: a ellos les corresponderá elegir.

Los aventureros deberían ser de nivel 3 cuando entren en las Cuevas Rezumantes. El mapa 1.2 muestra la disposición de las cavernas. Los apartados que siguen describen las localizaciones que aparecen en ese mapa.

Cuevas Rezumantes: características generales

Las Cuevas Rezumantes son formaciones naturales que tienen las siguientes características en común:

Goteo de agua. Estas grutas reciben su nombre por el agua que gotea constantemente de las estalactitas de la caverna principal (zona 1). El sonido del goteo del agua reverbera en todo el complejo, pero no es lo suficientemente fuerte como para ahogar otros ruidos llamativos.

Oscuridad. Las Cuevas Rezumantes no disponen de fuentes de luz. Goblins y ogros confían en su visión en la oscuridad para ver.

Paredes. Las paredes están húmedas y resbalan, pero gracias a una gran cantidad de asideros y puntos de apoyo, se pueden escalar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Túneles estrechos. Los túneles que parten desde la caverna principal (zona 1) tienen una altura de 7 a 8 pies y de 2 a 5 pies de ancho. Los ogros y otras criaturas Grandes pueden transitar por estos pasajes, pero sufren las penalizaciones que corresponden (consulta el apartado "Apretarse en un espacio más pequeño" en el capítulo 9 del *Player's Handbook*).

1. Caverna principal

Los personajes que sigan las huellas de los aldeanos llegarán a la amplia boca de una cueva de 12 pies de ancho por 20 pies de alto. Pasando esta cámara hay una gran caverna con un bosque de estalagmitas en el centro y salientes a 10 pies de altura en sus paredes. El agua rezuma del techo cubierto de estalactitas, que se eleva hasta una altura de 30 pies en el centro de la zona. Seis túneles naturales parten desde esta caverna central hacia otras partes del complejo de cuevas. El suelo está lleno de lanzas y escudos rotos, así como de pegotes de excremento de murciélago.

Los aventureros que se asomen a la gruta podrán ver a un ogro bañándose en un estanque de lodo (consulta la zona 1b). Aquellos que posean visión en la oscuridad también podrán distinguir a uno o más centinelas goblins sobre los salientes (mira la zona 1a). Si los personajes portan fuentes de luz o hacen mucho ruido, las criaturas de las zonas 1a, 1b y 1c los detectarán y atacarán.

1a. Salientes

En las paredes de la caverna se han ido formando salientes de roca a diez pies de altura. Trepar hasta una de estas cornisas naturales o descender de las mismas de forma segura requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Cinco goblins montan guardia en los salientes, uno en cada cornisa marcada como "1a" en el mapa. Sus nombres son Gleek, Lop, Nitch, Pox y Slibberdabber. Cuando detecten a los intrusos, los goblins gritarán: "¡Bree-yark!", y empezarán a disparar flechas. Sus voces de alarma alertarán al resto del complejo de cuevas, pero los refuerzos no llegarán.

1B. Baño de lodo caliente

Un ogro llamado Nob se está dando un baño en un estanque de 5 pies de profundidad lleno de lodo caliente situado cerca de la entrada de la cueva. El estanque está caliente gracias a un respiradero natural que mantiene la temperatura del lodo a unos 32 grados centígrados. Nob no cuenta con sus jabalinas, pero se ha llevado consigo su garrote grande. El estanque de barro se considera terreno difícil.

Nob y su compañera (mira la zona 1c) trabajan para el jefe Hark, que los intimida con su intelecto superior y sus formas desagradables. El ogro intentará aplastar a los enemigos con su garrote grande. Si sus adversarios tratan de huir, Nob y su compañera los perseguirán.

1C. Bosque de estalagmitas

En el centro de esta caverna se ha formado un grupo de estalagmitas. Estas varían en altura, desde los 3 a los 15 pies. En mitad de este "bosque" de estalagmitas hay un claro. Los ogros han convertido este espacio en una guarida y, de hecho, una ogra llamada Thog estará durmiendo en el lugar cuando los personajes lleguen por primera vez. Los ruidos de combate o los gritos de alarma la despertarán, tras lo cual lanzará jabalinas o se unirá a la batalla con su garrote grande. Una inspección del cubil de los ogros no revelará nada de valor.

1D. Estanque emponzoñado

Se ha formado un estanque poco profundo junto a la pared noreste de la cueva, cuyo suelo es más bajo. Una escorrentía de sus aguas discurre hacia el este, entrando en la zona 4. El agua está contaminada por minerales tóxicos y no es apta para su consumo.

2. Madrigueras de los goblins

Un túnel, que los ogros encontrarán incómodamente estrecho, conduce hasta una angosta red de grutas donde habitan los miembros más débiles de la tribu goblin. Estos goblins se refugiarán en sus guaridas y evitarán pelear contra aventureros armados. Si se les amenaza, llorarán y rogarán pidiendo clemencia. Tienen CA 10, 1 punto de golpe y carecen de ataques eficaces.

2A. Cuevas dormitorio

Hay seis de estas cavernas marcadas en el mapa de las Cuevas Rezumantes, cada una con 1d6 goblins no combatientes. El suelo de las cámaras está cubierto por un jergón de hierba en el que duermen los goblins. Aparte de unas pocas ollas oxidadas, herramientas extrañas y juguetes goblins, las cuevas dormitorio no contienen nada de valor.

2B. Cueva de los huesos

Los goblins arrojan a este lugar los huesos de las criaturas que devoran. El suelo de la cueva está lleno de pequeños restos óseos de animales (en su mayoría murciélagos), así como de ciertos humanoides desafortunados, incluidos algunos de los aldeanos que se han comido recientemente. Una inspección de la zona no revelará ningún tesoro.

3. Cuevas del este

Después de algunos infortunados encontronazos con el monstruo de la zona 3a, los goblins han aprendido a evitar este túnel. Se refieren a la criatura como "la Mole".

3A. La Mole

Estalactitas y estalagmitas pueblan esta cueva de 20 pies de alto y 15 pies de ancho. En el centro del suelo se alza una estalagmita particularmente grande (10 pies de alto) plagada de orificios naturales de 4 pulgadas (10 cm) de ancho y 12 pulgadas (30 cm) de profundidad que llegan hasta una cavidad central hueca. Cerca de la base de la estalagmita descansan los restos completamente corroídos de dos cimitarras goblins.

Un **pudin negro** se ha instalado en la oquedad central de la estalagmita. Los agujeros de la carcasa de esta son lo suficientemente anchos como para que un aventurero pueda meter un brazo, un bastón o un arma por cualquiera de ellos. El pudin realizará un ataque de pseudópodo gratuito contra cualquier elemento que se inserte en alguno de los orificios de la estalagmita.

El pudin tendrá cobertura completa mientras se encuentre dentro de la estalagmita. Si no se le importuna, permanecerá en la oquedad hasta que los personajes se dirijan hacia la zona 3b, momento en que emergerá silenciosamente para seguirlos. Una vez tenga a los aventureros acorralados en la zona 3b, el pudin atacará.

Túnel del este. Este túnel de 5 pies de ancho por 7 pies de alto asciende ligeramente en dirección este. Recorridos 100 pies, da al exterior en la ladera este de la colina.

3B. Suministro de agua

Una pequeña cascada brota del techo, a 8 pies de altura, y forma una piscina natural de 5 pies de profundidad en el extremo suroeste de la cueva. Los goblins solían venir aquí a beber, pero dejaron de visitar la caverna cuando el pudin negro de la zona 3a comenzó a matarlos uno por uno.

Cerca de la pared sureste crece un grupo de veinte setas verdes. Un personaje que las inspeccione y supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10 podrá determinar que son venenosas. Cualquier criatura que ingiera una de estas setas deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrirá 1 de daño de veneno y quedará envenenada durante 1 hora. Los efectos de comer varias setas son acumulativos.

4. Murciélagos y prisioneros

Un corto túnel conduce hasta una caverna hundida en la que reverbera el ruido de batir de alas. El sonido emana de un pozo natural formado en el suelo de la cueva, que está cubierto de excrementos de murciélago. Cornisas a diez pies de altura rodean el pozo y forman unas recámaras elevadas al norte, este y sur. Acurrucados en estos espacios hay treinta aldeanos de Nightstone. Los lugareños, prisioneros de los goblins y los ogros, tratan de permanecer lo más en silencio posible por razones que podrían no ser evidentes para los personajes.

Justo debajo de esta caverna hay otra de tamaño similar llena de miles de murciélagos. Cualquier ruido fuerte en que se produzca en alguna de las dos cámaras (la de los prisioneros y la de los murciélagos) alterará a los animales. Cuando esto suceda, haz que los aventureros tiren iniciativa. En la posición 10 del orden de iniciativa, los murciélagos ascenderán volando por el pozo y revolotearán por la cueva superior, chillando ruidosamente. Su revoloteo reducirá la visibilidad en la caverna superior a 5 pies. Cualquier criatura recibirá 1 de daño perforante cada vez que entre en una zona cuadrada de 5 pies de lado llena de murciélagos rabiosos. Al comienzo de cada turno de estos animales, tira un d6. Si en la tirada sale de 1 a 5, los murciélagos seguirán revoloteando. Si sale un 6, regresarán a la gruta inferior y se calmarán.

El pozo desciende a través de 20 pies de roca sólida y luego se abre a la caverna inferior, que tiene 30 pies de profundidad.

Aldeanos de Nightstone

El jefe Hark ha despojado a los lugareños de sus armas antes de traerlos a esta caverna. Los aldeanos temen por sus vidas, pero no podrán escapar de las Cuevas Rezumantes hasta que los monstruos de la zona 1 sean derrotados. Cada pocas horas, uno de los ogros entra en la cueva, agarra a un prisionero y se lleva al infortunado para comérselo (si no lo hacen los ogros, entonces aparecen los goblins de la zona 2 o las ratas gigantes de la zona 9).

En ausencia de un verdadero líder, Morak Ur'gray (**plebeyo** enano escudo LB), el propietario y gerente de la posada de Nightstone, habla en nombre de los aldeanos. Morak es optimista y cuenta con que lady Velrosa Nandar acudirá a rescatarlos. Cuando vea aparecer a los aventureros, respirará aliviado y dará por hecho que han sido contratados por lady Nandar (le consternaría saber que la mujer no ha sobrevivido al ataque contra Nightstone).

Otros prisioneros dignos de mención atrapados en la caverna son Hiral Mystrum (**plebeyo** humano tethyriano LB), el cobarde sacerdote de Lathander de la aldea, y seis guardias desarmados (**guardias** LN de ambos sexos y diversos grupos étnicos). Estos últimos resultaron heridos por los goblins y los ogros mientras los capturaban; a cada uno le quedan solo 1d6 puntos de golpe.

Los demás prisioneros que se encuentran aquí son miembros supervivientes de otras familias locales. Los adultos son todos **plebeyos** desarmados y los niños son no combatientes. Dejan que Morak hable en su nombre. Las familias son las siguientes:

Familia Agganor. Destino Agganor (42 años) es la comadrona tiefling de Nightstone. Su hijo, Sonrisa Agganor (27 años), trabajaba en los establos de la aldea, dando de comer a los caballos y limpiando los compartimentos para lady Nandar. Destino adora a Asmodeo, pero no impone sus creencias a nadie, tampoco a su hijo.

Familia Delfryndel. Los Delfryndel son humanos tethyrianos. Poseen y operan el molino de viento de Nightstone. Los supervivientes de la familia son Renarra Delfryndel (64 años), su hijo menor Zalf (40 años), su esposa Elize (37 años) y sus dos hijos adolescentes: Darson (17 años) y Hildy (14 años). Ningún miembro de la familia murió en el ataque de los gigantes, pero los goblins han matado y devorado al hijo mayor de Renarra: Olaf.

Familia Hulvaarn. Los Hulvaarn son humanos damaranos que se dedican a cultivar patatas y nabos. Los miembros supervivientes de la familia son Godrick Hulvaarn (32 años), su esposa Prennis (30 años) y sus tres hijos: su hija Jehanna (12 años) y sus gemelos Ellis y Ghalt (9 años). Los niños perdieron a su abuelo (el padre de Godrick, Nestor) en el ataque de los gigantes a Nightstone.

Familia Nesper. Los Nesper son unos granjeros humanos tethyrianos que cultivan calabazas y calabacines. Ninguno de ellos falleció en el ataque de los gigantes, pero tres de ellos han muerto a manos de los goblins y los ogros en las Cuevas Rezumantes. Los restantes miembros de la familia son Yondra (15 años) y su hermano Sarvin (11 años). Han perdido a sus padres y a su hermana mayor llamada Sylda.

Familia Osstra. Los Osstra son humanos tethyrianos que se dedican al cultivo del trigo. Los miembros supervivientes de la familia incluyen a Thelbin Osstra (52 años), su esposo Brynn (52 años) y su bondadoso sobrino Broland (23 años). Brynn ha perdido a su anciana madre y a su hermana menor (la madre de Broland) a manos de los goblins.

Familia Summerhawk. Los Summerhawk son medianos fornidos. Taela Summerhawk (28 años), boticaria, consuela a sus cuatro hijos pequeños: Barley (10 años), Midge (8 años), Nincy (6 años) y Dollop (3 años). El esposo de Taela, Larlow, resultó muerto en Nightstone al caer una piedra sobre su casa.

5. Grieta

Una grieta de 8 pies de ancho y 20 pies de profundidad divide un túnel que se dirige hacia el norte. Los goblins no cruzan la fisura, ni han explorado el corredor. A dónde conduce el túnel queda a tu discreción. Puede salir a la superficie en algún punto, llevar hasta la guarida de algún monstruo o al Bosque de Ardeep. Si no quieres que los aventureros se alejen demasiado, informa a los jugadores de que el pasaje está bloqueado por un derrumbe cuando hayan recorrido un trecho; eso los obligará a retroceder.

6. Arroyo subterráneo

Una corriente de agua que cubre hasta el tobillo atraviesa un estrecho túnel situado en la pared oeste y forma un pequeño estanque en esta caverna por lo demás vacía. El agua no tiene buen sabor debido a su alto contenido mineral, pero los goblins se han visto obligados a beberla porque su fuente de agua potable ya no está disponible (consulta la zona 3).

Si los aventureros acceden a las cuevas sin ser detectados y se refugian aquí, cada hora habrá una probabilidad del 50% de que algún goblin no combatiente entre al lugar a buscar agua. El goblin huirá en cuanto vea a los intrusos, dirigiéndose al norte hacia la zona 9. Tiene CA 10, 1 punto de golpe y carece de ataques eficaces.

7. Chimenea natural

Se ha formado una chimenea natural en el techo, a 7 pies de altura, de esta pequeña gruta lateral. La chimenea tiene 5 pies de ancho y dispone de abundantes asideros y puntos de apoyo. Una criatura podrá subir o bajar por el conducto superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si se usan cuerdas o útiles de escalada no será necesario hacer ninguna prueba de característica.

Una ambiciosa **goblin** sin escrúpulos llamada Snigbat está de guardia al fondo de la chimenea. Su cometido es vigilar a los intrusos e informar de lo que vea al jefe Hark. Snigbat piensa que esta guardia es una forma de castigo. Si ve a uno o más aventureros bien armados, la goblin se ofrecerá a llevarlos hasta Hark, siempre que le prometan matarlo y ayudarla a convertirse en la nueva jefa. La goblin sabe dónde guarda el líder su tesoro (zona 8), pero no compartirá esta información con los personajes, con la esperanza de que quedárselo para ella.

Desarrollo

Si los personajes se alían con Snigbat y se deshacen de Hark, esta les pedirá que acaben con los ogros de la caverna principal (zona 1), ya que ella no tiene influencia alguna sobre ellos. Una vez muertos Hark y los ogros, Snigbat podrá ostentar el título de jefa sin que nadie la desafíe. Cuando sea la nueva líder, permitirá que los aventureros y los aldeanos de Nightstone salgan indemnes de las Cuevas Rezumantes.

8. Tesoro de Hark

Una gran roca redonda tapa el túnel bajo de 4 pies de diámetro que conduce hasta esta cueva. La piedra encaja perfectamente en el pasadizo y hay que empujarla dentro de la caverna para despejarlo. Quitar de en medio la roca requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 11. El ruido que provoca la piedra al rodar será lo suficientemente fuerte como para alertar a las criaturas de la zona 9.

El techo de la cueva está a 8 pies de altura y en el suelo hay un jergón de hierba (la cama de Hark) junto al que descansa un ajado cofre de madera con un cerrojo oxidado. El cerrojo no es más que un mero adorno que se caerá a pedazos en cuanto sea manipulado.

Tesoro

El cofre contiene el tesoro que el jefe Hark ha ido reuniendo durante su corta vida:

- 12 po, 55 pp y 87 pc (en monedas sueltas).
- Una pareja de salero y pimentero de plata a juego (valen 10 po por separado y 25 po la pareja).
- Un estuche de cuero manchado de sangre que alberga un conjunto completo de herramientas de ladrón (con un valor de 25 po).
- Un símbolo sagrado de Silvanus tallado en madera y con incrustaciones de oro (por valor de 25 po).
- Un objeto mágico, establecido al azar tirando en la tabla de objetos mágicos A del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

9. Cueva del jefe Hark

En esta caverna de 10 pies de alto se encuentra Hark, **el jefe goblin**, dos hembras **goblins** (guardaespaldas) llamadas Ratcha y Zukluk y las queridas mascotas del jefe: siete **ratas gigantes.** Cuando los personajes entren en la cueva por primera vez, Hark y sus guardaespaldas estarán disfrutando, viendo a las ratas devorar el cadáver de un aldeano asesinado (Darthag Ulgar, el propietario del puesto comercial del bazar Escudo de León).

El jefe goblin ha requisado todas las armas y escudos a los lugareños capturados y ha escondido todo ese equipo en una recámara situada al oeste, detrás de unas rocas. Los aventureros que busquen el alijo hallarán nueve lanzas, cinco garrotes, dos dagas y seis escudos de madera.

Despensa de Hark

En el extremo norte de la cueva hay una cueva más pequeña donde el jefe Hark mantiene a los prisioneros antes de dárselos como alimento a sus ratas gigantes. Acurrucada en al fondo de esta despensa de 6 pies de alto se encuentra la aterrorizada ayuda de cámara de lady Velrosa Nandar: Daphne Featherstone (**plebeya** humana tethyriana LB). Daphne estaba en el pueblo cuando los gigantes de las nubes atacaron. Incapaz de regresar a la Fortaleza Nandar, Daphne huyó hacia las Cuevas Rezumantes junto con los otros aldeanos, decisión de la que ahora se arrepiente. Si se entera de que lady Nandar ha fallecido, será imposible consolar a la mujer.

Tratar con Hark

Los personajes podrán intentar negociar con Hark en lugar de atacarlo. El jefe goblin se comprometerá a liberar a los aldeanos que quedan si los aventureros hacen alguna de las siguientes cosas (y dejan en paz la guarida de los goblins):

- Pagar un rescate de 1 pieza de oro por cada aldeano (la cantidad total es de 31 po, menos 1 po por cada lugareño que haya muerto desde que los personajes hayan llegado a las cuevas).
- Entregarle a Hark un cerrojo que funcione. El jefe necesita uno nuevo para su cofre del tesoro de la zona 8.
- Matar a la Mole (consulta la zona 3). Si los aventureros le proporcionan a Hark una prueba de la desaparición del pudin negro, liberará a todos los aldeanos que estén bajo su custodia.

La misión de Morak

Los personajes que sobrevivan a los peligros de las Cuevas Rezumantes y regresen a Nightstone deberían subir a nivel 4.

De vuelta al pueblo sano y salvo, Morak Ur'gray hará una evaluación de los daños y preparará todo lo necesario para enviar a Waterdeep noticias sobre el ataque de los gigantes; instará a los aventureros a emprender una de las tres misiones que se explican a continuación. Si Morak falleció en las Cuevas Rezumantes, otro PNJ podrá asignarles la tarea en su lugar. Escoge la que más te guste. Tu elección determinará que los personajes visiten Bryn Shander, Goldenfields o Triboar en la siguiente etapa de la aventura (consulta el capítulo 2).

Acepten o no los aventureros la misión de Morak, continúa con el apartado "Torre de Zephyros".

Misión en Bryn Shander

La amiga y vecina de Morak, Semile Southwell, falleció en el ataque de los gigantes. Aunque no tenía familia en Nightstone, la mujer hablaba a menudo sobre su hermano, Markham. Morak sabe que Markham es el alguacil de Bryn Shander y pedirá a los personajes que viajen hasta el Valle de Icewind y le lleven la triste noticia de la muerte de Semile.

Misión en Goldenfields

Los Xelbrin murieron en casa cuando los gigantes bombardearon la aldea (consulta "Nightstone", zona 4h). Morak recuerda que la pareja de ancianos tenía un hijo, Miros, que vive en Goldenfields. El comerciante pedirá a los aventureros que visiten el Granero del Norte y pongan en conocimiento de Miros lo sucedido. Si el tressym de los Xelbrin aún sigue con vida, Morak solicitará a los personajes que se lo entreguen sano y salvo a Miros.

Misión en Triboar

El amigo y vecino de Morak, Darthag Ulgar, fue devorado por las ratas gigantes. El hombre regentaba el puesto comercial del bazar Escudo de León en Nightstone y su exesposa dirige un puesto comercial similar en Triboar. Morak pedirá a los aventureros que viajen hasta Triboar y lleven a Alaestra Ulgar la triste noticia del fallecimiento de Darthag.

Torre de Zephyros

El día después de que los personajes hayan aceptado la misión de Morak, tendrán su primer encuentro con un gigante. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

> Veis una enorme torre flotando sobre una esponjosa nube a mil pies de altura. La atalaya debe alcanzar cientos de pies de altura y su cúspide tiene un extraño aspecto, como el sombrero puntiagudo de un mago. A medida que la torre se aproxima, unas escaleras hechas de nubes comienzan a formarse bajo esta y descienden hacia vosotros.

El mapa 1.3 muestra la torre. Las escaleras están hechas de nubes sólidas que descienden en espiral, deteniéndose justo antes de tocar el suelo. Su tamaño es adecuado para humanos y pueden subirse con seguridad. Tras ascender por las escaleras unos 1.000 pies, los personajes se encontrarán frente a la entrada de la atalaya, sobre una nube tan firme y segura como el suelo sólido. Si los personajes acceden al primer piso de la construcción, un mago gigante de las nubes llamado Zephyros

bajará desde el segundo piso (mediante un conjuro de *levitar*) para darles la bienvenida.

Zephyros es un excéntrico gigante de las nubes con el cabello blanco barrido por el viento, la barba blanca y una túnica púrpura ondulante cuajada de estrellas doradas. El gigante no representa ninguna amenaza para Nightstone ni para los aventureros.

Desde la caída del ordning, Zephyros ha estado utilizando conjuros de *contactar con otro plano* para hallar una forma de arreglar las cosas. Los lanzamientos fallidos del conjuro lo han vuelto loco en múltiples ocasiones. Aunque se ha recuperado de la locura, su excentricidad se ha acentuado. Sus investigaciones arcanas lo han conducido hasta Nightstone. No tuvo nada que ver con el ataque de los gigantes de las nubes al asentamiento y se horrorizará al conocer el daño que sus compañeros gigantes han causado.

Zephyros tiene a la "gente pequeña" en mayor estima que la mayoría de los gigantes. Si los personajes se presentan, una amplia sonrisa se formará en el rostro del mago, al darse cuenta de que ellos son los que mencionan las misteriosas entidades planares con las que ha hablado. Convencido de que estos aventureros pueden restaurar el ordning, Zephyros se ofrecerá a transportarlos hasta un destino del Norte que ellos elijan. Hasta ahí llegará su compromiso. Las entidades planares con las que Zephyros ha hablado mediante *contactar con otro plano* le han advertido que no ha de involucrarse de manera más directa en los acontecimientos. El destino del grupo debería coincidir con la misión de Morak. Después de dejar a los personajes en dicho lugar, Zephyros y su torre se dirigirán hacia las islas Moonshae.

Si los aventureros piden a Zephyros que los lleve a otro lugar que no sea Bryn Shander, Goldenfields o Triboar, el gigante se confundirá un poco y terminará transportándolos a una de esas localizaciones por accidente, como mago excéntrico que es.

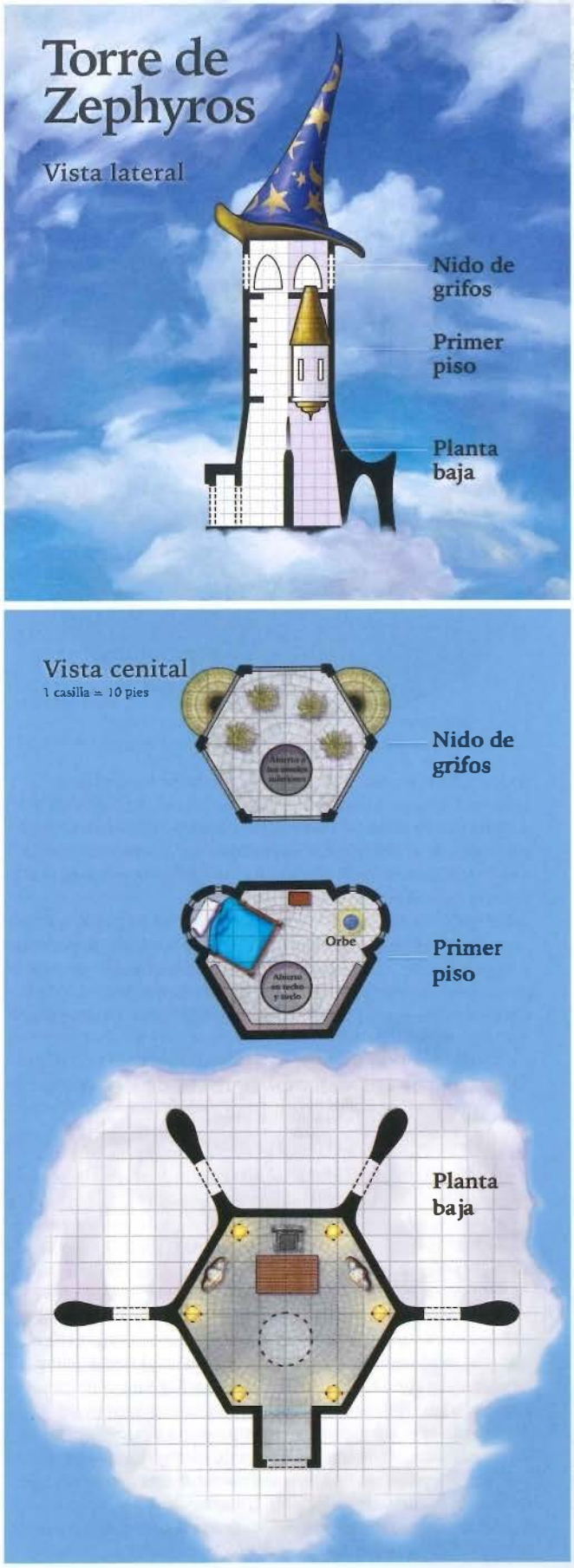
Zephyros es un **gigante de las nubes**, con los siguientes ajustes:

- Es neutral bueno.
- Tiene una puntuación de Inteligencia de 18 (+4) y el atributo Lanzamiento de Conjuros que se describe a continuación.
- Lleva un *bastón de los magos* de tamaño gigante en lugar de un lucero del alba. Como acción, puede hacer dos ataques cuerpo a cuerpo con el bastón. Cada uno tiene un bonificador de +15 a impactar e inflige 20 (3d6 + 10) de daño de contundente con cada impacto, o 23 (3d8 + 10) de daño contundente si se usa a dos manos. Este daño se considera mágico.
- Su valor de desafío es 13 (10.000 PX).

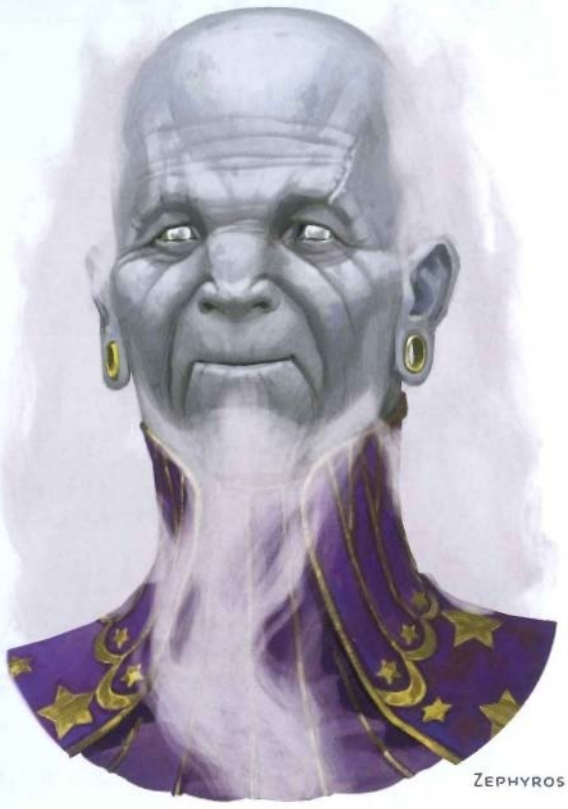
Lanzamiento de Conjuros. Zephyros es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica para el lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +11 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante, mensaje, prestidigitación, rayo de escarcha, reparar*
Nivel 1 (4 espacios): *entender idiomas, escudo, hechizar persona, proyectil mágico*
Nivel 2 (3 espacios): *corona de la locura, levitar, ráfaga de viento*
Nivel 3 (3 espacios): *don de lenguas, indetectable, protección contra energía*
Nivel 4 (3 espacios): *conjurar elementales menores, esfera elástica de Otiluke, invisibilidad mejorada*
Nivel 5 (2 espacios): *cono de frío, contactar con otro plano*
Nivel 6 (1 espacio): *sugestión en masa*

La torre de Zephyros no dispone de alojamientos adecuados al tamaño de la gente pequeña, pero el mago gigante



Mapa 1.3: Torre de Zephyros



Zephyros

de las nubes permitirá al grupo acomodarse en la planta principal. Pedirá a los personajes que limiten sus actividades a dicha planta y que se mantengan alejados del segundo piso y del nido de grifos. Zephyros controla los movimientos de la torre mediante un orbe de *navegación* (consulta el apéndice B) situado en el segundo piso.

La tabla "Duración de los viajes en la torre de Zephyros" resume el tiempo que tarda la torre en viajar desde Nightstone a Bryn Shander, Goldenfields o Triboar. Con independencia de su destino final, los aventureros tendrán al menos un encuentro durante el trayecto (mira el apartado "Cielos hostiles" para saber más).

Duración de los viajes en la torre de Zephyros

Destino	Duración del viaje
Bryn Shander	624 horas (26 días)
Goldenfields	72 horas (3 días)
Triboar	275 horas (11 días y medio)

Planta baja

La torre descansa sobre una nube cuya superficie se percibe sólida bajo los pies. Un arco de paso da acceso a un vestíbulo vacío; al fondo cuelga una delgada cortina azul translúcida que se mece con la brisa. Tras la cortina hay una cámara hexagonal de 100 pies de alto que contiene una mesa de madera de tamaño gigante y una silla de piedra. Seis esferas de cristal cuelgan de unas cadenas de hierro fijadas al techo, con sendos conjuros de *llama permanente* en su interior. Las esferas mantienen la habitación bien iluminada.

El primer piso de la torre se puede ver a través de un agujero de 20 pies de ancho que hay en el alto techo.

Primer piso

El techo de este nivel de la torre está situado a 80 pies de altura; también hay unas altas y esbeltas ventanas cerradas con vitrales. El mobiliario incluye una cama de tamaño gigante y un enorme cofre de madera cerrado mediante un conjuro de *cerradura arcana*. Unas repisas de piedra sobresalen de las paredes a 20, 40 y 60 pies de altura; soportan el peso de la vasta colección de diarios de Zephyros (mira "Tesoro").

A 10 pies sobre el suelo flota el *orbe de navegación* (consulta el apéndice B) que Zephyros utiliza para controlar el movimiento de la torre.

El gigante se mueve entre los niveles por medios mágicos. Un agujero de 20 pies de diámetro situado en el suelo le permite acceder a la planta baja, cuyo suelo se encuentra 100 pies más abajo. Un orificio de tamaño similar practicado en el techo conduce hasta el nido de grifos.

Tesoro

El cofre de madera mide 9 pies (2,7 m) de largo por 5 pies (1,5 m) de ancho y 5 pies (1,5 m) de alto. Alberga un surtido de túnicas, un par de sandalias (todo de talla gigante), un gran peine de electro con incrustaciones de piedras lunares (vale 750 po y pesa 25 libras [11 kg]) y el libro de conjuros de Zephyros. Este último pesa 250 libras (113,5 kg) y está encuadernado en plata con remates dorados. Contiene todos los conjuros que el mago ha preparado más los siguientes conjuros adicionales: *alterar los recuerdos*, *armadura de mago*, *escudo de fuego*, *hacer añicos*, *imagen múltiple*, *llama permanente*, *ojo arcano*, *paso brumoso*, *patrón hipnótico* y *ralentizar*.

La biblioteca de Zephyros guarda más de quinientos diarios de investigación que él mismo ha redactado. Durante los últimos cincuenta años, el gigante ha estado vagando por las islas Moonshae catalogando sus muchas maravillas, tanto mágicas como mundanas. Cada libro pesa 100 libras (45 kg), atesora lo investigado durante un mes y tiene un valor de hasta 250 po.

Nido de grifos

El nivel más alto de la torre tiene arcos abiertos en sus muros. Cuatro grifos han hecho sus nidos en la cúspide, a los que Zephyros trata como si fueran gatos. En cualquier momento habrá presentes 1d4 grifos; aquellos ausentes habrán salido a cazar y volverán 1d4 horas más tarde. Los grifos que estén en el lugar atacarán si les perturban a ellos o a sus nidos. Los nidos de las criaturas no contienen tesoro alguno.

Cielos hostiles

Uno de los siguientes encuentros, o ambos, ocurrirán mientras los aventureros viajan con Zephyros. Si los personajes hacen el viaje por su cuenta, sin la ayuda del gigante de las nubes, omite este apartado y usa la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza" del capítulo 3 para generar otros por tierra.

Día 3: El Odio Aullante

Durante el tercer día de viaje del grupo, los representantes de una secta elemental malvada llamada el Odio Aullante llegarán hasta la torre de Zephyros, esperando encontrar en este a un poderoso aliado gigante de las nubes, cuyos objetivos coincidan con los de Yan-C-Bin, el príncipe del Aire Vil.

Los sectarios usan buitres gigantes como monturas voladoras. Cuando vean la torre del gigante de las nubes, acudirán a investigar. Aterrizarán ante la entrada de la atalaya de la planta principal. Zephyros estará dormido en el segundo piso cuando lleguen y solo tendrá constancia de los visitantes si los aventureros lo despiertan o si estalla un combate.

> Al tercer día de vuestro periplo, veis a nueve humanos muy delgados, con armaduras ligeras y montando sobre buitres gigantes. Aterrizan sobre la nube y luego estos jinetes desmontan. Todos ellos utilizan cascos de acero que cubren sus ojos y se asemejan a elegantes cabezas de aves. Uno va equipado con un bolso bandolera adornado con una cara sonriente.

Los visitantes incluyen a dos **sectarios fanáticos** (humanos illuskanos NM) y siete **sectarios** (humanos NM de ambos sexos y varios grupos étnicos). Estos intentarán acceder a la torre mientras sus nueve **buitres gigantes** permanecen afuera. Las monturas permiten montar solo a los miembros de la secta y atacarán a cualquiera que se les acerque a 5 pies o menos. Un personaje que se disfrace de sectario podrá, superando una prueba de Carisma (Trato con Animales) CD 12, engañar a algún buitre gigante para que le permita montarlo. El ave atacará al aventurero si falla la prueba.

Los sectarios fanáticos se llaman Amarath y N'von. Hablan por el resto del grupo y afirman hablar también en nombre de Yan-C-Bin. Estos desean ponerse en contacto con un gigante de las nubes y no tienen interés en tratar con nadie más. Si los personajes se interponen en su camino, los sectarios los ignorarán y llamarán al amo de la torre. Si los aventureros intentan avasallarlos o recurren a la violencia, estos los atacarán.

Amarath lleva consigo una bolsa mágica (mira "Tesoro") con un **acechador invisible** en su interior. En su primer turno en combate, la sectaria liberará a la criatura y le ordenará atacar a los enemigos de la secta.



Sectario del Odio Aullante y su buitre gigante

Tesoro

La "bolsa sonriente" de Amarath es en realidad una *bolsa de contención* que quedará vacía una vez el acechador invisible haya salido.

N'von porta una bolsa con diez pellizcos de polvo de pixie. Le ofrecerá la bolsa a Zephyros como presente (consulta "Desarrollo").

Una pizca de polvo de pixie puede sustituir a los componentes materiales de cualquier conjuro de encantamiento de nivel 3 o inferior. Además, también posee otros efectos mágicos. Si se rocía una pizca de este polvo sobre cualquier criatura, tira un d100 y consulta la tabla "Polvo de pixie" para determinar su efecto.

Polvo de pixie

d100	Efecto mágico
01–70	La criatura rociada de polvo gana una velocidad volando de 60 pies durante 10 minutos.
71–80	La criatura rociada de polvo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o caerá inconsciente durante 1 minuto. Se despertará si le infligen daño o si la zarandean o abofetean como acción.
81–90	La criatura rociada de polvo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o quedará afectada por un conjuro de *confusión*.
91–00	La criatura rociada de polvo se vuelve invisible durante 1 hora. Cualquier equipo que esté llevando o portando será también invisible mientras permanezca con la criatura. El efecto terminará si esta ataca, inflige daño o lanza un conjuro.

Desarrollo

Si estalla un combate entre los personajes y los sectarios, Zephyros (como excéntrico mago que es) observará el caos reinante desde una distancia prudente. Solo en el caso de que los aventureros parezcan condenados a la derrota, el gigante de las nubes lanzará un conjuro de *sugestión en masa* sobre los sectarios y el acechador invisible, obligándoles a marcharse de inmediato para no volver.

Si los personajes permiten a los sectarios hablar con Zephyros, estos le ofrecerán la bolsa de polvo de pixie como presente y lo instarán a ayudar a Yan-C-Bin a "devolver el mundo a su estado primordial, tal y como era en los albores de la historia". Los sectarios no tienen muy claro cómo se puede llegar a lograr eso, y están más interesados en un "sí o no" del gigante.

Zephyros aceptará cualquier consejo que los aventureros quieran ofrecerle. A menos que los personajes le recomienden que rechace la proposición de los sectarios, el mago aceptará el regalo de estos y les permitirá quedarse en su torre mientras él considera su oferta. Luego, se retirará al primer piso y lanzará un conjuro de *contactar con otro plano* para decidir el mejor curso de acción. Si falla la tirada de salvación de Inteligencia del conjuro, quedará en estado catatónico hasta completar un descanso largo. Si tiene éxito, el gigante decidirá, con la ayuda del conjuro, que los intereses de la secta se oponen a los suyos, de modo que pedirá con amabilidad a los sectarios que se marchen. Estos accederán a regañadientes a su petición y se irán, pero no antes de que Amarath reprenda al mago gigante de las nubes por su "estúpida y miope decisión".

Una vez haya concluido su asunto con los sectarios, Zephyros se sentirá mal por quedarse con la ofrenda de estos, así que entregará la bolsa de polvo de pixie a los aventureros, pensando que ellos podrán sacar más provecho de los polvos que él.

Día 10: Operación "Ataque al Orbe"

Este encuentro tendrá lugar durante el día 10 de viaje del grupo y ocurrirá solo si los personajes van hacia Bryn Shander o Triboar. El aumento de la actividad de los gigantes en el Norte tiene muy preocupados a los miembros de la Alianza de los Lores, cuyos agentes están recopilando información mientras toman medidas para impedir el avance de los gigantes.

Cualquier aventurero que esté de guardia fuera de la torre de Zephyros, o que se encuentre oteando el cielo desde el nido de grifos de la cúspide, percibirá el peligro que se cierne si su puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva es de 15 o superior.

> Un enorme dragón plateado se desliza entre las nubes, aproximándose a toda velocidad. Al acercarse, ves a un puñado de enanos con armadura apretados entre sus garras.

Un dragón de plata adulto llamado Clarion le debe un favor a la reina Dagnabbet de Salón de Mithral, por lo que esta le ha pedido que lleve a un grupo de ataque de la Alianza de los Lores hasta la torre de Zephyros. El dragón transporta a tres enanos escudo en cada una de sus garras. Estos tienen órdenes de inutilizar las fortalezas de los gigantes de las nubes, de modo que planean localizar y destruir el *orbe de navegación* de la torre. Ni ellos ni Clarion saben que Zephyros no representa ninguna amenaza para los asentamientos del Norte, ni les importa. Han recibido órdenes de su reina y una misión que cumplir, ¡y por las barbas de Moradin que van a llevarla a cabo con éxito!

Los personajes que detecten al dragón de plata dispondrán de 1 minuto para prepararse para su llegada. De lo contrario, el sonido de las alas de Clarion al aterrizar sobre la nube en las inmediaciones de la torre sorprenderá a todos sus ocupantes. Tras depositar a los enanos, el dragón volverá a alzar el vuelo, ahuyentará a los grifos del nido que hay en la cúspide de la atalaya y aguardará allí mientras los enanos terminan su trabajo.

Los enanos escudo se llaman: Daina Ungart, Ildehar Ironfist, Hewen Horn, Voldrik Firehammer, Griswelda Torunn y Naalt Splintershield. Usan el perfil de veteranos, con los siguientes ajustes:

- Los enanos son legales buenos.
- Su velocidad es de 25 pies.
- Tienen visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Hablan común y enano.
- Cuentan con ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Empuñan hachas de guerra en lugar de espadas largas, y hachas de mano en lugar de espadas cortas (las hachas de mano infligen daño cortante en lugar de daño perforante).
- Todos van equipados con una *poción de forma gaseosa*.

Los enanos se beberán sus *pociones de forma gaseosa* al aterrizar y se dirigirán a la torre, en busca del *orbe de navegación*. Al darse cuenta de que este no está en la planta baja, volarán hasta el primer piso. Una vez tengan el orbe a la vista, los enanos volverán a su forma verdadera y lo atacarán. Zephyros hará todo lo posible para proteger el orbe sin dañar a ninguno de los enanos, usando conjuros como *hechizar persona*, *esfera elástica de Otiluke* y *sugestión en masa* para atraparlos o despistarlos. Mientras tanto, el dragón observará el combate desde el nido de grifos y tratará de neutralizar al mago gigante de las nubes con su aliento paralizante.

El dragón y los enanos evitarán combatir contra los aventureros. Si los personajes matan a uno o más de los enanos, o infligen daño al dragón, se les acusará de conspirar con los gigantes para provocar la caída de la civilización enana del Norte. El grupo de ataque se volverá en contra de los aventureros e intentará dejarles inconscientes en lugar de matarlos.

Desarrollo

Cualquiera de los personajes podrá tratar de persuadir al dragón y a los enanos para que detengan su asalto convenciéndolos de que Zephyros no pretende hacer ningún daño. Si el jugador hace una buena interpretación y presenta un argumento convincente, permite que su personaje utilice una acción para hacer una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, con ventaja si el aventurero es miembro de la Alianza de los Lores y con desventaja si uno o más los integrantes del grupo de ataque han muerto. Si falla la prueba, los enanos argumentarán que "no pueden arriesgarse" y seguirán adelante con su plan, aunque el personaje podrá intentarlo de nuevo. Si la prueba tiene éxito, el dragón y los enanos detendrán el ataque.

Si los enanos destruyen el *orbe de navegación*, la torre quedará varada hasta que Zephyros construya otro para reemplazarlo (lo que podría llevarle meses). En lugar de retener a los aventureros en su atalaya, los ayudará a regresar a la superficie, les indicará la dirección correcta y se despedirá de ellos para regresar de nuevo a su torre a sopesar sus opciones.

Si el grupo de ataque se ve mermado o interrumpe la misión, los enanos pedirán a Clarion que los lleve de regreso a Salón de Mithral. En caso de que los enanos mueran, el dragón volverá solo al enclave enano. Una vez la expedición de la Alianza de los Lores se haya marchado, Zephyros agradecerá a los personajes que le hayan ayudado a defender la torre, murmurará algo sobre los dragones en voz baja y continuará como si nada hubiera ocurrido.

Avance de los personajes

Los personajes subirán de nivel durante este capítulo al completar los objetivos que se resumen a continuación:

- Los personajes que exploren Nightstone y derroten a los goblins del pueblo subirán a nivel 2.
- Los personajes que traten con los agentes de los Zhentarim y sobrevivan al asedio de los orcos (con o sin la ayuda de los elfos del Bosque de Ardeep) subirán a nivel 3.
- Los personajes que sobrevivan a los peligros de las Cuevas Rezumantes subirán a nivel 4, con independencia de cuántos aldeanos hayan rescatado.
- Los personajes subirán a nivel 5 tras su encuentro con los sectarios aéreos y con el grupo de ataque de la Alianza de los Lores.

Los personajes deberían ser de nivel 5 para cuando lleguen a Bryn Shander, Goldenfields o Triboar, como se describe en el capítulo 2.



Capítulo 2: Problemas a la vista

Un asentamiento situado en el Norte se encuentra bajo el ataque de los gigantes. Eres *tú* quien deberá decidir qué ubicación utilizar: la ciudad amurallada de Bryn Shander, en el frío corazón del Valle de Icewind; Goldenfields, un asentamiento agrícola fortificado y su abadía, ubicado al noreste de Waterdeep; o Triboar, una población fronteriza, parada de caravanas, situada en el Valle de Dessarin. Este capítulo incluye un mapa y una descripción detallada de cada asentamiento. El ataque de los gigantes tiene un objetivo concreto. Si los personajes ayudan a defender el lugar contra la amenaza de los gigantes y logran derrotar o eliminar a los atacantes, serán recompensados con varias misiones que les permitirán avanzar en la aventura. Pero ten esto en cuenta: estos encuentros están diseñados para poner a prueba el liderazgo y las habilidades tácticas del grupo, por lo que es probable que aquellos aventureros que no tengan la prudencia necesaria perezcan.

PNJ especiales

Durante este capítulo, cada jugador interpretará no solo a un personaje jugador, sino también a un PNJ que tendrá vínculos con el asentamiento que los aventureros estén defendiendo. Una vez que hayas establecido dónde se desarrollará la aventura, fotocopia los seis PNJ correspondientes a la ubicación que hayas elegido. Estos PNJ aparecen descritos en el apéndice D. Cada uno de ellos viene acompañado de una breve descripción, rasgos de personalidad (un vínculo, un ideal y un defecto) y su perfil. Cuando comience el ataque de los gigantes, entrega un PNJ a cada jugador y dile dónde se encuentra este al comienzo del encuentro, tal y como se indica en su descripción. Si tu grupo es de más de seis jugadores, alguno de ellos no recibirá PNJ, lo que tampoco debe suponer ningún problema (deja que sean los jugadores los que decidan quién tiene y quién no). Si tu grupo es de menos de seis jugadores, entrega un PNJ a cada uno y descarta los demás. Estos que sobran no participarán en la batalla.

Cuando hayas repartido los PNJ, lee el siguiente texto explicativo a los jugadores:

> Además de vuestro aventurero, a cada uno de vosotros se os ha asignado un personaje no jugador especial que tiene vínculos con el lugar donde comienza la aventura. Dedicad un momento a revisar los rasgos de personalidad y el perfil de vuestro PNJ. Uno de vuestros objetivos durante esta parte de la aventura es mantener con vida a vuestros PNJ especiales. Por cada uno de estos PNJ que sobrevivan, vuestro grupo recibirá una misión especial que os llevará hasta una recompensa, si la completáis con éxito. Los detalles de estas misiones especiales no os serán revelados hasta el final de esta parte de la aventura.

Los PNJ controlados por los jugadores son, a propósito, más simples y fáciles de interpretar que los propios personajes de los jugadores, pero darán vida al lugar. Los jugadores se sentirán mucho más inclinados a defender el asentamiento sabiendo que sus habitantes son más que simples seres anónimos con puntos de golpe. Estos PNJ están predispuestos a ayudar a defender su ciudad, pero los jugadores podrían tender a mantenerlos fuera de peligro. Cada PNJ tiene un ideal, un vínculo y un defecto; aunque deberías animar a los

jugadores a interpretar estos rasgos con precisión, permíteles que lo hagan como prefieran.

En lugar de hacer que cada jugador tire iniciativa para su PNJ especial, asume que el PNJ actúa en la misma posición en el orden de iniciativa que el aventurero del jugador, inmediatamente después del turno de ese personaje. Si un enemigo se ve obligado a elegir entre atacar a un personaje jugador o a un PNJ, asume que atacará al PNJ, a menos que tenga un poderoso incentivo para actuar de otra manera.

Al final de la batalla, con independencia del resultado, retira de la mesa a todos los PNJ especiales. Por cada PNJ que haya sobrevivido, asigna a los aventureros la misión especial correspondiente a este. Se otorgará esta tarea incluso si el PNJ no ha participado en la batalla. Estas misiones no deberían revelarse a los jugadores hasta que estés preparado para pasar a la siguiente parte de la aventura. Una vez todo se haya calmado un poco, los PNJ supervivientes se acercarán a los personajes y les asignarán sus tareas (no es necesario que las entreguen todas a la vez). Los aventureros no están obligados a aceptar y completar una misión, aunque hacerlo conllevará para ellos algún tipo de recompensa, por lo general.

Los personajes no recibirán ninguna misión (o la recompensa al completarla) que esté vinculada a un PNJ que muera y no sea devuelto a la vida mediante un conjuro de *revivir* o algún otro medio.

Si estás dirigiendo la aventura para jugadores inexpertos, puedes interpretar a alguno de los PNJ especiales tú mismo y usarlos luego para ayudar o aconsejar a los aventureros, en lugar de que los jugadores manejen a los PNJ además de a sus propios personajes. Si los PNJ sobreviven a la batalla, otorga una misión especial por cada miembro del grupo.

Bryn Shander

Bryn Shander es el mayor de los diez asentamientos conocidos en conjunto como las Diez Ciudades y ubicados en el gélido corazón del Valle de Icewind. Aquí, las caravanas procedentes del sur se encuentran con comerciantes de toda la región para intercambiar productos y habladurías. Pescadores, tramperos, peleteros y espadachines se sientan codo con codo en las tabernas de la ciudad, mientras que rudos enanos, viajeros con los ojos como platos y granujas oportunistas deambulan por sus calles. Los mercaderes del sur venden tintes, maderas recias, hierbas y especias secas, textiles, frutas, vinos y otros utensilios para la talla del hueso de ballena, así como otros artículos elaborados con hueso de trucha cabecidura que abunda en los ríos y lagos de la zona.

La población está situada en la cima de una colina, al sur de la montaña conocida como la Cumbre de Kelvin, un importante punto de referencia en el Valle de Icewind. Desde su promontorio azotado por el viento, Bryn Shander posee una imponente vista de la tundra circundante, razón por la que cualquier fuerza de ataque se verá obligada escalar la yerma ladera bajo el fuego de los arqueros antes de poder siquiera iniciar el asalto a la muralla exterior. Esta muralla circular que rodea a Bryn Shander alcanza los 30 pies de alto y está construida con sillares bien ajustados. Los defensores se posicionan sobre un adarve de tablones adosado al interior del recinto amurallado. Espaciadas a lo largo de su trazado, hay varias torres de vigilancia de piedra donde los guardias pueden refugiarse durante las ventiscas y calentarse las manos y pies junto a estufas de hierro.

Las edificaciones de Bryn Shander son simples estructuras de madera cuyos techos inclinados evitan que la nieve se asiente sobre ellos. Las nubes de humo blanco emanan día y noche de las chimeneas de piedra y de los respiraderos de los tejados.

Cada comunidad de las Diez Ciudades nombra a un portavoz que lidera a los residentes y representa sus intereses. La portavoz actual de Bryn Shander es Duvessa Shane. Ha nombrado a Markham Southwell como alguacil, haciéndole responsable del entrenamiento de las milicias del asentamiento y del mantenimiento de la paz.

Lugares de interés en Bryn Shander

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.1.

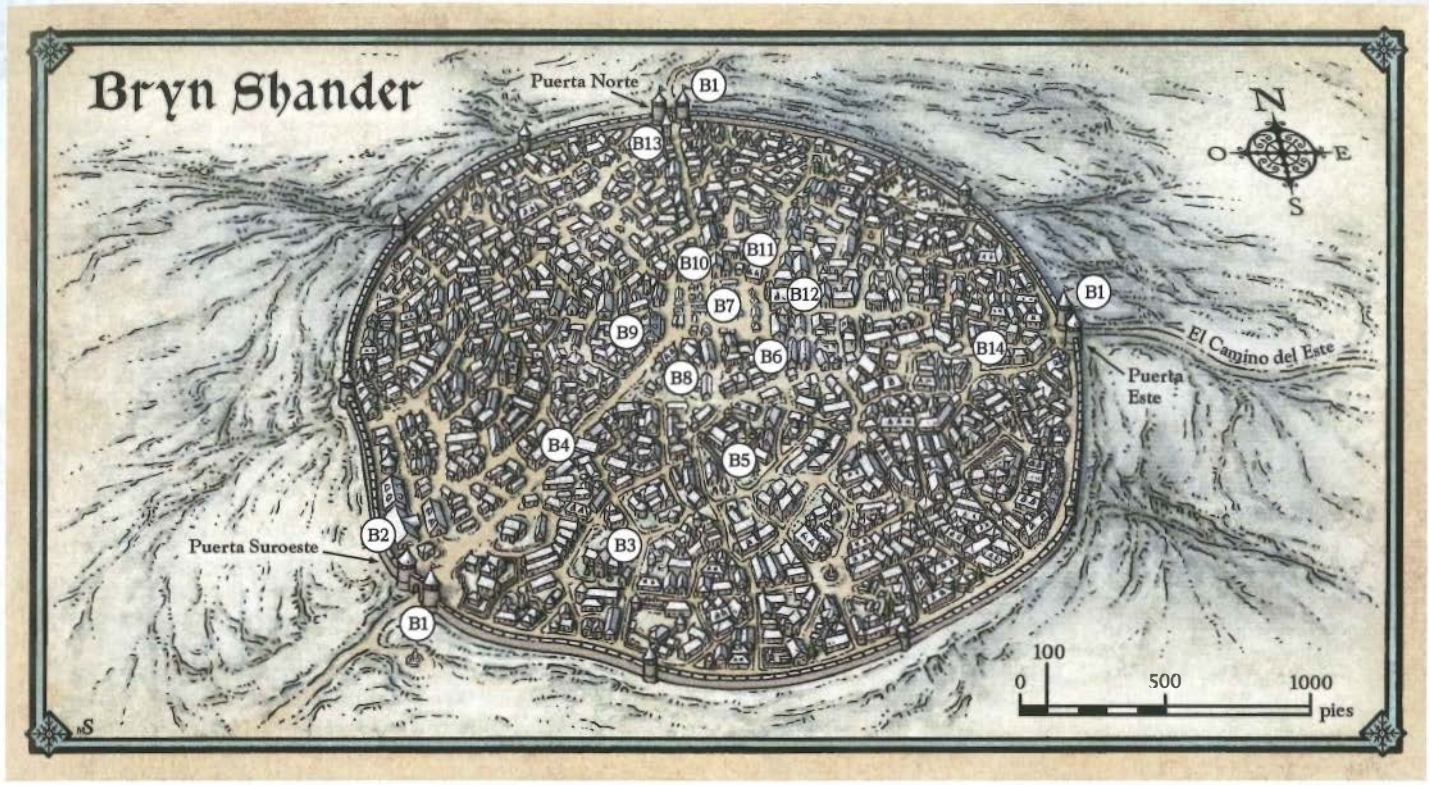
B1. Puertas exteriores

La ciudad dispone de tres conjuntos de portones batientes de madera de 15 pies de alto, conocidos como la Puerta Norte, la Puerta Este y la Puerta Suroeste. Estas se pueden atrancar desde dentro con unas vigas de madera maciza reforzadas con bandas de hierro. Aseguradas de esta manera, las puertas tienen CA 15, 200 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Abrir por la fuerza un par de portones atrancados requiere superar una prueba de Fuerza CD 28.

Dos torres cilíndricas de piedra de 30 pies de alto flanquean cada acceso y se usan para vigilar cada uno de los senderos que llegan al asentamiento. La senda de la Puerta Norte se extiende dos millas al norte hasta la aldea de Targos, a orillas del congelado lago Maer Dualdon. El sendero del este, al que llaman Camino del Este, recorre unas trece millas hasta la ciudad de Easthaven, a orillas del lago Lac Dinneshere. La ruta del suroeste, conocida como la Senda de las Caravanas, recibe también el sobrenombre de Sendero de las Diez, allá donde atraviesa el Espinazo del Mundo. Este *último* es el camino más seguro hacia las tierras situadas al sur de las montañas, pero es casi intransitable durante el invierno.

En circunstancias normales, las puertas de Bryn Shander permanecen abiertas y los guardias asignados a las garitas no se inmiscuyen en las idas y venidas de las personas. Sin embargo, cuando la ciudad se encuentra bajo alguna amenaza, los guardias cierran y atrancan los portones, negándose a abrirlos a menos que el alguacil o la portavoz así lo indique. Hay cuatro guardias en cada puerta en todo momento, mientras que otros ocho patrullan entre las atalayas de piedra de la muralla. La mayor parte de los guardias son humanos, salvo un puñado de enanos escudo, semiorcos y miembros de otras razas.

Una ayudante del alguacil llamada **Augrek Brighthelm** (mira al apéndice D) hace guardia a menudo en la Puerta Suroeste. Le encanta saludar a quienes visitan la población por primera vez. De hecho, tiene un bien ensayado discurso que hace que algunos de los otros guardias del lugar pongan los ojos en blanco: "*¡Bien hallados, viajeros! ¡Mantened vuestros dedos y extremidades bien* protegidas, para que no sintáis el mordisco de Auril! ¡Sofrenad vuestros ánimos y encajaréis aquí como un guante! ¿Traéis artículos que queráis vender? Encontraréis el mercado siguiendo en línea recta. ¿Ansiáis beber algo caliente? ¡Os recomiendo un buen trago de Brandi de Fuego de Flamebeard, que solo os servirán en el Consuelo de Kelvin, justo a la derecha al llegar a la plaza del mercado! (si los aventureros llegan por una entrada diferente, puedes reubicar a Augrek en esa puerta).



MAPA 2.1: BRYN SHANDER

B2. Establos

Estos establos se levantan junto a la muralla exterior. Cualquier caballo, poni o mula que llega a la ciudad tendrá cobijo y comida aquí por 1 pp la noche.

B3. Sala del Consejo

Situada cerca de la puerta suroeste, la Sala del Consejo es un anodino salón donde los portavoces de las Diez Ciudades discuten sobre los asuntos que conciernen a sus comunidades. Cuando no hay ninguna sesión en marcha, el edificio está vacío. Si se da una crisis que afecta a los otros asentamientos de las Diez Ciudades, la Sala del Consejo puede convertirse en un lugar seguro para los refugiados.

B4. Casa de la Tríada

Se trata del mayor lugar de culto de Bryn Shander, el único que realmente merece la categoría de templo; es un imponente edificio de piedra construido por los enanos de la Cumbre de Kelvin. La Casa de la Tríada se encuentra a medio camino entre la Puerta Suroeste y el mercado central. Honra a los tres dioses conocidos como la Tríada: Tyr, el dios de la justicia; Torm, el dios del coraje y el sacrificio; e Ilmater, el dios de la fortaleza ante el sufrimiento.

El templo lo atienden y mantienen sacerdotes y acólitos errantes, procedentes de Neverwinter y Waterdeep; generalmente no se quedan durante más de un par de años antes de regresar a sus lugares de origen. En la actualidad, en la Casa de la Tríada residen un sacerdote de Torm oriundo de Neverwinter llamado Dellvon Ludwig (**sacerdote** humano illuskano LB) y su fiel amigo, **Sirac de Suzail** (consulta el apéndice D).

Sirac se sabe hijo del inmortal Artus Cimber y, por lo tanto, lleva la sangre de la estirpe de los Cimber, aunque esto no le haya reportado beneficio alguno. La inmortalidad de Artus, se dice, proviene de un anillo mágico, objeto que Sirac jamás ha visto. Los padres de Sirac le abandonaron siendo un bebé; se crio en un orfanato y aprendió sus habilidades para la supervivencia cuando era adolescente, en las calles de Suzail. Viajó hacia el oeste en una caravana hasta Puerta de Baldur y luego navegó por la Costa de la Espada hasta Neverwinter. Llegó al Valle de Icewind hace tres meses para probar suerte con la pesca de la trucha y terminó entablando amistad con Dellvon Ludwig. Desde entonces, Sirac ha llegado a apreciar el mantra de Torm, que favorece el valor y el heroísmo sobre todas las cosas.

B5. Palacio del Portavoz

El Palacio del Portavoz es la residencia privada del portavoz del pueblo. La palabra "palacio" le viene grande, en comparación con los edificios de este tipo que hay en otras partes del mundo. Sin embargo, construido por enanos en piedra tallada, con sus pronunciados tejados de pizarra y la columnata de su frontispicio, el palacio parece tan fuera de lugar entre las toscas viviendas de madera de Bryn Shander como si hubiera sido transportado por arte de magia desde alguna otra región de Faerûn.

La actual portavoz electa, **Duvessa Shane** (mira el apéndice D), es la hija de una comerciante de Waterdeep que se estableció en Bryn Shander tras enamorarse de un tabernero local. Duvessa heredó el talento de su madre para negociar y el encanto de su padre; es capaz de discutir y debatir durante horas sin mostrar un atisbo de cansancio. Puede que a algunos les moleste su insolencia, pero generalmente consigue lo que quiere.

B6. Ayuntamiento

El ayuntamiento de Bryn Shander es el mayor edificio de los que rodean la plaza central. Está reservado para celebraciones y reuniones comunitarias durante los días festivos y otros acontecimientos importantes. También puede acomodar a refugiados de los asentamientos vecinos en casos de emergencia.

En la parte posterior del salón hay un corto tramo de escalones de piedra que descienden hasta un sótano subterráneo cuyas paredes están hechas de tierra congelada y dura. El sótano se ha convertido en la oficina del alguacil y dispone de un calabozo adyacente. El alguacil, **Markham Southwell** (consulta el apéndice D), pasa poco tiempo aquí y la prisión, por lo general, está vacía. Cuando es necesario encerrar a algún alborotador, se asigna a dos oficiales (**guardias** humanos illuskanos LN de ambos sexos) para que lo custodien. El alguacil Southwell lleva consigo la llave de la puerta del calabozo, que se puede abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. Si los guardias necesitan acceder a la celda por cualquier motivo, uno de ellos irá a buscar al alguacil mientras el otro se quedará vigilando.

B7. Mercado

El mercado es un espacio casi circular ubicado en el centro del asentamiento, donde los comerciantes locales y foráneos venden sus productos. Los tenderetes y los carros cubiertos brindan algo de protección contra el frío viento, pero no demasiada. En algunos puntos se ven fogatas crepitantes y humeantes alrededor de las cuales se reúnen los lugareños.

A menudo puede verse deambular por la plaza del mercado a una figura bien abrigada; una joven vagabunda demacrada llamada **Beldora** (mira el apéndice D). Lleva puestas unas botas demasiado grandes y unos gruesos guantes hechos de piel de morsa. Gana algo de dinero ayudando a atender las fogatas de los demás; así entra en calor y puede estar al tanto de los rumores al mismo tiempo.

El secreto de Beldora es que se trata de una agente de los Arpistas. Le gusta acurrucarse junto a los extraños y averiguar lo que saben. La mujer lleva consigo, oculta, una *piedra mensajera* y la usa una vez al día para enviarle información a Thwip Ironbottom, un miembro de los Arpistas con base en Hundelstone.

B8. El Consuelo de Kelvin

La taberna más popular de la ciudad, debido a su gran carta de cervezas enanas y brandis, es el Consuelo de Kelvin. La sala común está decorada con artesanías enanas elaboradas por los Battlehammer, pero la mayoría de los licores son importados de Mirabar, al otro lado del Espinazo del Mundo. La única especialidad destacada de Diez Ciudades es una hidromiel que se elabora en Buena Hidromiel, un asentamiento vecino. Los jefes de las caravanas y los guardias adinerados vienen aquí a menudo, al igual que los enanos que visitan la población procedentes de la Cumbre de Kelvin. El propietario del Consuelo de Kelvin es Ogden Flamebeard (**plebeyo** enano escudo NB), que tiene un pronto tan fiero como su propio y famoso licor: un aguardiente de Mirabar que obtiene a buen precio y que reetiqueta como Brandi de Fuego de Flamebeard (al que saca un considerable margen en la reventa). Cuando era joven, Ogden trabajó en muchas minas famosas y, por ello, cuenta con contactos en todos los enclaves enanos del Norte, incluido el Salón de Mithral.

Uno de los clientes habituales del Consuelo de Kelvin es **sir Baric Nylef** (consulta el apéndice D), un caballero de Tyr miembro de la Orden del Guantelete. Espera que unos tragos de Brandi de Fuego de Flamebeard mantengan a raya el desagradable frío mientras busca a un enano llamado Worvil "el Gorgojo" Forkbeard, un criminal del que se rumorea se esconde en las Diez Ciudades. El Gorgojo lideró a una banda de salteadores enanos que estuvo atacando las caravanas que viajaban entre Luskan y Mirabar durante el verano. También encabezó varias incursiones a las minas de Mirabar, robando comida y bebida, sobre todo. La Orden del Guantelete ha capturado a la mayor parte de su banda, pero Worvil ha desaparecido en las montañas. El interrogatorio de los prisioneros ha llevado a Baric a descubrir la loca obsesión del Gorgojo por el Brandi de Fuego de Flamebeard. Por lo tanto, el caballero ha adoptado el disfraz de guardia de caravana desempleado y su plan es quedarse por los alrededores del Consuelo de Kelvin durante unos días, por si su presa entrara por sus puertas.

B9. Armería

La armería del asentamiento está situada justo frente a la plaza central. Solo la portavoz del pueblo y el alguacil tienen las llaves de este edificio donde se guardan las armas de la milicia.

B10. Filos Blackiron

Esta pequeña tienda y herrería está justo al norte de la plaza central y es bien conocida por los aventureros y otros viajeros de la región como puesto donde encontrar de todo. En lugar de intentar competir con las armas creadas por los enanos de la Cumbre de Kelvin, el herrero, Garn (**plebeyo** humano illuskano N), se gana la vida fabricando las hojas más baratas de Diez Ciudades. Su hermana Elza (**plebeya** humana illuskana NB) regenta la tienda. Ella ha sido la que ha ampliado el negocio en los últimos años al ofrecer una selección de suministros para aventureros: raciones, capas de piel, guantes y botas de cuero, picos para el hielo, raquetas de nieve y otros elementos de equipo de supervivencia. Mientras que un arma Blackiron se vende típicamente por la mitad del precio que se indica en el *Player's Handbook*, Elza ha subido el precio de otros productos en un 50 % para que el negocio siga siendo rentable. La mayoría de los veteranos de la ciudad desdeñan la habilidad de Garn como herrero, por lo que las bromas sobre los infortunados recién llegados al Valle de Icewind a menudo terminan con el remate: ¡Y pa' colmo llevaba un acero Blackiron!".

B11. La Trucha en el Anzuelo

Esta antigua posada acoge a los talladores de marfil y a los comerciantes que llegan a Bryn Shander desde otras poblaciones para hacer negocios. Su dueño, Barton (**plebeyo** humano illuskano NB), no se entromete en los asuntos de sus clientes. Las habitaciones son escasas y, además, los pocos cuartos privados que hay carecen de chimenea y resultan muy fríos por las noches. La mayor parte de la clientela duerme en la espaciosa sala común, cerca del gran hogar de piedra.

B12. Emporio de Rendaril

Este es el puesto comercial más grande de Bryn Shander; está situado en los terrenos de la cabaña original alrededor de la cual creció la ciudad. La entrada que da a la plaza del mercado sirve de escaparate, donde los visitantes pueden contemplar una variedad de los mejores productos que pueden comprarse en Diez Ciudades: cañas de pescar hechas de tejo élfico, abrigos de piel de yeti con botones tallados en marfil, anzuelos de mithral, cabezas de hacha y dagas manufacturadas por los enanos de la Cumbre de Kelvin, y mucho más. A espaldas del edificio hay un acceso para los proveedores, donde los comerciantes de caravanas descargan sus productos y los aventureros locales venden las pieles y

los colmillos recolectados durante sus viajes. El propietario, Rendaril (**plebeyo** semielfo CB), es un astuto comerciante que aprendió su oficio en los despiadados mercados de Waterdeep. Pasan más monedas por sus manos en una sola semana que por la mayoría de los negocios de Bryn Shander en toda la temporada.

B13. La Norteña

La Norteña es la posada más frecuentada por los mercenarios y los aventureros, y como tal es el lugar más tosco y peligroso para hospedarse en Bryn Shander. Al mismo tiempo, su taberna es el mejor lugar de Diez Ciudades para estar al tanto de las últimas noticias y rumores, incluidos los que suponen empresas rentables. El propietario, un vendedor retirado de nombre Scramsax (**veterano** humano illuskano N), se aprovecha de las amplias expectativas y la buena suerte de sus clientes para cobrar las tarifas más exorbitantes de la ciudad (sus precios por el alojamiento y la comida ascienden al doble de los que figuran en el *Player's Handbook*). Scramsax a menudo da un respiro a aquellos que se encuentran entre trabajo y trabajo y les permite hospedarse a crédito; luego les pasa una factura inflada de intereses cuando estos reciben sus siguientes honorarios. Los que no ponen en orden sus cuentas descubren que el exmercenario no acepta un "no tengo dinero" por respuesta y que, sobre todo, aún recuerda cómo manejar una hoja.

B14. El Descanso de Geldenstag

Siendo una de las posadas más antiguas de la ciudad, el Descanso de Geldenstag está regentada por Myrtle (humana illuskana LN no combatiente), una viuda de pelo gris. La mujer se dedica a enterarse de los asuntos de los demás, haciendo a sus invitados numerosas preguntas sobre lo que hacen cada día. El alojamiento que ofrece la hospedería es mediocre: las pequeñas habitaciones están amuebladas solo con un taburete, un orinal y dos catres cubiertos con sucias pieles. Parece el tipo de lugar que atrae a la escoria y a los rufianes, pero la molesta Myrtle tiende a mantener alejadas a aquellas personas que tienen secretos que guardar. La ausencia de ese factor en su clientela hace que el Descanso de Geldenstag sea un destino popular entre los viajeros que no buscan demasiada emoción durante su estancia en Bryn Shander.

Ataque a Bryn Shander

Doce **gigantes de escarcha** han llegado a Bryn Shander en busca de Artus Cimber y del *Anillo del Invierno*. Su líder, Drufi, viaja junto a dos **lobos invernales**. Mientras nueve de sus gigantes rodean la ciudad, Drufi, los lobos y otros dos gigantes de escarcha (los guardaespaldas de Drufi, de ambos sexos) se dirigen con audacia hacia la Puerta Suroeste, exigiendo parlamentar con quien esté al mando en la ciudad. El alguacil, Markham Southwell, escoltará a la portavoz del pueblo, Duvessa Shane, a las puertas para hablar con la iracunda giganta. Augrek Brighthelm ya se encontrará allí.

Comienzo del encuentro

Los personajes estarán en Bryn Shander cuando empiece el ataque, ya sea juntos en algún lugar o repartidos por todo el asentamiento. Lea o parafrasee el siguiente cuadro de texto cuando comience la ofensiva.

> Otro día terriblemente frío en el Valle de Icewind hace que os arrebujéis en vuestras pieles más cálidas. La plaza del mercado de Bryn Shander bulle con la actividad de pescadores de truchas cabeciduras que intentan vender su mejor género a los comerciantes del sur, mientras que otros lugareños corrientes se calientan las manos y la cara junto a pequeñas fogatas. Por toda la población, la gente recorre las calles nevadas haciendo recados. La muralla exterior de la ciudad bloquea los peores embates del viento, aunque no del todo. Una repentina explosión sorprende a todo el mundo, causando inquietud y quejas por doquier.
>
> El estado de ánimo del asentamiento cambia de manera abrupta. Algo va mal. Los transeúntes abandonan la plaza a toda prisa y se refugian en sus cabañas. Cuando unos guardias armados con lanzas y con rostros sombríos acuden en dirección a la Puerta Suroeste, escucháis una voz retumbante desde esa dirección que grita: "¡Ríndete, Artus Cimber, o muere!".

Los gigantes de escarcha creen que un humano llamado Artus Cimber está en Bryn Shander, de manera que Drufi exige que la ciudad le entregue a dicho hombre y todas sus posesiones de inmediato. Duvessa y Markham no conocen a tal persona, y esta tampoco da un paso adelante.

Drufi lleva consigo un cuerno hecho de colmillo de mamut y puede soplarlo como acción. El instrumento puede escucharse a una distancia de una milla. Si sus peticiones no son satisfechas de inmediato, Drufi usará el cuerno para hacer una señal a los otros gigantes de escarcha, que avanzarán hasta situarse a 100 pies o menos del asentamiento y comenzarán a lanzar rocas por encima de las murallas, sin atacar a nadie ni a nada en concreto, buscando causar un pánico generalizado. Mientras los habitantes del lugar se ponen a cubierto, Drufi y sus dos gigantescos guardaespaldas intentarán derribar la Puerta Suroeste y lucharán para abrirse paso al interior. Cuando esto sucede, un joven llamado Sirac, que se encuentra en la Casa de la Tríada, averigua lo que buscan los gigantes y se da cuenta de que salvar Bryn Shander está en su mano.

La defensa de Bryn Shander

La amenaza de un ataque a gran escala de los gigantes de escarcha sume a la población de Bryn Shander en el caos. Muchos guardias abandonan sus puestos, dejando la defensa de los portones de entrada del suroeste a los aventureros. Los personajes podrán enfrentarse a los gigantes y a los lobos invernales que están cruzando la Puerta Suroeste, o bien combatir contra los gigantes lanzapiedras; lo que ellos prefieran. Una vez los aventureros elijan a sus enemigos, asume que las milicias de Bryn Shander se encargarán de las otras amenazas.

Dale a cada jugador uno de los siguientes PNJ para que lo interprete durante este encuentro:

Augrek Brighthelm, ayudante del alguacil (comienza en la zona B1, Puerta Suroeste).
Sirac de Suzail, acólito de Torm (comienza en la zona B4).
Duvessa Shane, la portavoz del pueblo (comienza en la zona B1, Puerta Suroeste).
Markham Southwell, el alguacil (comienza en la zona B1, Puerta Suroeste).
Beldora, espía de los Arpistas (comienza en la zona B7).
Sir Baric Nylef, caballero de Tyr (comienza en la zona B8).

El perfil y las notas para interpretar a estos PNJ se recogen en el apéndice D. La forma que tengan los jugadores de manejar a los PNJ durante la batalla dependerá de ellos, pero anímalos a revisar sus ideales, vínculos y defectos. Para saber más sobre cómo usar e interpretar a estos PNJ consulta el apartado "PNJ especiales" que aparece al comienzo de este capítulo.

Si los jugadores intentan mantener a los PNJ especiales al margen de la lucha, puedes ponerlos en peligro haciendo que algunos de los gigantes derriben la muralla, asalten la ciudad y amenacen a los PNJ directamente, lo que los obligará a actuar.

Tesoro

El cuerno de marfil de Drufi tiene un valor de 750 po, siempre que esté intacto. La giganta de escarcha también posee quince gemas de 100 po engastadas en su casco, que pueden extraerse. Los demás gigantes de escarcha llevan cada uno un saco con 1d6 objetos mundanos, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" de la introducción, así como 1d4 obras de arte por valor de 25 po cada uno (utiliza la tabla "Obras de arte" correspondiente del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Los lobos invernales no poseen tesoro.

Desarrollo

Si los personajes y sus aliados derrotan a Drufi, a sus dos guardaespaldas gigantes de escarcha y a sus dos lobos invernales, los gigantes restantes detendrán su asalto a Bryn Shander y se batirán en retirada hacia el oeste, hacia el Mar de Hielo Movedizo, donde un drakkar gigante aguarda para llevarlos a Svardborg (mira el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha"). No permanecerán demasiado tiempo allí antes de que el jarl Storvald los envíe de nuevo en busca de Artus Cimber.

Drufi no abandonará Bryn Shander hasta tener en su poder el *Anillo del Invierno* o conocer su paradero exacto, por lo que es probable que los aventureros tengan que acabar con ella.

Una vez los personajes venzan a los gigantes de escarcha, conseguirán misiones y recompensas especiales basadas en los PNJ que hayan sobrevivido a la batalla.

Misiones de Bryn Shander

Por cada PNJ especial que sobreviva al ataque sobre Bryn Shander, el grupo recibirá una misión y obtendrá una recompensa en particular por completarla. Las tareas animarán a los aventureros a explorar otros lugares situados por todo el Norte. Viajen los personajes por tierra o por mar, usa el apartado "Encuentros aleatorios en la naturaleza" del capítulo 3 para generar encuentros durante su periplo.

Misión de Augrek Brighthelm

Con la esperanza de ganarse el favor del alguacil Southwell, pero poco dispuesta a marcharse del asentamiento, Augrek pedirá a los aventureros que se reúnan con alguno de los representantes del clan Brighthelm en Ironmaster para pedir a los miembros de su clan que envíen refuerzos a Bryn Shander. Advertirá a los personajes de que los enanos de Ironmaster no permiten que los no enanos entren en sus tierras. Sin embargo, puntualiza, si los aventureros viajan hacia dicha ciudad, se detienen junto a uno de sus menhires y esperan, al final algunos enanos se les acercarán. En el caso de que los personajes se presenten en nombre de Augrek, se avisará a uno de sus primos mayores, Gwert Brighthelm (noble enano LN, armado con un martillo de guerra en lugar de un estoque), para que escuche lo que los aventureros tengan que decir. Gwert prometerá trasladar la solicitud de Augrek a los ancianos del clan.

Tesoro. Al final de la conversación, Gwert dará a cada personaje una piedra preciosa de 100 po como pago por haber entregado el mensaje de Augrek.

Desarrollo. Si los aventureros no están seguros de a dónde ir a continuación, Gwert sugerirá que visiten a Dasharra Keldabar, una jinete y entrenadora de grifos que vive en el pueblo de Fireshear, y que usen las piedras preciosas para pagarle y que les entrene en la monta de grifos (las gemas no serán suficientes para pagar el entrenamiento, pero Gwert no lo sabe). Para saber más sobre Fireshear y Ironmaster, consulta el capítulo 3.

Misión de Sirac de Suzail

Al darse cuenta de que los gigantes de escarcha van tras el *Anillo del Invierno*, Sirac confesará a los personajes tras la batalla que él es hijo de Artus Cimber y que cree que su padre tiene el objeto en su poder. Aunque no conoce el paradero actual de su progenitor, Sirac recuerda que Artus tenía vínculos con los Roaringhorn, una familia noble afincada en Waterdeep. Instará a los aventureros a visitar la hacienda del linaje en la Ciudad de los Esplendores y hablar con alguien allí. Ante el temor de que los gigantes de escarcha lo persigan de nuevo, Sirac se ofrecerá a acompañar a los personajes hasta el sur de Luskan, donde tomará un barco para dirigirse aún más al sur. Guiados por la *piedra blod* del jarl Storvald, los gigantes de escarcha continuarán persiguiendo a Sirac. Si los aventureros permiten que Sirac vaya con ellos, debes asumir que cualquier gigante de escarcha que aparezca en un encuentro aleatorio le estará buscando.

Si viajan a Waterdeep, los personajes descubrirán que la familia Roaringhorn tiene una villa, llamada la Alta Casa de Roaringhorn, en el Distrito Norte de la ciudad. Es una de las residencias más imponentes de Waterdeep, y en este momento tiene lugar en esta una de sus numerosas e infames fiestas en honor de unos familiares que están de visita, recién llegados de Cormyr. A su llegada, los aventureros serán recibidos por lord Zelraun Roaringhorn (**archimago** humano chondathano LN). Tras haber consumido algunas *pociones de longevidad* durante su vida, posee la apariencia y el vigor de un treintañero, a pesar de tener un par de décadas más de edad. Un **guardián escudo** acompaña a Zelraun en todo momento. El archimago dirá a los aventureros (y será sincero) que no tiene ni idea de dónde puede estar Artus y que, además, todos los intentos anteriores de adivinar o realizar escrutinios de su paradero por medios mágicos han fracasado. Zelraun ocultará el hecho de que tanto él como Artus son arpistas, aunque sospecha en secreto que Cimber se ha convertido en un "verso suelto". Incluso si Zelraun supiera dónde está Artus, sería impropio de él revelar dicha información y exponer potencialmente a otro miembro de los Arpistas a sufrir cualquier daño.

Zelraun interrogará a los aventureros sobre quién los ha enviado hasta él. Si son sinceros en sus respuestas, durante la conversación se interesará sobre su procedencia y su siguiente destino.

Tesoro. Al darse cuenta de que los personajes tienen un ímprobo trabajo por delante, Zelraun entregará a cada uno un objeto mágico. Para establecer cuál es cada uno, tira en la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* o deja que cada jugador escoja un elemento de esa tabla.

Misión de Duvessa Shane

Después de enviar exploradores para comprobar el estado de los otros asentamientos de Diez Ciudades, Duvessa comentará con los aventureros que tiene a una tía (la hermana de su padre) viviendo en Waterdeep; es la capitana de un navío llamado el *Ola Danzante*. La portavoz del pueblo escribirá una carta para su tía, Inirva Coldwater, pidiéndole que proporcione pasaje y alojamiento a los personajes si necesitan viajar a lo largo de la Costa de la Espada.

Si los aventureros buscan información sobre el *Ola Danzante*, averiguarán que el barco ha desaparecido y que hace varias semanas debería haber llegado a puerto. Transportaba mercancías de Luskan a Waterdeep cuando se esfumó. Se rumorea que unos corsarios de Neverwinter a bordo de una nave llamada el *Doncella Lunar* han avistado restos en la superficie mientras viajaban al sur, hacia Waterdeep.

Los personajes podrán encontrar a Osk Thunderhale (**capitán bandido** humano illuskano CN), el capitán del *Doncella Lunar*, relajándose en la Linterna Colgante, una sala de fiestas próxima a los muelles de Waterdeep. Thunderhale es un avezado violinista (Interpretación +6). De hecho, cuando los aventureros aparezcan para hacerle unas preguntas estará tocando el violín para divertir a su tripulación y a los otros parroquianos de la sala de fiestas.

Si le acosan, Thunderhale se ofenderá e intentará iniciar una pelea. Doce miembros de la tripulación del *Doncella Lunar* (**bandidos** humanos illuskanos CN) se levantarán, prestos a unirse a la refriega. Si los personajes reducen los puntos de golpe del capitán a 32 puntos o menos, se rendirá, sonriente, y tenderá su mano de forma amistosa mientras felicita a los aventureros por su destreza en el combate. En el caso de que los personajes impidan la reyerta no respondiendo a su ataque inicial, Thunderhale se mostrará igual de satisfecho. Les invitará a lo que quieran beber y cubrirá los costes de cualquier desperfecto causado a la sala de fiestas; luego afirmará estar a sueldo de lord Dagult Neverember de Neverwinter.

Thunderhale no tiene pruebas de que los restos que vio provinieran del *Ola Danzante*, pero no sabe de ningún otro navío mercante de Waterdeep que haya desaparecido últimamente. Además, afirma haber visto "un barco tan grande como una montaña" merodeando por aguas norteñas y cree que este podría haber atacado y destruido al *Ola Danzante*. Si los aventureros expresan su interés en realizar una búsqueda, ya sea del *Ola Danzante* o de la misteriosa nave, el capitán Thunderhale ofrecerá su barco y a su tripulación a razón de 10 po al día y dos tercios de cualquier botín que encuentren. Se le podrá convencer de hacer un reparto más equitativo superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Una vez que se llegue a un acuerdo, Thunderhale accederá a zarpar cuando los personajes estén listos para partir y les recordará que deben conseguir sus propias provisiones.

El *Doncella Lunar* está fondeado en el Gran Puerto y se puede llegar hasta él en bote de remos. Ocho miembros de la tripulación (**bandidos** humanos Illuskanos de ambos sexos CN) montan guardia en cubierta mientras el barco está anclado allí. Usa el plano de la cubierta de la nave que encontrarás en el apéndice C del *Dungeon Master's Guide* para representar al *Doncella Lunar*, si es necesario.

Tesoro. El capitán Thunderhale guarda un cofre de madera en la bodega de su barco. Está cerrado con llave y modificado con una trampa de aguja envenenada (consulta el apartado "Trampas de ejemplo" del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Thunderhale lleva consigo la llave del cofre en un cordón alrededor del cuello. Este contiene 1.100 pc, 800 pp, 120 po, nueve gemas de 50 po y 1d4 objetos mágicos. Establece un objeto mágico tirando en la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* y el resto de ellos utilizando la tabla de objetos mágicos A.

Misión de Markham Southwell

El alguacil pedirá a los personajes que patrullen el Valle de Icewind y regresen de inmediato si observan más evidencias de la actividad de los gigantes en la región. Si los aventureros aceptan la misión, Southwell los nombrará sus ayudantes y les entregará provisiones para tres semanas, así como una carta firmada que acredita que actúan en su nombre. Los personajes podrán presentar este documento al portavoz del pueblo de cualquier otro asentamiento de las Diez Ciudades y deberían poder conseguir alojamiento y comida gratis.

Puedes planear algunos encuentros mientras los aventureros exploran el Valle de Icewind utilizando la tabla de encuentros aleatorios del apartado "Valle de Icewind" del capítulo 3. Después de enfrentarse con uno o más gigantes de escarcha, podrán regresar a Bryn Shander e informar al alguacil. Si vuelven con las cabezas de uno o más de los gigantes derrotados, Southwell recompensará a cada uno de ellos con el título de "Defensor del Valle de Icewind" y hará correr el relato de los actos heroicos del grupo por todo el territorio de las Diez Ciudades. Mientras los personajes no hagan nada para mancillar su reputación, los habitantes de las Diez Ciudades serán amistosos y corteses con ellos.

Poco después de que los personajes hayan obtenido sus nuevos títulos, se les acercarán un par de cazarrecompensas que trabajan por libre llamados Sorelisa Zandra (**espía** humana tethyriana N) y Naeremos (**matón** humano illuskano N). Ambos visten gruesas capas sobre sus armaduras y Naeremos carece del brazo izquierdo (se lo arrancó un troll).

Aunque afirmarán trabajar para el gobierno de Mirabar, Sorelisa y Naeremos pertenecen a los Zhentarim. Van buscando a un fugitivo enano conocido como el Gorgojo, acusado de bandidaje. Sorelisa mostrará a los personajes un burdo esbozo de su objetivo (un enano de pelo oscuro y con mirada de loco) y les preguntará si conocen su paradero, obviando mencionar que la ciudad de Mirabar ha ofrecido una recompensa de 5.000 po por la cabeza del criminal.

La Red Negra quiere proteger y reclutar al Gorgojo, en vez de entregarlo a las autoridades de Mirabar. Los agentes de los Zhentarim destinados en las ciudades del Norte no le han visto el pelo, lo que ha llevado a Sorelisa a sospechar que el fugitivo se esconde en alguno de los asentamientos más pequeños. La mujer prometerá a los aventureros que, si capturan al enano y se lo entregan a ella y a Naeremos con vida, igualará la recompensa de Mirabar, ofreciendo al grupo un botín de piedras preciosas como pago (consulta "Tesoro").

Mira el apartado "Bastión de Xanthar", en el capítulo 3, para obtener más información sobre el Gorgojo y su paradero actual.

Tesoro. Sorelisa y Naeremos comparten habitación en el Descanso de Geldenstag (zona B14). Un compartimento oculto en una pared contiene una abultada bolsa de cuero que alberga 10 piedras preciosas de 500 po. Una búsqueda minuciosa de la estancia y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 revelará el escondrijo, que no dispone de trampas.

Misión de Beldora

Beldora exhortará a los personajes a dirigirse hacia el suroeste y tomar el Sendero de las Diez a través de las montañas hasta el asentamiento minero de Hundelstone. Les sugerirá que se pongan en contacto con un gnomo llamado Thwip Ironbottom, que vive allí todo el año. Si uno o más de los miembros del grupo son arpistas, Beldora les confiará que Thwip representa los ojos y oídos de la organización en Hundelstone. La mujer usará sus *piedras mensajeras* para informar al gnomo de que los aventureros van de camino.

Tesoro. Al llegar los personajes, Thwip les hará un regalo: un pequeño perro mecánico hecho de cobre y estaño, junto con una llave de cobre para darle cuerda. Cualquier aventurero podrá utilizar la llave y, como acción, dar cuerda al perro; al hacerlo, el artilugio seguirá a ese personaje durante 12 horas. Al final de ese periodo de tiempo, el perro mecánico se detendrá hasta que se le vuelva a dar cuerda. Este tiene CA 5, 1 punto de golpe y una velocidad caminando de 30 pies.

Desarrollo. Cuando los héroes estén listos para marcharse de Hundelstone, Thwip los animará a visitar Everlund y buscar a Krowen Valharrow, un mago de los Arpistas que reside en la Torre Brillo de Luna (consulta el apartado "Círculos internos" en el capítulo 3). El gnomo describe a Krowen como un poderoso mago y conocido patrocinador de aventureros.

Misión de sir Baric Nylef

Sir Baric está decidido a encontrar al Gorgojo. Llegados a este punto, sin embargo, teme que el rastro se haya enfriado. Planea quedarse en Bryn Sbander solo un par de días más antes de seguir buscando en otro lugar, y no quiere que los personajes pierdan el tiempo en lo que podría terminar siendo una infructuosa búsqueda del delincuente. Baric cree que es más importante mantener informada a la Orden del Guantelete de su paradero e intenciones, por lo que pedirá a los aventureros que localicen a otro miembro de la facción y le informen sobre su situación. Les pedirá que busquen a sir Lanniver Strayl, un devoto seguidor de Tyr que vive en Neverwinter.

Sir Lanniver (caballero humano tethyriano LB, equipado con una *capa de protección*) estará cepillando a su caballo de guerra cuando el grupo llegue. Aunque se mostrará consternado al saber del ataque a Bryn Shander, se sentirá aliviado al enterarse de que su amigo, sir Baric, se encuentra sano y salvo. Los personajes que superen una prueba de Sabiduría CD 10 (Perspicacia) notarán que el caballero está preocupado en extremo. Si indagan en sus asuntos, Lanniver revelará su preocupación por otra miembro de la Orden del Guantelete llamada Dannika Zarrn, una caballero de Yelmo que se ha unido a una facción escindida de la Orden del Guantelete llamada la Orden del Ojo Dorado. Sir Lanniver compartirá la siguiente información sobre esta organización si los aventureros parecen interesados en saber más:

- El Ojo Dorado se ha arraigado en Bastión de Yelmo, un monasterio situado al sur de Neverwinter.
- Esta facción cree que los demonios y sus viles adoradores están propagando la corrupción por todo el Norte.
- Los inquisidores del Ojo Dorado han llevado su devoción por Yelmo hasta el extremo y están decididos a destruir a quienes ellos consideren bajo la influencia de los demonios, así como a cualquiera que desafíe sus mandatos o creencias.

Sir Lanniver no dispone de ninguna misión que asignar a los personajes, pero les advertirá de que tengan cuidado al visitar Bastión de Yelmo. Consulta el capítulo 3 para saber más sobre esta localización.

Tesoro. Si en el grupo hay algún miembro de la Orden del Guantelete (o un aventurero con una fuerte inclinación a erradicar el mal), sir Lanniver entregará a ese integrante del grupo su *capa de protección* como regalo.

Goldenfields

Goldenfields es un enorme templo-granja amurallado dedicado a Chauntea, la diosa de la agricultura. Apodado "el Granero del Norte", es la única razón de que muchos norteños hayan probado frutas de pulpa blanda más grandes que las bayas de los arbustos. Waterdeep y sus vecinos se alimentan de su estable producción: granos cultivados con gran mimo y alimentos secos, envasados en aceite o conservas saladas preservadas en vastas bodegas, cubas y achaparradas tolvas de piedra.

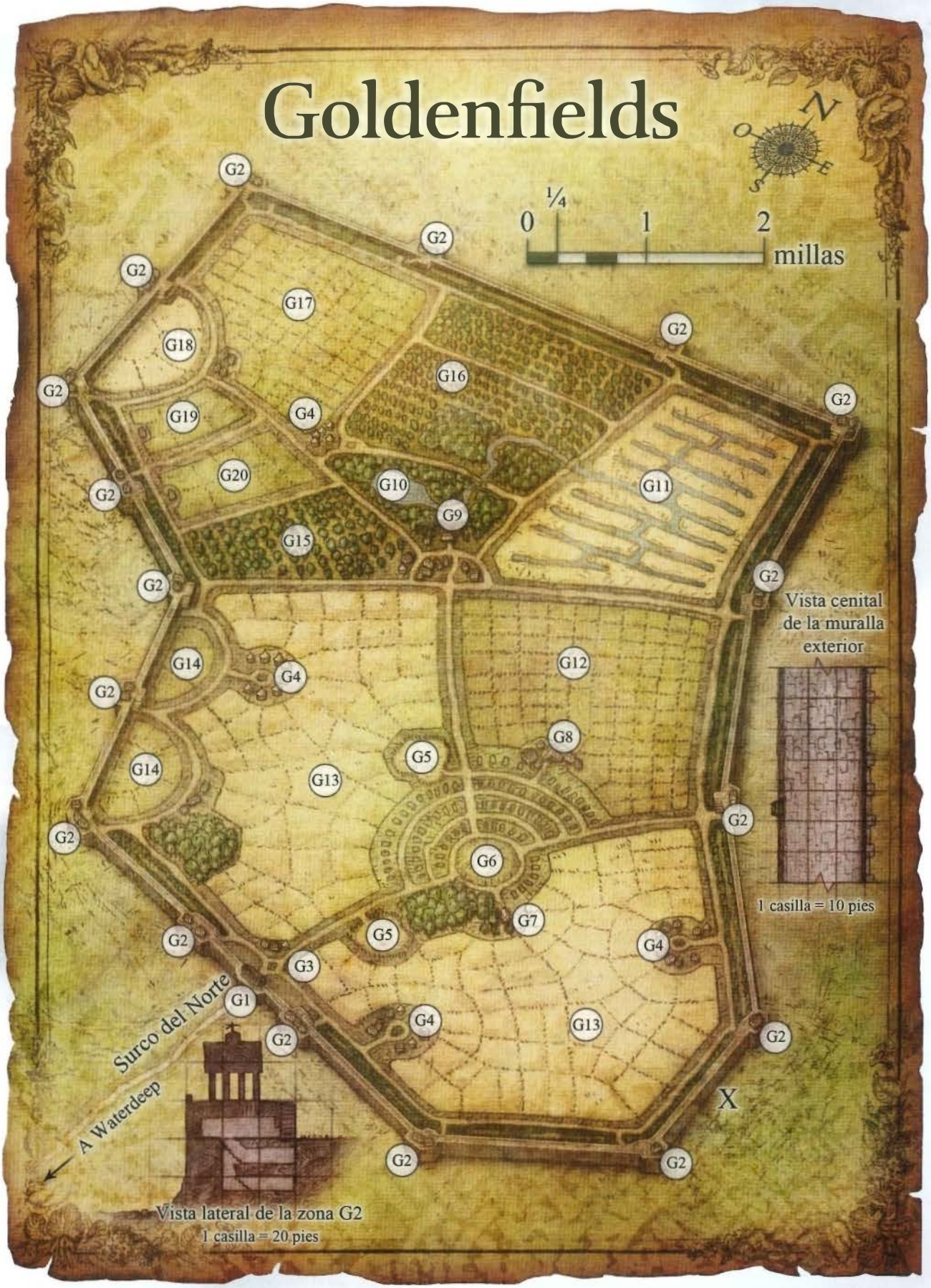
Bajo la dirección del abad Ellardin Darovik, Goldenfields es un bastión del Enclave Esmeralda. Los miembros de esa facción son tan bienvenidos aquí como el clero de Chauntea; muchos de ellos se quedan durante meses para ayudar con el trabajo y como atentos defensores de la granja contra los insectos y las plagas, así como contra los posibles vándalos y saqueadores. Guardias y aventureros a sueldo patrullan las murallas y los terrenos aledaños más cercanos. Dentro del lugar, unos jóvenes ents aliados con el Enclave Esmeralda se ocultan en una arboleda, listos para animar a otros árboles y repeler a cualquier invasor. Más de cinco mil personas viven y trabajan en Goldenfields durante todo el año, cultivando más de veinte millas cuadradas de tierras de labranza, organizadas en grupos de laboriosos jardineros.

El extenso templo-granja está construido sobre un terreno más elevado que los campos circundantes y rodeado por todos lados por un muro de mampostería. La muralla exterior tiene 60 pies de alto (20 pies de alto en el interior del recinto) y 30 pies de ancho. Unas pagodas y barracones de piedra complementan la muralla en varios puntos, espaciados al menos una milla. Estos puestos de observación ofrecen unas vistas despejadas de los alrededores.

La muralla exterior necesita reparaciones en muchos puntos. El tiempo y el clima han erosionado parte del mortero, creando grietas entre las piedras que pueden servir como asideros y puntos de apoyo. Trepar por las paredes requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

La entrada a Goldenfields es una gran torre de piedra situada en el centro de la muralla sur. Más allá de sus puertas, los caminos de tierra se entrecruzan en el interior del complejo, abriendo paso entre sus campos y huertos, así como a través de estos. También hay vías que bordean el interior de la muralla, conectando los distintos puestos de vigilancia. Durante la temporada de cosecha los carros se abren paso entre los campos, recolectando comida y grano y transportándolos a las bodegas ubicadas bajo los puestos de vigilancia, donde se almacenan bajo llave hasta que llegan las caravanas de Waterdeep y otros asentamientos para recogerlos. Además de los extensos campos de cereales, frutales y hortalizas, hay jardines más pequeños junto a las murallas exteriores. En estos últimos se cultivan bayas, plantas de ruibarbo y otros arbustos similares.

La mayoría de los trabajadores de Goldenfields viven en una pequeña población situada cerca de la abadía, donde el abad dirige rezos por la mañana, el mediodía y la tarde. Al norte de la ciudad hay una posada enorme llamada el Fin del Surco del Norte. A los visitantes que tienen pensado pasar la noche en Goldenfields se les envía allí.



Mapa 2.2: Goldenfields

Lugares de interés en Goldenfields

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.2.

G1. Torre de entrada

El sendero del Surco del Norte termina ante una magnífica torre de entrada de piedra tallada que muestra imágenes esculpidas de una mujer de cuerpo entero (representaciones de Chauntea) abrazando cornucopias. La torre es una fortaleza con todas las de la ley. Sobre sus altas y gruesas puertas de madera hay saeteras que parecen observar con suspicacia a todos los visitantes.

La torre de entrada tiene dos conjuntos de puertas dobles, uno interior y otro exterior. Cuando están cerradas, son demasiado gruesas como para poder abrirlas usando la fuerza bruta. Sin embargo, pueden sufrir daño y romperse. Cada conjunto de puertas posee CA 16, 500 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

El personal destinado en la torre trabaja en tres turnos diarios que terminan al dar las campanadas de las cinco de la mañana, las de la una de la tarde y las de las nueve de la noche, respectivamente. Cada turno lo componen un **sacerdote** de Chauntea (humano illuskano hombre o mujer NB), cuatro **acólitos** (humanos NB de ambos sexos y diversos grupos étnicos), un **mago** a sueldo (humano illuskano hombre o mujer **N**), diez **batidores** (humanos **N** de ambos sexos y diversos grupos étnicos) protegidos por las saeteras y treinta **guardias** bien entrenados (humanos N de ambos sexos y diversos grupos étnicos). El castellano de la torre de entrada es un noble oriundo de Waterdeep que ha sido nombrado por los lores enmascarados de la Ciudad de los Esplendores y que debe ocupar el cargo durante un año, comenzando el primer día de invierno. El castellano actual, un patán grosero llamado Hantanus Tarm (**noble** humano illuskano LN), es el responsable de defender las puertas, pero carece de experiencia militar. Los **guardias** del lugar responden ante él, aunque su puesto se percibe sobre todo como político y ceremonial, de modo que el noble no tiene ninguna influencia más allá de la torre de entrada. Esta construcción es lo suficientemente espaciosa como para acomodar a los miembros de los tres turnos, por lo que cualquier ataque contra las puertas pondrá en guardia a todas las fuerzas albergadas en la torre.

Los mercaderes y otros visitantes que llegan en busca de comida rara vez son rechazados, pero sus carros y pertenencias se revisan minuciosamente en la torre de entrada para asegurarse de que no contengan nada que pueda dañar los cultivos, como roedores y alimañas. A los invitados que deseen pasar la noche se les enviará al Fin del Surco del Norte (zona G8).

G2. Puestos de vigilancia

El muro exterior (que alcanza 60 pies de alto en el exterior y 20 pies de alto en el interior) alrededor del perímetro de Goldenfields se ensancha, a intervalos más o menos regulares, para dar cabida a unos amplios parapetos de piedra con edificios construidos encima. Cada uno de ellos alberga una pagoda de piedra de 30 pies de alto rematada por una veleta. En medio de todas ellas hay una estatua de madera de Chauntea; sostiene un gran gong de bronce y está rodeada de cornucopias. Junto a cada pagoda se sitúan uno o dos anexos de piedra que funcionan como barracones. Una escalinata de piedra de 10 pies de ancho cubierta de musgo desciende desde la parte superior del parapeto hasta el recinto.

Un conjunto de puertas dobles de madera cerradas y reforzadas con bandas de hierro al nivel del suelo brindan acceso a los almacenes y bodegas ubicados debajo de cada puesto de vigilancia. Forzar la cerradura de las puertas precisará usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. Las habitaciones y las bodegas se encuentran atestadas de frutas y hortalizas cosechadas en otoño, mientras que a mediados del invierno están vacías.

Los puestos de vigilancia son cruciales para la defensa del Granero del Norte . En cada uno de ellos hay treinta **exploradores** (NB de ambos sexos y diferentes razas y etnias), dos tercios de los cuales están de guardia en todo momento. Los demás duermen en sus literas. De estos veinte exploradores, doce quedan destinados al parapeto, separados a lo largo de cientos de yardas y atentos a cualquier señal de problemas. Los otros ocho patrullan por parejas las murallas adyacentes.

La separación existente entre los puestos de vigilancia provoca que los gritos de alarma sean ineficaces. Si un puesto de vigilancia necesita dar la alarma, un guardia correrá hasta la pagoda y hará sonar el gong usando un pesado mazo. Las pagodas están diseñadas para amplificar el sonido, lo que permite oír cada gong en dos millas a la redonda. Cualquier otro puesto de vigilancia situado dentro de ese alcance también podrá tocar su gong para poner en alerta a más zonas del recinto.

Los puestos de vigilancia se diseñaron para advertir a Goldenfields de la proximidad de ejércitos y dragones. A pesar de que los puestos y las patrullas del muro brindan un gran nivel de seguridad, un pequeño grupo de invasores podría escalar la muralla exterior y entrar en el recinto sin ser detectado, si tuviera la suerte de evitar la vigilancia de los guardias.

G3. Regalos de la Madre Tierra

Lo primero que ven los visitantes de Goldenfields al pasar por la torre de entrada es una estatua de madera de Chauntea de 20 pies de alto, representada como una mujer regordeta y sonriente, en pie, con las manos en las caderas y en medio de un jardín de trigo dorado, rodeada por una glorieta de tierra. Al norte de la escultura hay un edificio de piedra con un frontispicio abierto, sobre el que cuelga un letrero que dice: "Regalos de la Madre Tierra". Los visitantes pueden comprar semillas y cornucopias en este lugar. Por orden del abad, la supervisión de la tienda y su inventario recae sobre Sevembra Tumbleleaf (**druida** mediana fornida LN), una miembro del Enclave Esmeralda que solo vende las semillas más selectas. La mediana también regala muchas muestras gratis.

G4. Tolvas de grano

El grano se almacena en estas tolvas de piedra achaparradas.

G5. Dehesas para el ganado

En las afueras de la ciudad hay dos grandes dehesas de bueyes itinerantes y ganado, con algunos corrales cercados para ovejas, pollos, pavos y cerdos. Cada dehesa tiene un diámetro aproximado de media milla y está delimitada por vallados de madera con caballos piafantes tallados en sus postes. Durante el día, deambulando entre los rebaños de vacas y ovejas, puede verse a pastores y trabajadores con cubas de leche y tijeras para esquilar la lana.

Uno de los nuevos pastores, **Shalvus Martholio** (mira el apéndice D), es un espía de los Zhentarim; un lobo con piel de cordero, por así decirlo. Su tarea es averiguar cuán fácil sería para la Red Negra controlar Goldenfields e informar de sus hallazgos a Nalaskur Thaelond, que está en Posada del Barquero. Shalvus sale a menudo de los corrales del ganado para dejarse caer por el Fin del Surco del Norte. Regresa a ellos por la noche para comprobar que los animales están bien.

G6. Pueblo

Los edificios que albergan a la mayoría de los residentes del Granero del Norte están organizados en semicírculos concéntricos alrededor de una plaza central; allí, los lugareños pueden relacionarse y reunirse para comer al aire libre tras la oración del mediodía. Las ordenadas hileras de casas de madera, cada una lo suficientemente grande como para albergar a cien personas, están orientadas hacia la plaza central, con la abadía de Chauntea al sureste. Las casas comunales son obras de arte; las vigas de cada una están esculpidas con las imágenes de algún animal en particular, lo que las diferencia de las de sus vecinos. La mayoría de los trabajadores del templo-granja son plebeyos humanos. Entre ellos vive y trabaja un puñado de pacíficos devotos de Chauntea (druidas NB de ambos sexos y de varias razas y etnias).

Hay carros y carretillas de mano aparcados por todos lados, para que cualquiera pueda usarlos de forma gratuita. Los bueyes necesarios para tirar de los carros se encuentran en las dehesas (zona G5).

Un bosque de árboles situado al sur del asentamiento es el hogar de tres jóvenes ents. Si la ciudad o la abadía son atacadas, su cometido es animar a otros árboles cercanos y ayudar en la defensa de la población. La arboleda también alberga a un árbol despertado llamado **Lifferlas** (mira el apéndice D). Creado por un druida fallecido hace tiempo, Lifferlas es el residente más antiguo de Goldenfields. Habla común y ha entretenido durante mucho tiempo a los hijos de los trabajadores con cuentos de terror, a menudo cómicos, sobre héroes y monstruos, así como leyendas sobre los dioses, de Chauntea en particular. El árbol permite a los niños treparlo mientras camina con cautela con sus huéspedes colgados de sus ramas gritando de puro gozo.

G7. Abadía de Harvesthome

El edificio más grande y trabajado de Goldenfields es la abadía de Harvesthome, una construcción de piedra con siglos de antigüedad cuyos muros exteriores tienen estatuas de Chauntea en cada esquina, con sus manos alzadas hacia el cielo como si lanzaran un conjuro para invocar la lluvia. Unos setos bien cuidados rodean los cimientos, y sobre la entrada y los escalones que conducen a esta, hay una ventana de vitral con la forma del sol. Unas estrechas ventanas con vidrieras decoradas con imágenes de trigo, frutas y verduras iluminan las arcadas interiores y sus columnatas. Hacia el fondo del edificio, instalada entre las robustas vigas del techo, se sitúa una gran campana de bronce que se toca quince minutos antes de cada oración todas las mañanas, al mediodía y por la noche.

Hay dos viejos osos negros llamados Darlow y Tilbee deambulando por los pasillos de la abadía. Hace unos meses, asustaron a algunos trabajadores en los campos del sur. Nadie podía comprender cómo los dos animales habían entrado en el complejo sin ser vistos, lo que provocó rumores de que eran presentes de la Madre Tierra. En lugar de expulsarlos, los trabajadores les dieron cobijo y los alimentaron. Los osos, al final, los siguieron hasta la abadía. Intentan gorronear la comida a los visitantes, aunque sin poner en peligro a nadie.

El abad de Goldenfields, Ellardin Darovik (sacerdote damarano NB), es adorador de Chauntea y miembro del Enclave Esmeralda. Es un hombre generoso y reservado que evita las peleas y al que, por supuesto, no le gusta ofender a nadie. Dirige las oraciones de las nueve de la mañana, de media mañana, de las tres de la tarde y de las seis; aunque la asistencia no es obligatoria, la mayoría de los trabajadores se toma un descanso de sus tareas una vez al día para escuchar las palabras del abad.

No hay guardias en la abadía, tan solo un puñado de acólitos. Una integrante de estos últimos, **Zi Liang** (consulta el apéndice D), ha recriminado al padre Darovik muchas veces el hecho de haber puesto la defensa del Granero del Norte en manos de líderes militares incompetentes, lo que la ha hecho un tanto impopular. Cuando no está ocupada con tareas u oraciones, Zi se encarga de patrullar las murallas exteriores.

G8. El Fin del Surco del Norte

Al norte de la ciudad se sitúa un edificio de piedra de tres pisos con ventanas arqueadas que ofrecen una panorámica de los campos de cultivo circundantes. Delgadas columnas de humo salen de sus muchas chimeneas durante días de lluvia y frías noches. Estatuas a tamaño natural de caballos piafantes flanquean las puertas dobles que conducen a la sala común. Sobre estas puertas cuelga un cartel de madera que anuncia el nombre de este gran establecimiento, el Fin del Surco del Norte, con unos elegantes trazos. Al oeste de la construcción principal hay unos establos que pueden albergar y alimentar hasta a cincuenta caballos.

El propietario de la posada es un miembro veterano de la Compañía de Taberneros de Waterdeep; como tal, debe regentar el negocio atendiendo a las restricciones de su gremio. Se llama **Miros Xelbrin** (mira el apéndice D) y es un monstruo de feria jubilado; le apodaban "el Yeti" durante sus mejores tiempos debido a su cuerpo en forma de tonel y al grueso vello blanco que le cubre los brazos, el pecho, la espalda y la cabeza.

Miros apoya de manera incondicional al Enclave Esmeralda y ofrecerá alojamiento y comida gratis a los miembros de la organización y a los compañeros de estos. Las habitaciones son amplias y confortables, su comida abundante y deliciosa (elaborada con los ingredientes más frescos). Tolera mal a quienes buscan jaleo y puede detectar a aventureros a una milla de distancia. El posadero cuenta con una plantilla de veinte personas, entre limpiadores y camareros. Vende una marca local de cerveza llamada Trago Dorado, aunque la primera jarra siempre es gratis para los nuevos clientes.

A espaldas del Fin del Surco del Norte hay un horno de cerámica que Miros usa para fabricar las exclusivas jarras de la posada. Estas grandes piezas de cerámica barnizada tienen gavillas de trigo dorado pintadas a los lados. El posadero no vende estas pequeñas obras de arte, pero a veces se las roban para comerciar con ellas en otros lugares.

Uno de los clientes habituales del Fin del Surco del Norte estos días es un visitante de Waterdeep. La Orden Vigilante de Magos y Protectores de la Ciudad de los Esplendores tiene un acuerdo con el abad. Cada invierno, la orden envía a uno de sus miembros a Goldenfields como señal de su compromiso de proteger los intereses de Waterdeep. Durante un año, el mago sirve como enlace entre la ciudad y el abad; mientras, también ayuda a la defensa del templo-granja. La enviada actual de la orden es **Naxene Drathkala** (mira el apéndice D), una joven tranquila y reservada que vive en una suite lujosamente amueblada sobre los establos de la posada, y que pasa la mayor parte del tiempo escribiendo sobre temas arcanos y esotéricos. Además de ser miembro de la Orden Vigilante, la maga es una agente de la Alianza de los Lores y una espía leal a las órdenes de lady Laeral Silverhand de Waterdeep. Miros ha tratado de cortejar a Naxene, pero ella ignora sus vacilantes insinuaciones.

Entre el resto de los huéspedes del Fin del Surco del Norte se encuentran numerosos actores, músicos, acróbatas y otros artistas procedentes de Waterdeep y Daggerford. Estos animados personajes entretienen a los lugareños durante las meriendas campestres que tienen lugar en el círculo del pueblo (zona G6). De todos ellos, solo un cantor e intérprete de laúd mediano llamado **Oren Yogilvy** (mira el apéndice D) es invitado permanente de la posada. Es aficionado a la Trago Dorado y le ofrecen alojamiento y comida gratis a cambio de mantener a los parroquianos de Goldenfields entretenidos. Después de algunas jarras, a Oren le gusta vagar por la población en busca de inspiración y, a menudo, se despierta en algún campo a la mañana siguiente.

G9. Fábrica de la cerveza Trago Dorado

La fábrica de cerveza del Granero del Norte es una majestuosa construcción de dos plantas donde se elabora la cerveza Trago Dorado, usando la cebada y los mejores lúpulos de la zona. No se permite a los visitantes acceder al edificio, que se cierra a cal y canto por las noches. Las casas de vecinos del patio delantero de la cervecera dan cobijo a sesenta **plebeyos**, el total de trabajadores de la fábrica. En la misma zona hay un almacén de piedra cerrado con llave; lo ocupan las estructuras que soportan las barricas de Trago Dorado. Forzar la cerradura de las puertas precisará utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15.

En la parte trasera de la fábrica se alza una atalaya cilíndrica, conocida por los lugareños como la Espira del Dragón porque un joven dragón de bronce se posó sobre esta una tranquila tarde de invierno de 1374 CV, el Año de las Tormentas Eléctricas. La torre de piedra es el cuartel general del capitán de la Guardia, responsable de la defensa de Goldenfields. Tiene su propia entrada en la planta principal y cuatro pisos de altura, con una azotea rodeada de almenas de mármol verde. Hay dos **guardias** (humanos illuskanos CB de ambos sexos) situados al pie de la construcción y cuatro más sobre esta, vigilando. El actual capitán de la Guardia es Strog Thunderblade (**veterano** semiorco NB). El aburrimiento y el acceso fácil a la buena comida y a la cerveza lo han vuelto gordo y abúlico. Se acuesta temprano, se levanta tarde y sale de la torre una vez al día alrededor de las campanadas de las tres de la tarde para reunirse con el abad y presentar su informe diario. Strog es de trato agradable y tranquilo; al padre Darovik le cae bien, a pesar de sus obvios defectos.

G10. Manantial de agua dulce

Al noroeste de la fábrica de cerveza hay un manantial natural que forma una pequeña laguna. Un río fluye tranquilo hacia el este, luego en dirección norte y después hacia el este nuevamente; en su recorrido pasa por debajo de dos puentes en arco de piedra cubiertos de musgo para terminar irrigando los arrozales. Las ranas se congregan alrededor de la orilla del lago por las noches, inundando el aire nocturno con la sinfonía de su croar.

G11. Arrozales

Unos surcos inundados de agua nutren los arrozales de Goldenfields. En los días cálidos, los trabajadores, ataviados con sandalias, vadean el agua estancada y el fango para atender la cosecha del arroz.

G12. Huertos

Varios senderos de tierra se entrecruzan sobre unos amplios sembrados en los que se cultivan zanahorias, cebollas, calabazas, tomates, patatas, rábanos y otras hortalizas. Los trabajadores aran los huertos y cuidan de las plantas desde el alba hasta la puesta de sol.

G13. Trigales

Casi la mitad de la tierra cultivada en el templo-granja se reserva para el cultivo del trigo. Durante la época de cosecha, los trigales están llenos de trabajadores que manejan guadañas y cargan sobre sus hombros las gavillas del trigo recolectado.

G14. Jardines de hierbas aromáticas

El camino que recorre el interior de la muralla oeste de Goldenfields se desvía para rodear un par de jardines de hierbas aromáticas semicirculares. Las cabañas de piedra situadas en las cercanías pertenecen a una docena de **druidas** (humanos N de ambos sexos y diversos grupos étnicos) que adoran a Chauntea. Estos no solo cultivan las hierbas aromáticas, sino que también recorren los campos y jardines del Granero del Norte, atendiendo a las plantas enfermas.

G15. Naranjal

Filas de naranjos pueblan esta sección del recinto de Goldenfields, que se encuentra al noroeste de los campos de trigo.

G16. Pomar

Muchos bardos han cantado canciones sobre el pomar de Goldenfields; sus viejos árboles, aunque en apariencia intemporales, producen miles de canastos de manzanas ácidas todos los años. Gran parte de la recogida de la fruta la realizan niños, que trepan a los árboles y cosechan las manzanas en cestos, dejando su transporte a los trabajadores adultos. Una arboleda situada al sureste de esta zona alberga a un par de jóvenes ents. Su trabajo es asegurarse de que el huerto no sufra ningún daño.

G17. Maizal

Hacia el final del verano, el maíz del Granero del Norte ha alcanzado al menos los diez pies de alto. Tras la cosecha, el campo queda en barbecho hasta que se vuelvan a arar y sembrar nuevos cultivos en primavera.

G18. Campo de cebada

Alrededor de una sexta parte de la cebada cultivada en el recinto se dedica a la fabricación de la cerveza Trago Dorado. El resto de la cosecha se envía para abastecer a otros asentamientos.

G19. Campos de lúpulo

Aquí se cultivan las plantas del lúpulo, cuyas flores se utilizan en la elaboración de la cerveza. Los trabajadores que cuidan el lúpulo y el campo de cebada viven en una gran casa, en las cercanías.

G20. Huerto de calabazas

Este campo produce algunas de las calabazas más grandes y firmes que se pueden encontrar en todo el Norte. Una gran casa que domina el huerto y acoge a los trabajadores que cuidan tanto de este como de los arbustos de bayas que crecen cerca de la muralla exterior.

Ataque a Goldenfields

Guh, la autonombrada jefa de los gigantes de las colinas, se ha librado de sus rivales femeninas y les ha arrebatado a sus esposos. Ahora, ha ordenado a estos últimos que recolecten comida para saciar su voraz apetito. Dos de estos grandes patanes, Lob y Ogg, estuvieron vagando por las colinas y los valles situados al sur de Grudd Haug, la guarida de la tribu de Guh. Finalmente se adentraron en las Colinas Desoladas y hace unas semanas se toparon con una banda de osgos

y goblins. Los trasgos hablaron a Lob y Ogg acerca de una gran granja que había al otro lado del río Dessarin. A los gigantes de las colinas se les ocurrió que debían atacarla. Así, vadearon el río y lanzaron piedras contra Goldenfields, machacando su muro exterior y alarmando a los residentes. Los arqueros situados en las murallas respondieron con un aluvión de flechas. Gigantes y trasgos se retiraron para curar sus heridas, dejando a los defensores del templo-granja con la duda de cuándo tendría lugar el siguiente ataque. El asalto no ha alterado el estado de ánimo de los residentes, que tienen una inmensa confianza en la fortaleza de sus defensas exteriores y en la milicia.

Lob y Ogg pasaron el siguiente mes perdidos por las colinas, tratando de encontrar el camino de regreso a Grudd Haug. Cuando llegaron allí, le hablaron a Guh sobre la "gran granja". La jefa envió a una horda de gigantes de las colinas, ogros, osgos y goblins para saquearla. Con Lob y Ogg a la cabeza, sus fuerzas se extraviaron en las colinas y se internaron en el territorio de un dragón de cobre. Muchos gigantes, ogros, osgos y goblins murieron aquel día. Los supervivientes huyeron, para, a continuación, caer en una emboscada de bárbaros uthgardts. Llegados a ese punto, quedó claro para los que seguían con vida que Lob y Ogg eran unos pésimos guías y que estaban poniendo en peligro el éxito de la misión. Los osgos se hicieron cargo a continuación y condujeron a lo que quedaba de la horda hasta Goldenfields, con Lob y Ogg en la retaguardia, culpándose el uno al otro por sus desdichas.

Los monstruos que han conseguido llegar al Granero del Norte para participar en el ataque son los siguientes:

- Seis **gigantes de las colinas**, entre estos Lob y Ogg.
- Doce **ogros**, seis de ellos equipados con lanzadores goblins.
- Doce **osgos**.
- Sesenta **goblins**, divididos en dos grupos de treinta.

Todos los osgos y la mitad de los ogros y goblins escalarán los muros amparados por la oscuridad de la noche. Se deslizarán por los campos de trigo en busca de comida que saquear, sin darse cuenta de que la mayoría de los alimentos comestibles se almacenan en bodegas bajo los puestos de vigilancia, a lo largo de las murallas. Mientras los intrusos merodean silenciosamente por Goldenfields en busca de comida, los seis gigantes de las colinas permanecerán al otro lado del recinto amurallado, con unos sacos abiertos, esperando para atrapar la comida que los goblins y los osgos les lancen por encima de este. Mientras tanto, los seis ogros y treinta goblins restantes estarán al acecho en la oscuridad, en el exterior de la muralla.

Por suerte para los habitantes del templo-granja, un mediano medio borracho llamado Oren Yogilvy (mira la zona G8) divisará a los monstruosos intrusos y dará la alarma.

Comienzo del encuentro

El siguiente cuadro de texto asume que los aventureros se hospedan en el Fin del Surco del Norte (zona G8).

> Un poderoso grito quiebra el silencio de la noche: "¡Nos atacan!", grita la voz. "¡A las armas, a las armas!". Haciendo acopio de vuestro valor y vuestras armas, salís dando tumbos al exterior de la posada. Una bruma baja cubre los tranquilos jardines del norte y se cuela entre las hileras de oscuras casas comunales situadas al sur. Una pequeña figura trastabilla a la vuelta de la esquina de la casa más cercana, pierde el equilibrio y cae al suelo. Jamás habéis visto a un mediano tan torpe y desaliñado.

No mucho después del primer ataque a Goldenfields, el abad recibió informes de avistamientos de gigantes por todo el Valle de Dessarin. Compartió esta información con Strog Thunderblade, su capitán de la guardia. Por desgracia, Strog no hizo nada para preparar el asentamiento para otro ataque de los gigantes. De hecho, nunca llegó a comentárselo a sus hombres, ni a reclutar a trabajadores o aventureros para que echaran una mano patrullando la muralla exterior, tal y como ordenó el padre Darovik.

Por culpa de la desgana de Strog al manejar la situación, los ogros, osgos y goblins han podido escalar la muralla oriental en el punto marcado con una "X" en el mapa y entrar en los campos de trigo (zona G13) sin ser detectados. Una vez sobre el recinto amurallado, se han dividido en tres bandas, cada una compuesta por dos ogros, cuatro osgos y diez goblins. La banda de los Muerdelunas llega a los corrales de los animales (zona G5) al mismo tiempo que los Ensartaojos alcanzan la ciudad (zona G6). Los Aullamontes se han perdido atravesando el trigal y han aparecido cerca de un grupo de tolvas (zona G4) al azar. Al darse cuenta de su error, han regresado a los cultivos y ahora se encaminan a la abadía (zona G7). Oren Yogilvy ha visto a los Ensartaojos mientras deambulaba por las calles de la población, medio borracho, dándole vueltas a la letra de una nueva canción. Usando su poderoso par de pulmones, da la alarma inicial y corre hacia la posada.

Defensa de Goldenfields

Los guardias de la torre de entrada (zona G1), los que están sobre la muralla (zona G2) y los de la fábrica de cerveza (zona G9) se encontrarán demasiado lejos como para oír la llamada a las armas de Oren, pero los aventureros que estén en la ciudad, la abadía o la cercana posada le oirán alto y claro, al igual que varios PNJ especiales. Entrega a cada jugador uno de los siguientes PNJ para que lo interprete durante este encuentro:

Shalvus Martholio, pastor y espía de los Zhentarim (comienza en la zona G8, dentro de la posada).
Lifferlas, árbol despertado (comienza en la zona G6, en la arboleda).
Zi Liang, acólita de Chauntea (comienza en la zona G7).
Miros Xelbrin, posadero (comienza en la zona G8, dentro de la posada).
Naxene Drathkala, maga residente (comienza en la zona G8, dentro de la casa de los establos).
Oren Yogilvy, músico (comienza en la zona G8, fuera de la posada).

El perfil y las notas para interpretar a estos PNJ se recogen en el apéndice D. La forma que tengan los jugadores de manejar a los PNJ durante la batalla dependerá de ellos, pero anímalos a revisar sus ideales, vínculos y defectos. Todos estos personajes adicionales están familiarizados con las defensas de Goldenfields y pueden correr en busca de ayuda, si eso es lo que los jugadores quieren que hagan. Para saber más sobre cómo usar e interpretar a estos PNJ, consulta el apartado "PNJ especiales" que aparece al comienzo de este capítulo. Si los jugadores intentan mantener a los PNJ especiales al margen de la lucha, puedes ponerlos en peligro haciendo que uno o más grupos de monstruos los amenacen directamente, lo que obligará a los jugadores a hacerlos actuar.

Cada banda de monstruos se trata de un encuentro por separado. Si nadie ha tocado la campana de la abadía para cuando la segunda banda de trasgos haya sido derrotada, el abad la tocará (el padre Darovik tardará en darse cuenta de que algo va mal y entonces se dirigirá a hacer sonar la campana en mitad de la noche). El tañido de la campana se oirá en muchas millas a la redonda y pondrá en alerta a todas

las defensas del templo-granja. La campana aterrorizará a los ogros, osgos y goblins que aún queden dentro del recinto, que huirán de regreso a la muralla.

En ese momento, contra toda lógica, Lob y Ogg decidirán escalar la muralla y entrar al complejo en lugar de huir, mientras que los otros cuatro gigantes de las colinas se reunirán con los ogros y goblins que acechan a las afueras de Goldenfields. La pareja de gigantes dejará atrás sus grandes garrotes, ya que no pueden ascender por el muro con estos en la mano. Un puñado de guardias se enfrentará a los dos torpes gigantes, pero se retirarán cuando Lob y Ogg comiencen a arrancar y a lanzar sillares de las almenas (a modo de piedras). Ambos gigantes se dirigirán al final hacia la abadía (zona G7). Si los puntos de golpe de cualquiera de los dos gigantes se ven reducidos a 15 o menos, este se rendirá (consulta "Desarrollo").

Si se ve forzado a un combate cuerpo a cuerpo, un gigante de las colinas desarmado puede usar su acción para realizar dos ataques sin armas. Reemplaza el ataque de garrote grande del gigante por el siguiente ataque opcional:

Ataque desarmado. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (3d4 + 5) de daño contundente.

Después de que los aventureros se ocupen de las amenazas intramuros, los lugareños saldrán de sus casas comunales y comenzarán a rastrear los campos en busca de otros peligros que hayan podido quedar atrás. Los personajes que se unan a la búsqueda hallarán rastros que conducen hasta el muro. Para entonces, el cielo oriental se habrá iluminado lo suficiente como para revelar la presencia de gigantes, ogros y goblins en el exterior, frente a las murallas. Los invasores se aproximarán a 120 pies o menos de la pared y comenzarán a lanzar rocas y goblins.



Lanzagoblins

Los seis ogros que permanecen a las afueras de Goldenfields llevan unos artilugios de diseño hobgoblin llamados lanzagoblins. Se trata, en esencia, de un fundíbulo portátil atado a un arnés de cuero. El ingenio va colocado sobre la espalda y los hombros de un ogro y, a pesar de su aspecto molesto, no inhibe la movilidad o la capacidad de combatir de su portador. Se tarda 10 minutos en colocar o retirar el complejo arnés, o 1d6 horas si un ogro intenta hacerlo sin ayuda. El artilugio está diseñado específicamente para ogros. Un enano o un humanoide de constitución similar que adquiera mágicamente un tamaño Grande podrá ponerse o quitarse un lanzagoblins en 10 minutos.

La eslinga del fundíbulo es lo suficientemente grande como para lanzar una piedra, un barril en llamas o un proyectil de tamaño similar, pero el artilugio se ha diseñado para arrojar goblins. Un goblin utilizado como proyectil generalmente lleva puesto un casco con pinchos, de modo que inflija daño perforante al objetivo del impacto. Los treinta goblins situados a las afueras del Granero del Norte van equipados con cascos. Un goblin rara vez sobrevive a la experiencia de que lo lancen por los aires de esta manera. Los goblins presentes están listos para volar hacia los enemigos por encima de la muralla, por lo que los ogros han tomado posiciones a 300 pies de distancia de sus objetivos.

Los portadores de los lanzagoblins proyectan su carga describiendo una pronunciada parábola, para que esta pueda alcanzar a los objetivos que se encuentren a cubierto. Cargar la eslinga es una acción que el usuario del aparato no puede realizar solo, pero un goblin dispuesto a servir como proyectil viviente podrá "autocargarse" si es necesario. El ogro deberá usar una acción para apuntar el arma y tirar de la cuerda que libera la eslinga y lanza el proyectil.

Proyectil goblin. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 150/600 pies (no puede impactar a objetivos situados a menos de 30 pies del lanzador), un objetivo. *Impacto:* 5 (2d4) de daño contundente, o 10 (4d4) daño perforante si el proyectil lleva un casco con pinchos. *Impacte o falle:* El proyectil goblin recibe 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que haya viajado por los aires (máximo 20d6).

Tesoro

Los gigantes de las colinas portan cada uno un saco con 1d4 objetos mundanos, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" de la introducción, así como 1d4 – 1 obras de arte con un valor de 250 po cada una (utiliza la tabla "Obras de arte" correspondiente del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Cada osgo lleva una bolsa con 1d6 gemas (valen 10 po cada una) y los goblins guardan 1d6 pc cada uno en una bolsa, así como varias pertenencias sin valor (collares hechos de barbas trenzadas enanas y atadas junto a orejas de medianos, cuencos fabricados a partir de cráneos humanos y artículos similares). Los ogros no poseen tesoro.

Desarrollo

Los monstruos que haya dentro del complejo serán lo suficientemente listos como para percatarse de que no podrán sobrevivir en Goldenfields durante mucho tiempo después de que se dé la alarma. Los que escapen se reunirán con sus compañeros, que aguardan en el exterior, frente a las murallas. Lob y Ogg serán la excepción; más temerosos de

Guh que de los defensores del templo-granja, no soportan la idea de regresar junto a su jefa sin una montaña de comida. Pero ninguno de los dos gigantes quiere morir, de manera que ambos se rendirán si sus puntos de golpe son reducidos a 15 o menos; caerán al suelo y comenzarán a sollozar como bebés grandes. Si les interrogan, Lob u Ogg responderán gimoteando de manera incoherente. Superar una prueba de Carisma CD 15 (Intimidación) conseguirá la siguiente información de un gigante de las colinas derrotado pero consciente:

- "Guh querer comida".
- "Yo conseguir comida para Guh".
- "Guh grande. Muy grande. Más grande que yo".
- "Grudd Haug. Casa".

Los personajes que consigan intimidar a uno o ambos gigantes podrán ordenarles que les guíen hasta Grudd Haug. No obstante, debido a que ninguno de los dos tiene un buen sentido de la orientación, cualquier expedición estará condenada. Los gigantes de las colinas se desorientarán mientras dirigen al grupo hacia las Colinas Desoladas, al este de Goldenfields. Estúpidos hasta más allá de lo concebible, Lob y Ogg serán incapaces de encontrar el camino de vuelta a Grudd Haug, no importa cuánto los incentiven los aventureros.

Los monstruos capturados que se dejen a merced de los defensores de Goldenfields serán ejecutados por orden del capitán Strog Thunderblade. Este luego se atribuirá el mérito de haber derrotado a la monstruosa horda que ha atacado el Granero del Norte. El abad, mucho más sensato, dará las gracias efusivamente a los personajes y se asegurará de que se les cite por sus actos heroicos y se les provea bien cuando llegue el momento de partir. Si los aventureros piden la renuncia de Strog, el padre Darovik prometerá reflexionar seriamente sobre su recomendación.

Frustren los personajes o no el ataque a Goldenfields, obtendrán misiones y recompensas especiales basadas en los PNJ que hayan sobrevivido a la batalla.

Misiones de Goldenfields

Por cada PNJ especial que sobreviva al ataque sobre Goldenfields, el grupo recibirá una misión y obtendrá una recompensa en particular por completarla. Las tareas animarán a los aventureros a explorar otros lugares situados por todo el Norte. Viajen los personajes por tierra o por mar, usa el apartado "Encuentros aleatorios en la naturaleza" del capítulo 3 para generar encuentros durante su periplo.

Misión de Shalvus Martholio

Shalvus pedirá al grupo que lo escolten por tierra hasta Posada del Barquero para que pueda informar de todo lo que ha sucedido a su jefe, Nalaskur Thaelond.

Tras entregar su informe, el pastor se despide y se quedará alojado con algunos amigos en Posada del Barquero hasta que Nalaskur le asigne una nueva tarea. Agradecido por su ayuda, el zhent ofrecerá a los aventureros una cena caliente y camas limpias para pasar la noche, todo gratis. A la mañana siguiente, pedirá a los personajes que escolten un carro de cerveza hasta el Troll en Llamas, una taberna del pueblo de Escudo de Mornbryn. El vehículo avanza gracias a dos **caballos de tiro**; lleva un par de cocheros llamados Jostin y Lessilar (**matones** humanos illuskanos N). Entre ellos se turnan las riendas.

Si se realiza la entrega, los aventureros habrán pasado la prueba de Nalaskur. A menos que hagan algo para poner a la Red Negra en su contra, los personajes recibirán un paquete anónimo de los Zhentarim durante su siguiente visita a Posada del Barquero, Everlund, Mirabar, Silverymoon, Neverwinter, Waterdeep o Yartar (lugares que cuentan con una fuerte presencia de la Red Negra). El paquete contendrá un trozo de excelente queso envuelto en seda, una botella negra de vino Barquero Viejo y un pedazo de pergamino doblado en el que aparecen escritas las siguientes palabras:

"Zira
La Vaca Feliz
Daggerford".

Cualquier personaje que haya pasado algún tiempo en Daggerford podrá recordar, si supera una prueba de Inteligencia CD 10, que la Vaca Feliz es una taberna de ese pueblo regentada por medianos. Si los aventureros visitan el lugar, una **dragona de bronce adulta** transformada en semielfa los invitará a una ronda. La dragona, Zirazylym ("Zira", para abreviar), está en nómina de la Red Negra.

Tesoro. Si los personajes le parecen agradables, la dragona les otorgará un favor especial (consulta el apartado "Signos de prestigio" del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Cuando le pidan su favor, Zira hará todo lo posible por ayudarles, aunque no infligirá daño directo a otros ni violará las leyes locales. Tratará de ocultar el hecho de que es una dragona, pero si los aventureros necesitan llegar con rapidez a algún destino lejano, se ofrecerá a llevarlos volando hasta allí. También podrá entregarles un *pergamino de conjuro* que contenga cualquier conjuro de nivel 5 o inferior.

Misión de Lifferlas

Lifferlas instará a los personajes a buscar a su creador, un druida elfo lunar llamado Aerglas. El árbol despertado les explicará que Aerglas no solo era miembro del Enclave Esmeralda, sino que también fue un aventurero que mató a muchos gigantes en su época. El druida se marchó de Goldenfields hace treinta años en peregrinación hacia la Catedral de Altasombras (consulta el capítulo 3). Aerglas planeaba seguir el curso del río Dessarin y encontrar a un viejo ent llamado Turlang. Lifferlas sugiere a los personajes hacer lo mismo.

Turlang no estará en la Catedral de Altasombras cuando los aventureros lleguen, pero un taciturno **sátiro** llamado Silbido Verde les asegurará que el ent "vendrá en cualquier momento". Silbido Verde está desilusionado porque una dríada ha rechazado sus intentos de cortejo, por lo que pasa día y noche sentado junto a un estanque interpretando melodías tristes en su flauta de pan. Entre canción y canción, el sátiro asegurará una y otra vez a los personajes que Turlang "vendrá en cualquier momento". El ent aparecerá la tercera noche tras la llegada de los aventureros, en compañía de una amiga llamada Tharra Shyndle (**druida** semielfa NB), que es miembro del Enclave Esmeralda.

El ent se mostrará indiferente hacia los héroes al principio y sin intención de caerles simpático. Si alguno de los aventureros se acerca a Turlang de forma pacífica e inicia una conversación, Tharra instará al ent a ser paciente. Este emitirá un gruñido exagerado y responderá con brusquedad. No conoce a Lifferlas, pero recuerda a Aerglas con cariño. No ha visto al druida desde hace muchos años y no sabe dónde puede estar. Si los personajes le confiesan su oposición a los gigantes, Turlang les prestará ayuda con dos **árboles despertados** y un **arbusto despertado**. Estas plantas despertadas hablarán en común y obedecerán las órdenes del grupo.

Tesoro. Tharra se ofrecerá a guiar al grupo hasta el Camino de los Páramos Eternos, situado al norte del bosque.

Si aceptan, no tendrán encuentros hostiles durante el trayecto. Una vez alcancen la linde de la arboleda, la druida decidirá si hacerse amiga de los aventureros o no. Si parecen amistosos y muestran preocupación por el destino del mundo natural, les ofrecerá su amistad entregándoles una bolsa de 1d4 + 4 bayas mágicas de plata que ha recogido cerca de los Picos Perdidos. Tragar una baya tendrá el mismo efecto que beber una *poción de invisibilidad*. En el caso de que alguno de los personajes se muestre destructivo y grosero, la semielfa se despedirá de ellos al llegar a la linde del bosque y continuará por su cuenta.

Desarrollo. Mientras vaya guiando a los aventureros a través de la floresta, Tharra les comentará que planea visitar a un viejo amigo, un explorador llamado Quinn Nardrosz que vive en Jalanthar. Si ha hecho buenas migas con los personajes, los invitará a acompañarla, diciendo que le vendría bien tener compañía. Si estos aceptan, la druida les conducirá hasta Everlund y después al este, hasta Jalanthar, a través de la Carretera de Rauvin. Quinn estará tan contento de que los aventureros se hayan tomaron la molestia de acompañar a Tharra que les dará tres objetos mágicos que "adquirió" durante sus días de aventurera; tira en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para el primer artículo y en la tabla de objetos mágicos B para los otros dos.

Misión de Zi Liang

Además de ser una acólita de Chauntea y simpatizante del Enclave Esmeralda, Zi es la beneficiaria de la considerable herencia de sus padres, que comerciaban con seda, aceite de ballena, cristal fino, mapas y otros productos. Tenían su base de operaciones en Puerta de Baldur, pero también dirigían varios negocios en Waterdeep.

Tesoro. Zi entregará a los personajes un colgante de perlas negras (vale 750 po) que guarda entre sus pertenencias y les pedirá que se lo lleven a Cauldar Marskyl (**plebeyo** humano illuskano LB), el mayordomo de la casa Thann de Waterdeep, quien los gratificará a cambio.

La casa Thann es una de las principales casas viticultoras de Waterdeep, y aunque Cauldar es un anciano olvidadizo, recuerda con claridad meridiana que la familia Thann y la familia de Zi son aliadas. Se le han confiado algunos artículos que en tiempos pertenecieron a los padres de Zi. Ella ahora tiene edad suficiente para recibirlos, pero no los necesita de momento y prefiere llevar un nivel de vida ascético. Si los aventureros muestran el colgante a Cauldar, este entenderá que Zi les ha legado su herencia. Enviará a los sirvientes al ático para que bajen un viejo baúl de madera y entregárselo a los personajes, luego lo abrirá con una llave y les permitirá hacerse con los dos objetos mágicos que hay en su interior. Tira en la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuáles son. Cauldar se ofrecerá a guardar el colgante de Zi y buscar la forma de devolvérselo de forma segura, pero no se opondrá si los aventureros insisten en quedárselo.

Misión de Miros Xelbrin

Miros sugerirá a los personajes viajar hasta Amphail y "saludar" a Arleosa Starhenge, la propietaria de una taberna local llamada la Jarra Cornicierva. Si los aventureros lo hacen, a Arleosa le encantará saber que Miros está bien y se ofrecerá a invitarlos a una ronda. Los dos actuaban juntos en una compañía de feria itinerante hace muchos años.

En el caso de que los personajes hagan por conocer a Arleosa y le cuenten que son aventureros, esta recordará divertida que algunos admiradores aventureros cayeron en sus redes en su época. Uno de ellos, continúa Arleosa, estaba tan colado por ella que le dio un anillo de madera adornado con ninfas bailarinas y le dijo que representaba un favor especial. Si alguna vez necesitaba algo, todo lo que debía hacer es susurrar su nombre ("Keltar Dardragon") al anillo y este aparecería y le brindaría su ayuda. La mujer nunca ha tenido necesidad de hacerlo, pero le ofrecerá el objeto al personaje que más le guste (será quien tú decidas). El anillo irradiará magia de evocación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

Desarrollo. Si un aventurero susurra el nombre de Keltar al anillo mientras lo lleva puesto, aparecerá la representación de un mediano amistoso a 5 pies o menos del portador. El objeto perderá su propiedad mágica una vez Keltar se presente. Nada podrá alterar el ánimo alegre del mediano fallecido. Este señalará en dirección a una vieja torre en medio del campo, afirmando (en común) que en su interior encontrarán objetos útiles escondidos. Si los personajes siguen las instrucciones de Keltar, deberás presentar ahora el encuentro "Antigua torre" del capítulo 3. No se puede infligir daño a la aparición y esta no servirá de ninguna otra ayuda. Se desvanecerá para siempre una vez haya entregado su información, despidiéndose de los aventureros mientras desaparece.

Misión de Naxene Drathkala

El instinto le grita a Naxene que el ataque a Goldenfields solo es el principio. Ha escuchado "rumores" de que la repentina aparición de gigantes ha golpeado también a otros asentamientos; y no solo gigantes de las colinas, sino también de piedra, de escarcha, de fuego y de las nubes. La maga está convencida de que ahora no es momento para las medias tintas. Ha leído libros sobre el antiguo conflicto acaecido entre dragones y gigantes, por lo que instará a los aventureros a buscar a un dragón bueno y poderoso; deberán convencerlo de que se ponga en contacto con otros dragones bondadosos y que combatan a los gigantes. Naxene confía en que la Alianza de los Lores apoyará este plan, dada la gravedad de la situación. No podría estar más equivocada.

Naxene no sabe que los líderes de la Alianza de los Lores preferirían lanzarse a los Nueve Infiernos antes que tener que tratar con dragones. La mujer recomendará al grupo hablar con un conocido, un "experto en dragones" de Waterdeep llamado Chazlauth Yarghorn (**mago** humano illuskano CN). Naxene les proporcionará indicaciones para llegar a la residencia de este en el Distrito Norte de la ciudad: una casa alta de piedra con una torre en una esquina.

Chazlauth tiene un compañero, una **cría de dragón de plata** llamado Irizzorl, al que mantiene oculto en su torre, junto con varios **gatos** a los que al dragón le gusta aterrorizar. El jaleo dentro de la construcción será constante a lo largo de la visita del grupo, durante la cual Chazlauth rechazará el loco plan de Naxene y propondrá uno aún más loco. Sugerirá a los personajes viajar al bosque de Kryptgarden para buscar al Viejo Huesorroído, un poderoso y excéntrico dragón verde del que se rumorea posee una colección de *bolas de cristal* que utiliza para escudriñar todo y a todo el mundo. Basándose en lo que Chazlauth sabe sobre los dragones verdes, y en particular sobre el Viejo Huesorroído, no cree que este haga daño a los aventureros si parecen estar decididos a acabar con la amenaza de los gigantes. De hecho, el mago estará dispuesto a arriesgar sus vidas para poner a prueba su teoría.

Tesoro. Si los personajes acceden a ir en busca del Viejo Huesorroído, Chazlauth tomará un puñado de pociones de un estante que tiene en su torre y ofrecerá una a cada aventurero.

Una de estas es una *poción de veneno* que ha etiquetado erróneamente como "poción de resistencia al veneno". Las otras son auténticas *pociones de resistencia al veneno*. Todas ellas tienen el mismo aspecto; tira al azar para establecer qué personaje recibirá el veneno.

Desarrollo. Introduce el encuentro recomendado del apartado "Bosque de Kryptgarden" del capítulo 3 cuando los aventureros entren en los dominios del Viejo Huesorroído.

Misión de Oren Yogilvy

A Oren le asustan los rumores de que los gigantes están arrasando el Norte. Preguntará a los personajes si pueden ir a comprobar cómo se encuentra su hermana, Lily, que trabaja en la taberna Vaca Feliz de Daggerford. También quiere que entreguen a la mediana una carta escrita a toda prisa en la que le cuenta que está bien; luego le pide por favor que le envíe algo más de dinero.

Lily (**plebeya** mediana fornida LB) pasó a formar parte de la familia Hardcheese al casarse; estos poseen y regentan la taberna Vaca Feliz en Daggerford. No obstante, el verdadero negocio familiar son los préstamos de dinero. Los medianos usan la cantina para atraer a nuevos clientes y, aunque la Vaca Feliz cubre los gastos, no es una gran fuente de dinero; por otro lado, ahora mismo el negocio de créditos de los Hardcheese está contra las cuerdas. La Red Negra tiene agentes en Daggerford que ofrecen préstamos sin intereses (pero le rompen los brazos a cualquiera que no devuelva el dinero); los Hardcheese, sencillamente, no son competencia.

Si los aventureros entregan a Lily la carta de Oren, su esposo, Koggin Hardcheese (**plebeyo** mediano fornido LB), les pedirá que hablen con Nelkin "el Caracol" Danniker, un agente de los Zhentarim que se hospeda en la Taberna y Posada Brillo del Río, y que le pidan amablemente que deje en paz a los medianos. Koggin iría a hacerlo él mismo, pero cree que los aventureros tienen más posibilidades de persuadir al Caracol para que ceda. Nelkin está descrito en el apartado "Daggerford" del capítulo 3. Si los personajes acceden a sus exigencias, tal como se describe en esa sección, el Caracol dejará de socavar el negocio de préstamos de los Hardcheese.

Tesoro. Oren regalará al grupo un barril de Trago Dorado (vale 15 po) antes de que se marchen de Goldenfields.

Koggin Hardcheese les entregará una cornucopia llena de fruta fresca y pan si consiguen llegar a un acuerdo con el Caracol. Si los aventureros se muestran visiblemente disconformes con esta recompensa, les arrojará una botella de vino de acebo (con un valor de 10 po).

Triboar

La bulliciosa ciudad mercantil de Triboar se encuentra en la intersección de la Carretera Larga con el Camino de los Páramos Eternos. Se cree que el nombre de Triboar (N. del T.: "boar" significa "jabalí" en inglés) tiene su origen en la historia de un viajero que cazó a tres jabalíes el mismo día en este lugar, hace más de cuatrocientos inviernos. La urbe está construida sobre un terreno llano y fértil, con algunos promontorios naturales aquí y allá. Casi la mitad de la población de Triboar vive fuera del asentamiento propiamente dicho, en extensos ranchos y granjas vecinas, la mayoría de los cuales se encuentran al norte o al este.

La actual lord protector de Triboar es una bondadosa arpista y antigua aventurera llamada Darathra Shendrel. Darathra promulga y modifica las leyes locales (conocidas como el "Decreto del Lord"), que luego son aplicadas por los Doce, una escuadra compuesta por una docena de guerreros montados escogidos de entre la milicia.

Triboar es un mercado donde se ponen a la venta los caballos criados en los ranchos cercanos. Los herreros, los guarnicioneros y los carreteros también prosperan en la población. Además, hay un buen número de guías que operan desde la ciudad. Acompañan a comerciantes y otros viajeros a lo largo de toda la Costa de la Espada; por lo general, a cambio de unas tarifas fijas.

Lugares de interés en Triboar

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.3. Los ranchos y las granjas de los alrededores no se describirán aquí, ya que tienen poco peso en esta parte de la aventura. Puedes desarrollar estas áreas periféricas como mejor te parezca.

C. Cabaña

Cada una de estas sencillas cabañas de piedra alberga a 1d4 **plebeyos** adultos y 1d4 – 1 niños (no combatientes) de diversos grupos étnicos.

G. Granja

Cada una de estas parcelas de tierra alberga un modesto caserío de piedra, una letrina exterior de madera y un jardín o campo cultivado. La granja está ocupada por 1d6 **plebeyos** adultos y 1d6 – 1 niños (no combatientes) de diversos grupos étnicos.

T1. Plaza del mercado y torre

El centro de Triboar, donde la Carretera Larga se encuentra con el Camino de los Páramos Eternos, es un enorme espacio abierto que los agricultores locales y los vendedores ambulantes usan como mercado. La torre de dos pisos del lord protector domina la zona; es una sencilla construcción de piedra claramente inclinada hacia el este. Sobre la entrada cuelga el estandarte polvoriento de la lord protector, que presenta tres jabalíes negros corriendo hacia la cabeza del estandarte sobre un campo rojo sangre.

La actual lord protector de Triboar es **Darathra Shendrel** (mira el apéndice D), una agente de los Arpistas de Waterdeep, elegida por los habitantes de Triboar para comandar las milicias de la ciudad, resolver los conflictos y mantener la paz. Su asociación con los Arpistas no se conoce en demasía, pero el pueblo considera a Darathra una líder justa y con la cabeza bien amueblada.

La milicia regular se turna para servir en los Doce, una fuerza policial montada (**veteranos** de alineamiento bueno, de ambos sexos y de diversos grupos étnicos que cabalgan **caballos de monta**) que patrulla la ciudad, los caminos entre los ranchos periféricos y la mitad oriental del Camino a Triboar. Si es necesario, Darathra puede reunir a una milicia bien armada de cincuenta efectivos durante la noche y de hasta trescientos para el mediodía del día siguiente. La lord protector también tiene autoridad para reclutar a mercenarios y aventureros cuando lo considera oportuno.

T2. Campamento de caravanas del norte

Las caravanas que pasan por Triboar utilizan esta explanada vallada como lugar para estacionar sus carros y guardar a sus bueyes sin coste alguno. También hay mucho espacio para levantar tiendas de campaña y preparar fogatas. Se puede sacar agua dulce de un pozo de piedra de 30 pies de profundidad situado en la esquina sureste del recinto.

Una cabaña está situada en la esquina este del campamento. La lord protector le paga a su anciano ocupante, **Darz Helgar** (mira el apéndice D), para que mantenga limpios los campamentos de la ciudad, retirando la basura y enterrando los excrementos. Darz también ha enterrado su sombrío pasado; fue miembro de un gremio de ladrones de Waterdeep que fue capturado al completo y encarcelado por sus muchos crímenes. Tras salir de prisión, se trasladó a Triboar para comenzar una nueva vida.

T3. Campamento de caravanas del oeste

Este campamento es similar al de la zona T2. Un pozo de piedra de 30 pies de profundidad en el centro del recinto proporciona agua dulce a los huéspedes.

T4. Rancho Caballo Feliz

La familia Karnveller cría, entrena, vende y cuida caballos en sus establos. Tres grandes edificios se alzan en su propiedad: una casa de dos pisos hecha con troncos, con una letrina exterior separada (la vivienda familiar); un almacén de piedra lleno de sillas de montar, bridas y riendas usadas; y unos establos de piedra adosados a una pista de equitación y una dehesa.

Janele Karnveller (**plebeya** humana chondathana NB) es la matriarca de la familia, una luchadora viuda de mediana edad que disfruta más en compañía de los caballos que de las personas. Tiene tres hijos adultos llamados Aldo, Hingo y Rasko (**veteranos** humanos chondathanos LB), todos miembros de la milicia del pueblo.

T5. Carros Wainwright

Carros Wainwright es un negocio muy antiguo en Triboar; tiene su propio aserradero, al que hacen funcionar con caballos, y grandes edificios para almacenar la madera. El establecimiento atendía originalmente a la élite adinerada, fabricando los carros más exclusivos y caros del Valle de Dessarin. Sin embargo, el propietario actual, Tosker Wainwright (**plebeyo** humano illuskano N), está más interesado en los beneficios que en la calidad. Al carecer de las habilidades carpinteras de sus antepasados, confía en aprendices mal pagados para ensamblar los carros, que son poco mejores que los corrientes, pero que cuestan cinco veces más. La marca Wainwright es lo único que mantiene el establecimiento a flote, por ahora.

T6. La Gran Tajada

Este edificio fue recientemente adquirido y reformado por el bazar Escudo de León, una compañía comercial con sede en la ciudad de Yartar. Sobre la entrada de la tienda cuelga un escudo pulido blasonado con la cabeza de un estilizado león dorado sobre un fondo azul.

Los Escudo de León no son muy queridos en Triboar, ya que Triboar y Yartar son enconados rivales, y pocos lugareños gastan su dinero en este lugar. El establecimiento sirve principalmente a caravanas y forasteros, vendiendo provisiones y forraje para los animales en la parte de delante y equipo de aventureros, armaduras y armas en la parte de atrás. Las habitaciones del segundo piso albergan las dependencias de los jóvenes propietarios de la tienda, Alaestra Ulgar (**plebeya** humana illuskana NB) y **Narth Tezrin** (mira el apéndice D), así como una cámara acorazada oculta donde guardan sus riquezas. Alaestra y Narth dirigen un negocio exitoso incluso ante los insultos de los vecinos y algún leve hostigamiento. Tienen un acuerdo con la lord protector para no vender armas a nadie que crean que pudiera llegar a ser una amenaza para la población. A cambio, Darathra Shendrel se asegura de que el establecimiento no sea víctima de gamberros y alborotadores locales.

Tesoro. Hay una cámara acorazada del tamaño de un armario empotrado en el segundo piso, escondida detrás de una puerta secreta cuya detección precisa superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. La sala alberga un *morral práctico de Heward* vacío y una caja de caudales de hierro cerrada con llave que contiene 3d10 × 10 po en varios tipos de moneda, además de una *bolsa de trucos* gris. Alaestra y Narth llevan consigo cada uno una llave de la caja de caudales. Forzar la cerradura de esta precisará usar herramientas de ladrón y tener éxito en una prueba de Destreza CD 20.

T7. Carretera Abierta de Ransor

Este establecimiento vendía antes alimentos y suministros a las caravanas y, además, les ofrecía un servicio de protección. Su propietario falleció hace muchos años, por lo que el negocio ha estado cerrado desde entonces. La maleza ha devorado el recinto y los edificios se han convertido en refugio de ratas y otras alimañas. Los lugareños han retirado la mayoría de las tejas de madera de los tejados y las han usado para reemplazar las de las techumbres de sus propias casas.

T8. Carretas y Dineros

Este establecimiento vende e intercambia caballos y animales de tiro; también ofrece piensos, herraduras y equipo. Los propietarios son un matrimonio llamados Arn y Syreen Widdens (**plebeyos** humanos chondathanos NB). Tienen cuatro hijos pequeños (no combatientes) y emplean a media docena de trabajadores (**plebeyos** humanos illuskanos N) para alimentar y ejercitar a los animales, limpiar los establos y herrar a los caballos.

T9. Los Viajeros de Triboar

Los mercaderes que financian caravanas pueden contratar al personal y los vehículos en los Viajeros de Triboar; para que estos hagan el camino ida y vuelta a Waterdeep se tendrá que pagar 600 po cada trayecto, más 25 po por cada carro adicional a partir del décimo. Los viajes de ida y vuelta a Everlund tienen un coste de 800 po por trayecto, ya que se sabe que los monstruos de los Páramos Eternos atacan a las caravanas que utilizan esta ruta, más 30 po por cada carro adicional a partir del décimo. La compañía contrata a mercenarios y aventureros como guardias, pagando 4 po por persona y día, más la comida y la bebida. Cada guardia también recibe una bonificación de 25 po si todas las mercancías de la caravana llegan a su destino.

Urlam Stockspool (**espía** humano illuskano N), un astuto e intachable hombre de negocios, dirige la compañía de caravanas y es reclutador de la Red Negra. Se siente orgulloso de su pertenencia a esta: perdió un ojo en combate hace varios años y usa un parche ocular rojo adornado con el símbolo de la serpiente negra de los Zhentarim. Urlam rara vez se deja ver sin su afable guardaespaldas, Valken Naspeer (**asesino** semielfo N). Aunque Urlam y Valken son joviales y hablan muy bien de las autoridades locales, saben que la lord protector los vigila de cerca. No tienen ni idea de que Darathra pertenece a los Arpistas, pero no les sorprendería si lo averiguaran. En todo momento, en el barracón contiguo a la residencia de Urlam habrá 2d6 guardias de caravanas zhents (humanos **matones** de ambos sexos N, de varias etnias) a la espera del siguiente trabajo.

Puede que los aventureros quieran acudir a Urlam en busca de trabajo. No tendrá nada para ellos a menos que alguno de los personajes sea miembro de la Red Negra, en cuyo caso les entregará un encargo. Si lo cumplen, les asignará otro,



Mapa 2.3: Triboar

hasta que hayan completado tres. A continuación, se presentan las tres misiones: cada una que completen los aventureros les valdrá una piedra preciosa de 500 po como pago:

- Urlam sospecha que Othovir (mira la zona T11) esconde un secreto y quiere saber cuál es. Para concluir esta misión, los personajes deben descubrir los lazos de sangre que unen a Othovir con la casa Margaster de Waterdeep. Este no compartirá esta información voluntariamente, por lo que los aventureros tendrán que hechizar o interrogar a Othovir para averiguar la verdad.
- Urlam está convencido de que Tolmara Hysstryn (consulta la zona T14) guarda un secreto y quiere saber cuál es. Los personajes podrán completar esta misión encontrando al fallecido esposo de Tolmara en el ático de la casa de huéspedes Seis Ventanas.
- Urlam cree que Nemyth (mira la zona T16) esconde algo y quiere saber qué es. En realidad, Nemyth no oculta nada y la creencia de Urlam se deriva de sus prejuicios hacia los tieflings. Si los aventureros quieren concluir este trabajo, deberán inventarse un secreto y convencer a Urlam de la veracidad de este, lo que podrán lograr superando una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada a una prueba de Sabiduría (Perspicacia) del zhent.

T10. Casa del Broquel Norteño

La Casa del Broquel Norteño es una buena posada local; señorial, limpia y tranquila. Su propietaria, **Urgala Meltimer** (mira el apéndice D), es una aventurera retirada que compró la hospedería a la familia Phorndyl hace poco más de diez años, después de que su esposa (una maga) desapareciera en el Underdark durante una expedición. Lleva muy bien su retiro y advertirá a los huéspedes armados que mantengan sus filos enfundados durante su estancia. Urgala tiene tres **mastines** (perros de caza), que duermen en la sala común de la planta principal, y un personal de seis leales y bien pagados **plebeyos** (LB de ambos sexos y diferentes razas y etnias). Los huéspedes descansan en las habitaciones privadas del piso superior.

T11. Tienda de Arreos de Othovir

En este lugar vive y trabaja un experto fabricante de arreos llamado **Othovir** (consulta el apéndice D), que hace los mejores arneses de piel de alce del Valle de Dessarin. Caza a estos animales, se queda con sus pieles y vende el resto al bazar Escudo de León (zona T6). Sus arreos lucen elaborados diseños impresos en el cuero y su trabajo es popular entre los nobles de Waterdeep que disfrutan de la equitación. Aunque procede de una prominente familia de esta ciudad (los Margaster), Othovir nunca habla de su pasado o de su linaje, por lo que no tendrá ningún interés en describir cómo acabó siendo propietario de una tienda en Triboar. Lo cierto es que varios miembros de la familia de Othovir son adoradores de Asmodeo en secreto, y él no quiere tener nada que ver con ese asunto.

T12. El Troll Charlatán

El Troll es lo que en Waterdeep llamarían "un antro": un lugar oscuro, apestoso y mal iluminado, repleto de borrachos y de muebles dispares hechos polvo. Parte del tejado se incendió dos veranos atrás y aún no lo han reparado. Los agujeros de la techumbre han permitido que las aves aniden entre sus vigas, de manera que el suelo y las mesas están salpicados de los excrementos de estas. La única característica que redime al Troll es su bodega grande y bien surtida. El propietario y gerente del local es un actor en apuros llamado Kaelen Sarssir (**plebeyo** humano illuskano LN). "Heredó" la taberna después de que el dueño anterior huyera a raíz de un escándalo y ha trabajado lo justo para mantenerla en funcionamiento. Kaelen sueña con convertir el Troll en un teatro, pero le faltan los fondos y la ambición para conseguirlo. Suele compartir su sueño con nuevos clientes, con la esperanza de que alguno de ellos pueda hacerle una donación o patrocinar su empresa. A Kaelen se le podría incluso persuadir para que aceptara un socio capitalista, siempre y cuando haya poco o ningún riesgo para él.

Un **sacerdote** de Yelmo llamado Silvarren Loomshank (humano illuskano LN) está durmiendo la borrachera en un rincón de la sala común, llamando apenas la atención del resto de los clientes del Troll. Habiendo vivido toda la vida en Neverwinter, fue "expulsado" por sus superiores y enviado a la Capilla de Todos los Credos de Alerce Rojo. Aún debe llegar allí, pero en su lugar ha elegido hacer un alto en el camino y ahogar sus penas en Triboar. No ha perdido su fe en Yelmo, sino la que tenía en mismo y en sus superiores. Consumido por la autocompasión, se ve a sí mismo como una víctima de la "política del templo". Se ha gastado todo el dinero para el viaje y debe ya 5 po en bebidas. No podrá marcharse de Triboar hasta que la deuda haya quedado saldada. Si los personajes liquidan la deuda de Silvarren, podrán persuadirlo para que cumpla con sus deberes en Alerce Rojo superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 10.

T13. La Rana Escarchada

Esta antigua posada está vacía y tapiada con tablones. Algunos gamberros han tallado frases lascivas en la madera que cubre sus puertas y ventanas y, además, la maleza ha rodeado el edificio.

T14. Seis Ventanas

Esta fría, chirriante y decrépita casa de huéspedes de madera está dirigida por Tolmara Hysstryn (**plebeya** humana illuskana CN), una mujer de mediana edad trastornada. Los visitantes que no pueden conseguir habitación en Casa Everwyvern o en la Casa del Broquel Norteño se ven obligados a alojarse aquí, pero rara vez se quedan más de una noche porque descubren rápidamente que Tolmara no se coarta a la hora de espiarlos por los ojos de las cerraduras y escucharlos tras las puertas mientras ríe entre dientes.

Bajo llave, en el ático de las Seis Ventanas, están los huesos del esposo fallecido de Tolmara, Mirak, de quien rara vez habla. La mujer esconde la llave de la puerta del último piso en su sostén. Forzar la cerradura de esta precisará usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 10. Si alguien toca los huesos de Mirak, su **esqueleto** se animará durante 1d4 asaltos, después de los cuales caerá al suelo con estrépito. El efecto se repetirá si se los vuelve a manipular, a menos que los puntos de golpe del muerto viviente sean reducidos a 0 o este sea destruido, en cuyo caso no podrá animarse. El esqueleto está desarmado e inflige 1 de daño contundente al impactar.

Cualquier personaje que lance un conjuro de *hablar con los muertos* sobre el cráneo de Mirak y pregunte a su espíritu cómo murió, averiguará que Tolmara lo drogó y lo encerró en un barril junto con una serpiente venenosa que lo mató con su mordisco. Mirak no tiene ni idea de por qué lo mató Tolmara y, de hecho, su esposa está demasiado confusa como para recordar el incidente o las circunstancias que lo propiciaron. Lanzar un conjuro de *restablecimiento mayor* a Tolmara restaurará su cordura y hará que confiese que asesinó a su marido por haberle sido infiel.

Si los aventureros informan del crimen de Tolmara a Darathra Shendrel, la lord protector hará que la arresten y

encarcelen, a la espera de juicio. Darathra también contará todo a los dos hermanos de Mirak, que trabajan en un rancho cercano. Durante años, se les ha hecho creer que Mirak había abandonado la ciudad con otra mujer, por lo que agradecerán a los personajes haber descubierto la verdad y les ofrecerán un arco *largo +1* (una reliquia familiar) como recompensa.

T15. Descanso del Jabalí

Construida sobre una cresta que domina el resto de la ciudad, Descanso del Jabalí es la mansión de piedra de un rico aventurero retirado llamado Hyuth Kolstaag (**mago** humano damarano NM). Desde que Kolstaag hizo construir el lugar y se trasladó allí hace cinco años, su arrogancia desenfrenada y su sentido de la soberbia no le han granjeado amigos en Triboar. Además, le han atacado tantos enemigos y rivales que otros lugareños lo consideran un imán para los desastres. Vive rodeado de trofeos de sus aventuras pasadas y rara vez sale de su morada. Nunca ha accedido a proteger el asentamiento o usar sus riquezas para ayudar a los menos afortunados.

Hace unas semanas, un trío de asesinos entró a hurtadillas en la población una noche y trató de matar al mago mientras dormía. Los truenos y relámpagos provenientes de la hacienda de Kolstaag despertaron al resto de Triboar, y aunque los criminales sobrevivieron, se vieron obligados a robar unos caballos de Carretas y Dineros (zona T8), asesinando a un mozo de cuadras para escapar. Kolstaag nunca se ofreció a compensar a la familia Widdens por su pérdida y jamás ha admitido responsabilidad alguna en el suceso.

Desde el último ataque a su persona, Kolstaag se ha hecho con cuatro **gárgolas** para que estén apostadas en las esquinas de su tejado y le sirvan como centinelas vivientes. Para aliviar su aburrimiento, las malévolas criaturas se abalanzan sobre los vecinos de la ciudad de vez en cuando y los aterrorizan por diversión, lo que ha propiciado algunas tensas reuniones entre la lord protector y el mago de Descanso del Jabalí, que no ve dónde está el problema.

Tesoro. Kolstaag mantiene escondidos sus objetos de valor con la ayuda de un conjuro de *cofre oculto de Leomund*. Lleva consigo la pequeña réplica necesaria para invocar su baúl, o bien la guarda en una mesita de noche cercana mientras duerme. Solo el mago puede utilizar la réplica para convocar el cofre, lo que hará antes de entrar en combate para tener acceso a los objetos mágicos que contiene. Si le capturan, se le podrá persuadir para que invoque el baúl a cambio de su libertad. El cofre extradimensional alberga seis gemas de 500 po, los *brazales de defensa* de Kolstaag y una *varita del mago de guerra +1*.

T16. Los Brazos de Triboar

La taberna de los Brazos de Triboar se quemó dos veces hasta los cimientos y fue reconstruida otras tantas. Su propietario y gerente es Nemyth (**plebeyo** tiefling NB), un hombre de negocios inteligente de sonrisa taimada. Le gusta apoyarse en la puerta de la sala común secando y abrillantando las tazas mientras asiente y sonríe a los lugareños al pasar. Sus precios son razonables y su personal cordial.

La taberna es un punto de encuentro popular para guardabosques y exploradores, la mayoría de los cuales ofrecen sus servicios como guías montaraces. Una de las clientas habituales de Nemyth es una hábil y amistosa guía llamada Zindra Winterbow (**batidora** semielfa NB), miembro del Enclave Esmeralda. Cobra 10 po al día por sus servicios, con independencia del peligro. Ha detectado que de un tiempo a esta parte cada vez hay un mayor número de gigantes de las colinas, ogros y bárbaros uthgardts merodeando por las colinas que rodean Triboar, por lo que advierte a los aventureros que salen del pueblo para que tengan esto en cuenta.

T17. Brazos de Uldinath

Esta herrería situada sobre la colina que atraviesa la carretera procedente de la Forja de Foehammer (zona T18) está a cargo de Harriet Uldinath (**plebeya** humana illuskana LB), la bisnieta del fundador del establecimiento. Harriet conoce a Ghelryn Foehammer desde que era una niña y, de hecho, los dos son rivales amistosos. Harriet vende armas de buena calidad que llevan estampado el glifo de la familia Uldinath, lo que generalmente aumenta su valor en un 25 %.

T18. Forja de Foehammer

Ghelryn Foehammer (mira el apéndice D) realiza buenas armas, armaduras y otros trabajos en metal. El enano está un poco desbordado por la rutina diaria de la forja, por lo que anda buscando un aprendiz habilidoso, pero hasta ahora nadie ha contado con su aprobación. Hace un año, Ghelryn hizo unas espléndidas armaduras ceremoniales para el rey Morinn y la reina Tithmel de la Ciudadela Felbarr; los miembros de la realeza quedaron tan impresionados que otorgaron al enano el título honorífico de armero real. Por esta y otras razones, el nombre de Foehammer es sinónimo de productos de alta calidad en todo el valle de Dessarin, y Ghelryn tiene intención de que siga siendo así.

Ghelryn odia a los orcos y a los gigantes. Durante la Guerra de la Marca Argéntea, recibió informes de que estos estaban atacando los bastiones enanos de todo el Norte. Muchas veces estuvo tentado de tomar las armas y viajar al norte para unirse a la contienda, pero se contuvo porque tenía un negocio que dirigir. No obstante, si los gigantes atacan Triboar, no se mantendrá al margen ni mirará desde lejos.

T19. Parque de Ponis Merivold

Al norte del Camino de los Páramos Eternos, hay una pintoresca casa de campo junto a un granero pintado con colores brillantes y rematado con una veleta con forma de poni. Una valla blanca rodea un pequeño recinto situado detrás del granero. Entre las flores del jardín delantero se alza un cartel en el que puede leerse: "Parque de Ponis Merivold". Dos hermanas solteronas llamadas Janna y Leera Merivold (**plebeyas** humanas illuskanas LN) crían y entrenan dichos animales en este lugar, incluyendo ponis de monta para medianos. Las Merivold tienen 2d4 ponis en venta en todo momento.

T20. Casa Everwyvern

Esta costosa posada provee a la nobleza de Waterdeep y a otras personas acaudaladas de un alojamiento adecuado, ya que de ninguna manera se hospedarían en un establecimiento más modesto. La propiedad está situada detrás de la Bandeja Suculenta (zona T21), en una parcela de terreno bellamente ajardinado con establos y jardines privados, y un camino serpenteante que atraviesa un pequeño huerto de frutales. La posada en sí es un hermoso edificio de piedra con lámparas que cuelgan de sus aleros y una torre en una esquina.

El esnobismo de la Casa Everwyvern solo es igualado por su vanidosa elegancia. El ambiente en el lugar es como una parodia de las fiestas nobles más fastuosas de Waterdeep. La gente viene aquí para dejarse sorprender por la mansión, para divertirse en su interior o para sentirse aquí como en casa. Los juglares interpretan una tranquila música de fondo entre plantas y globos flotantes de variados colores; mientras,

las mujeres, vestidas con trajes deslumbrantes, y los hombres, ataviados con bandas y chorreras, pasean, bailan y se lanzan muecas de burla entre sí. Varios de estos elegantes petimetres son en realidad escoltas (**plebeyos** humanos de ambos sexos N, de varias etnias) empleados por el propietario de la posada para animar el ambiente. Les han enseñado cómo hablar y deambular como los nobles, pero no son más que actores mal pagados.

El condescendiente y engreído propietario de Everwyvern, Draven Millovyr (**mago** humano illuskano NM), intentó entrar en la Hermandad Arcana, pero no lo logró. Cuando ese camino quedó descartado, usó su riqueza heredada para adquirir la Casa Everwyvern. Las camas del lugar son cómodas, pero terriblemente caras (15 po la noche), aunque la tarifa incluye servicio de habitaciones y compañía, si se desea. Las comidas del menú se preparan tal como se hace en los mejores restaurantes de Waterdeep, pero también son extremadamente caras (25 po por plato). Draven hace uso de espías que lo mantienen informado sobre las últimas tendencias gastronómicas y de moda.

Draven no permite que ningún "donnadie" se aloje en su posada y emplea a seis matones (**matones** humanos illuskanos NM) para expulsar a la chusma. Los aventureros de sangre noble y sus sirvientes son bienvenidos; los demás, no.

Draven mantiene sus riquezas bajo llave en sus dependencias, que están situadas en el piso más alto de la torrecilla de Everwyvern. Lleva consigo la única llave que abre la puerta. Forzar la cerradura de esta precisará usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. Un conjuro de *glifo custodio* lanzado sobre la puerta se activará cuando cualquiera que no sea el mago la abra. Al desencadenarse, el glifo activará *conjurar animales*, convocando a un par de **perros del inframundo**. Atacarán a cualquiera que no vaya acompañado por Draven.

Tesoro. Un cofre cerrado situado en los aposentos de Draven guarda 540 po en monedas de diverso cuño; se trata de los fondos que el mago emplea para pagar a su personal y para mantener su estilo de vida "modesto". Un compartimento oculto en la tapa del cofre contiene tres collares de piedras preciosas (robados a las nobles de Waterdeep que han visitado la casa) con un valor de 750 po cada uno. El compartimiento se puede localizar teniendo éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Draven lleva consigo la llave del cofre, que de todos modos se podrá abrir utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

T21. La Bandeja Suculenta

Este elegante restaurante se encuentra junto a la grandiosa Casa Everwyvern, y sus pretensiones son similares. Sus mesas están muy alejadas, separadas entre sí por plantas, estatuas o pilares estratégicamente colocados. Los juglares interpretan una música ambiental suave y relajante. El servicio es rápido, educado y hábil; atienden las peticiones especiales de manera ágil y complaciente para satisfacer los gustos culinarios de los huéspedes. Las especialidades de la casa incluyen las codornices ahumadas, la chuleta de rothé cocinada en vino y nueces y el pez cola de plata a la parrilla. Los precios son comparables a los de la Casa Everwyvern y, además, se sirven frascos gratuitos de agua dulce (mira la zona T23) junto con la cena. Los propietarios y jefes de cocina son Heltzer y Pentavasta Duncask (**plebeyos** humanos illuskanos hombre y mujer LB), una pareja mayor alegre y lujuriosa.

T22. Cementerio

Situado sobre un promontorio, en el extremo sur de la población, hay un antiguo cementerio donde muchos de los primeros pobladores de Triboar yacen enterrados bajo lápidas ajadas por el paso del tiempo. Las tumbas más antiguas están ubicadas en una parcela de terreno rodeada por una vieja valla de estacas sin pintar.

T23. Botica

Al otro lado de la carretera de la Casa del Broquel Norteño (zona T10) se encuentra la botica de la ciudad, una casa achaparrada de madera con las paredes cubiertas de hiedra. Tarmock Felaskur (**plebeyo** humano illuskano CN) vende medicamentos elaborados a base de hierbas y ungüentos de cuestionable eficacia. Estacionada delante de la puerta de la botica hay una carretilla de mano destartalada, sobre la que cuelga un cartel de madera con la forma de una botella de poción. Además de hierbas y ungüentos, Tarmock vende "agua dulce" por 1 po el frasco. El agua dulce y carbonatada de manera natural brota de un pequeño manantial que hay en el cobertizo situado tras la cabaña. Tarmock obtiene la mayor parte de sus beneficios del agua que le compran los propietarios de la Bandeja Suculenta.

T24. El Sueño de Gwaeron

Se dice que Gwaeron Windstrom, el dios del rastreo, visita este bosque místico. Los exploradores que veneran a esta deidad o a Mielikki, la diosa de los bosques, acuden aquí en busca de inspiración. Algunos afirman haber visto a Gwaeron caminando entre los árboles, con la apariencia de un hombre alto y musculoso, cuyos largos y blancos cabellos y barbas se restallan y ondean como movidos por una brisa sin fin, incluso cuando no hay viento. También se cuenta que los adoradores de Gwaeron o Mielikki que duerman en esta arboleda recibirán sueños proféticos. En realidad, el dios nunca visita a aquellos que acuden a buscarlo, aunque se aparece inesperadamente entre la floresta en raras ocasiones.

Para evitar enfadar a Gwaeron, la ley en Triboar prohíbe talar madera de estos árboles o cazar a cualquier criatura del bosque. Muchos de los árboles del Sueño de Gwaeron están atrapados en un perpetuo estado otoñal, con hojas de deslumbrantes tonos amarillos, anaranjados y rojizos.

Un **oni** que vive en una cueva situada en la ladera al oeste de Triboar visita ocasionalmente esta arboleda para devorar a los exploradores desprevenidos mientras duermen entre los árboles, apareciéndose ante ellos como Gwaeron Windstrom. La criatura hace limpieza luego, dejando apenas rastro de sus víctimas. Esta "pulcritud" ha llevado a otros a creer que el dios, en ocasiones, en lugar de enviar sueños proféticos, aparece y se lleva consigo a los devotos que lo merecen a sus dominios divinos.

T25. Campo de los ejércitos

Una vieja valla de madera parcialmente derribada rodea un amplio y embarrado campo situado al sur del asentamiento. En años pasados, los ejércitos se reunieron y acamparon aquí antes de marchar hacia la guerra. Estos terrenos se han usado poco en los últimos años.



Ataque a Triboar

Hace miles de años, gigantes y dragones libraron una gran batalla en este lugar, durante la cual los gigantes liberaron a un enorme autómata matadragones llamado el Vonindod. Una parte del autómata se desprendió y se hundió en el suelo. Con el tiempo, este fragmento quedó enterrado profundamente de la tierra. Hoy en día, se encuentra bajo un campamento en el corazón del pueblo (zona T2).

Los gigantes de fuego leales al duque Zalto han estado utilizando *varas del Vonindod* (consulta el apéndice B) para localizar los fragmentos del autómata. Una de ellas ha conducido hasta Triboar a un par de **gigantes de fuego** llamados Okssort e Ildmane. Su séquito incluye cinco orogs, seis orcos montados en **picos de hacha** y doce **magmins** divididos en dos grupos de seis.

Comienzo del encuentro

En torno al mediodía, la paz de la ciudad se ve sacudida por gritos de mujeres y niños, seguidos por un hombre que grita: "¡Gigantes! ¡Corred!". Los perplejos residentes y comerciantes salen de sus domicilios justo a tiempo para ver caer una gran piedra desde el cielo y estrellarse contra un viejo carro, convirtiéndolo en astillas. Mientras una nube de polvo brota de entre los restos, una segunda piedra golpea el suelo, atraviesa una cerca y se estrella contra la pared de un edificio, asustando a un par de mulas atadas a un poste cercano. A vuestro alrededor, la gente comienza a gritar y a dispersarse.

El plan de Okssort y Ildmane es irrumpir en la urbe, desenterrar el fragmento del Vonindod y llevarlo de vuelta a Ironslag (consulta el capítulo 8, "Forja de los gigantes de fuego"), destruyendo todo lo que se interponga en su camino. Mientras se aproximan al centro de Triboar, lanzan piedras contra el asentamiento para insuflar el miedo en los corazones de los ciudadanos, con la esperanza de asustar a la mayoría de ellos. Los magmins corren junto a los gigantes, ansiosos de complacerlos. Cada vez que un gigante de fuego señala un edificio u otra estructura inflamable, un grupo de magmins corre hacia el objetivo e intenta prenderle fuego.

Los orogs, embutidos en pesadas armaduras de placas, marchan a la vanguardia de los gigantes de fuego, derribando vallas y despejando a la chusma del camino. Los gigantes se dedican a aplastar cualquier cosa que los orogs no hayan derribado. Estos últimos se diseminan por la población, atacando a los ciudadanos con los que se cruzan y desviando la atención de estos de los gigantes de fuego.

Los orcos entrarán en la ciudad a lomos de sus picos de hacha después de la andanada inicial de piedras. Su trabajo consistirá en distraer a los defensores del asentamiento y enfrentarse a los arqueros enemigos en combate cuerpo a cuerpo. Los picos de hacha actúan en la misma posición en el orden de iniciativa que los orcos. Puedes encontrar las reglas de combate montado en el capítulo 9 del *Player's Handbook*.

Los gigantes de fuego y su séquito se acercarán desde el noreste, dañando la Tienda de Arreos de Othovir (zona T11) y destruyendo la Carretera Abierta de Ransor (zona T7) en su trayecto hacia el campamento del norte (zona T2). Los gigantes son tan intimidantes que la mayoría de los lugareños dejará lo que esté haciendo y huirá, dirigiéndose hacia el sur por la Carretera Larga. Otros buscarán refugio en sus casas y negocios.

Si cualquiera de los gigantes de fuego ve sus puntos de golpe reducidos a 81 o menos, estos se darán cuenta de que han subestimado las defensas de Triboar. Se marcharán a toda prisa por donde vinieron, ordenando a sus secuaces que les cubran la retirada.

Defensa de Triboar

Tras recibir informes de que hay orcos atacando los ranchos del sureste, la lord protector, Darathra Shendrel, enviará a los Doce al Rancho Merrymeadow y al Rancho Yugo Roto para determinar el alcance de la amenaza y prestar auxilio a sus propietarios. Estos ataques habrán sido meras distracciones. Cuando los Doce se hayan marchado, los gigantes de fuego acometerán desde el noreste, dejando únicamente a los aventureros y a un puñado de decididos lugareños para defender la ciudad. Entrega a cada jugador uno de los siguientes PNJ para que lo maneje durante este encuentro:

Darathra Shendrel, lord protector de Triboar (comienza en la zona T1).
Darz Helgar, vigilante del campamento (comienza en la zona T2).
Narth Tezrin, representante del bazar Escudo de León (comienza en la zona T6).
Urgala Meltimer, posadera y aventurera retirada (comienza en la zona T10).
Othovir, fabricante de arreos (comienza en la zona T11).
Ghelryn Foehammer, herrero (comienza en la zona T18).

El perfil y los detalles para interpretar a estos PNJ se recogen en el apéndice D. La forma que tengan los jugadores de manejar a los PNJ durante la batalla dependerá de ellos, pero anímalos a revisar sus ideales, vínculos y defectos. Para saber más sobre cómo usarlos e interpretarlos, consulta el apartado "PNJ especiales" que aparece al comienzo de este capítulo.

Si los jugadores intentan mantener a los PNJ especiales al margen de la lucha, puedes ponerlos en peligro haciendo que algunos orogs o magmins rezagados los amenacen directamente, lo que obligará a los jugadores a hacerlos actuar.

Fragmento del Vonindod

Ildmane porta una *vara del Vonindod* que la guía hacia la zona T2. Cuando los gigantes del fuego lleguen al lugar, comenzarán a utilizar sus espadones como palas, excavando hasta alcanzar el fragmento del Vonindod, una banda doblada y rota de adamantina de 2 pulgadas de grosor que mide aproximadamente 11 pies (3,35 m) de largo y pesa 1.000 libras (450 kg). Los gigantes necesitarán diez acciones para retirar la tierra que rodea el fragmento en forma de "C" y otra acción para que uno de ellos lo extraiga. Un gigante de fuego puede cargar el fragmento con ambas manos o arrastrarlo con una sola.

Cualquier personaje que inspeccione el anillo de adamantina roto podrá deducir, superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15, que en el pasado ha formado parte de algún tipo de autómata enorme. Lanzar un conjuro de *detectar magia* sobre el fragmento revelará una débil y persistente aura mágica, aunque no se podrá estimar de qué escuela de magia. Si los aventureros obtienen el fragmento, tanto Alaestra Ulgar (consulta la zona T6) como Urlam Stockspool (mira la zona T9) se ofrecerán a comprarlo por 5.000 po (pagados en piedras preciosas de 500 po), aunque su valor real es el triple de esa cantidad.

Tesoro

Ildmane no lleva consigo ningún tesoro más allá de una *vara del Vonindod* (consulta el apéndice B). Okssort porta un saco que contiene 1d6 objetos corrientes, que puedes establecer tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" de la introducción, y un colgante de rubí (vale 750 po). Los magmins y los orcos no tienen tesoros. Cada orog lleva una bolsa que guarda 1d20 po en monedas de diverso cuño.

Desarrollo

Si los gigantes de fuego consiguen el fragmento del Vonindod y abandonan la ciudad, harán a pie el largo viaje de regreso hasta Ironslag, con su botín, evitando carreteras y asentamientos. En cambio, si los gigantes se ven obligados a retirarse sin la pieza, volverán a los cerros del Surbrin, expulsando del lugar a cuatro gigantes de las colinas, y regresando a Triboar 2d4 + 2 días después de su primer ataque. En esta ocasión, lucharán hasta la muerte para hacerse con el fragmento y entregarlo a su amo y señor, el duque Zalto. Los aventureros no deben sentirse obligados a quedarse y defender la población de esta segunda ofensiva, porque la milicia local ya ha sido convocada y puesta en alerta.

Frustren los personajes o no el ataque de los gigantes de fuego, obtendrán misiones y recompensas especiales basadas en los PNJ que hayan sobrevivido a la primera batalla.

Misiones de Triboar

Por cada PNJ especial que sobreviva al ataque a Triboar, el grupo recibirá una misión y obtendrá una recompensa en particular al completarla. Las tareas animarán a los aventureros a explorar otros lugares situados por todo el Norte. Viajen los personajes por tierra o por mar, emplea el apartado "Encuentros aleatorios en la naturaleza" del capítulo 3 para generar encuentros durante su periplo.

Misión de Darathra Shendrel

Darathra no tiene mucho contacto con sus compañeros arpistas, pero le parece extraño que los gigantes de fuego hayan llegado hasta el Valle de Dessarin sin que ella haya recibido ningún tipo de advertencia. Quiere asegurarse de que su organización es consciente de la gravedad de la situación. Entregará a los aventureros una insignia de platino (que vale 50 po) con el blasón de Triboar (tres jabalíes cargando) e instará a los personajes a viajar hacia el este a lo largo del Camino de los Páramos Eternos, visitar la Casa de Danivarr en Everlund y entregarle la insignia a Dral Thelev, el semiorco tuerto propietario del lugar.

Si los aventureros siguen las instrucciones de Darathra, Dral se guardará la insignia, descorchará un frasco de vino élfico, en su opinión el mejor de Silverymoon, y lo servirá en pequeñas tazas de madera, una para cada personaje. Los aventureros que prueben incluso el más mínimo sorbo de bebida serán transportados a un salón situado en el corazón de la Torre Brillo de Luna, la fortaleza de los Arpistas en Everlund (consulta al apartado "Everlund" en el capítulo 3). Dral les explicará cómo funciona la magia del elixir después de que uno de los miembros del grupo beba y desaparezca, esperando que los demás quieran seguirlo.

El salón de la Torre Brillo de Luna contiene un mobiliario austero y una docena de inofensivos tressyms (mira el apéndice C), que se comportan como gatos domésticos. Un silencioso conjuro de *alarma* notificará a Krowen Valharrow, el archimago residente en la construcción, de la llegada de los aventureros. El viejo y excéntrico mago entrará en la estancia poco después de que aparezcan los personajes; les saludará calurosamente y permitirá que accedan cuando quieran a una red secreta de círculos de teletransportación hasta que, como dirá: "los Arpistas decidan lo contrario" (consulta el apartado "Círculos internos" en el capítulo 3).

Tesoro. Después de mostrarles el círculo de teletransportación de la Torre Brillo de Luna, Krowen entregará a los aventureros un pequeño cofre de madera que Darathra le envió por su cumpleaños unos años atrás. El espacio interior de la caja está dividido en seis compartimentos, cada uno de los cuales contiene un *pergamino de conjuro* enrollado. Los conjuros escritos en los pergaminos son *arma mágica, disipar magia, don de lenguas, recado, respirar bajo el agua* y *volar* (si los personajes se encuentran con Krowen en Everlund, pero no están comprometidos con la misión de la lord protector, el archimago no les proporcionará los pergaminos).

Misión de Darz Helgar

Darz relatará a los aventureros que hace poco le visitó un viejo conocido, un comerciante de Mirabar, que tenía una interesante historia que contar: el comerciante vio a un enano limpiando unos establos en Bastión de Xantharl, una aldea fortificada situada en la Carretera Larga; más tarde lo reconoció en un cartel de "se busca" mientras viajaba hacia el sur atravesando Longsaddle. El comerciante está seguro de que aquel enano es un salteador en busca y captura conocido como el Gorgojo; según la información de dicho cartel, quien lo entregue con vida a las autoridades de Mirabar podrá embolsarse una recompensa de 5.000 po.

Darz tuvo la fugaz idea de ir tras el Gorgojo él mismo, pero luego tuvo que admitir que está demasiado viejo para tales menesteres. Hacer partícipes de esta información a los aventureros será su forma de agradecer la ayuda de estos durante el ataque.

Desarrollo. Si los personajes se dirigen a Bastión de Xantharl, podrán atrapar al Gorgojo y entregarlo al Hacha de Mirabar. Mira el apartado "Bastión de Xantharl" en el capítulo 3 para saber más.

Misión de Narth Tezrin

Hace unos meses, el bazar Escudo de León recibió un pago de Amrath Mulnobar, castellano de Bastión de Noanar, por cinco arneses para caballos realizados por el mejor fabricante de arreos de Triboar, Othovir. Este último terminó recientemente el último de los arneses, de modo que Narth necesita organizar su entrega a Bastión de Noanar. Desde el reciente ataque de los gigantes, ha estado preocupado por cómo hacer llegar el envío de forma segura. Narth nunca ha estado en Bastión de Noanar, pero lo describe como un pueblo cerca del Bosque Alto que en tiempos atraía a cazadores acaudalados.

Narth empaquetará los arneses en una gran caja con el emblema del bazar Escudo de León pintado en los costados y pedirá a los aventureros que hagan la entrega en su lugar. Si aceptan la misión, les indicará cómo llegar a Bastión de Noanar siguiendo el Camino de los Páramos Eternos. Cuando estén listos para partir, dando por hecho que no hayan tomado medidas para transportar el envío por otros medios, Narth tendrá una carreta pequeña esperándoles con la caja cargada, tirada por un caballo de tiro llamado Boris.

Tesoro. Narth les ofrecerá 100 po por adelantado por realizar la entrega. También permitirá que los personajes se queden a Boris y la carreta una vez completen el encargo.

Desarrollo. Cuando los aventureros lleguen a Bastión de Noanar, les dirán que pueden encontrar a Amrath Mulnobar en la fortaleza que domina el pueblo. El castellano les quitará los arneses de las manos sin el más mínimo agradecimiento. Y así terminará la misión.

No habiendo otros asentamientos en las cercanías, los personajes podrían sentirse inclinados a pasar la noche en la Posada del Venado Blanco, donde se toparán con tres hermanos de mediana edad procedentes de Neverwinter (nobles humanos illuskanos LM) que se preparan para salir de caza. Se llaman Rantharl, Marthun y Lezryk Daerivoss, y contarán a los aventureros que han venido a Bastión de Noanar a cazar gigantes de las colinas. Los hermanos no quieren compañía. En silencio, ensillarán sus caballos, se ceñirán sus estoques y se marcharán cabalgando al amanecer. Los dos hermanos de menor edad regresarán antes del ocaso, pero Rantharl no vendrá con ellos. Marthun mostrará entonces una laceración en su hombro derecho que, según podrán confirmar superando una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 11, es una herida de estoque.

Si les presionan, los hermanos dirán que un gigante de las colinas ha matado a Rantharl. Marthun relatará cómo el gigante le golpeó con su gran garrote provisto de pinchos y negará cualquier comentario sobre el hecho de que su herida la ha causado un estoque. Tener éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 confirmará que Marthun y Lezryk mienten, aunque Marthun agradecerá cualquier curación que los personajes puedan ofrecerle.

Los hermanos están jugando una partida mortal en la que han apostado sus herencias. El acuerdo fue simple: el que primero asestara el golpe mortal a un gigante de las colinas se quedaría con las herencias de los otros dos. Rantharl fue el ganador, pero Marthun y Lezryk le traicionaron. Durante la pelea, Marthun resultó herido y Rantharl murió. Sin Rantharl y sin un claro vencedor, Marthun y Lezryk han acordado buscar a otro gigante de las colinas.

Si los personajes siguen a los hermanos durante su cacería y estos últimos les detectan, les atacarán. En caso de que los aventureros no hagan nada, Marthun y Lezryk partirán a una nueva cacería al día siguiente, pero no encontrarán a ningún gigante de las colinas. Lezryk traicionará y matará a Marthun; luego regresará a la posada a descansar antes de hacer el largo viaje de regreso a Neverwinter para transmitir la triste noticia de la muerte prematura de sus hermanos a manos de los "salvajes gigantes de las colinas". Los personajes podrán chantajear a Lezryk a cambio de una parte de la herencia (por un valor total de 10.000 po) o disponer del traicionero canalla de cualquier otra forma que les parezca.

Misión de Urgala Meltimer

Tras la batalla, Urgala relatará a los aventureros que uno de sus antiguos compañeros de aventuras, un acaudalado caballero llamado Harthos Zymorven, tenía un espadón *matagigantes* (cambia el arma por un hacha a dos manos *matagigantes* si lo ves más apropiado para algún miembro del grupo). La última vez que Urgala habló con él, Harthos residía en la Hacienda Zymorven, su bastión ancestral de la Carretera de Rauvin, situado al noroeste de Silverymoon. Ella cree que el caballero podría estar dispuesto a desprenderse del arma si los personajes van de parte de su amiga y le explican la razón por la que la necesitan.

Si los aventureros viajan hasta la Hacienda Zymorven, hallarán a lord Harthos Zymorven, pero este les informará con tristeza de que su hijo Harthal ha robado la *matagigantes*. Harthal cometió el robo después de que lord Zymorven lo repudiara por haberse casado con una vulgar ladrona de Yartar (cuyo nombre no recuerda). Lo que su hijo ha hecho con la espada Harthos es solo capaz de imaginarlo.

Los personajes podrán viajar a Yartar y buscar allí a Harthal. Después de algunas preguntas educadas, se hará patente que el gremio local de ladrones, la Mano de Yartar, podría ser su mejor baza para encontrar a Harthal. Cualquier aventurero podrá sobornar a un mesonero de la taberna El Guiño y el Beso (5 po serán suficientes) para averiguar la identidad y el paradero de un miembro de la

Mano de Yartar que conozca; son tan abundantes como las ratas. Si los personajes han conseguido una carta de recomendación de Tamalin Zoar (consulta el apartado "Cuernos Convocantes" en el capítulo 3), podrán mostrársela al integrante de la Mano de Yartar, que prometerá reunir la información que necesitan en pocas horas. De lo contrario, el ladrón exigirá un pago de 500 po por adelantado. Cuando este regrese 1d6 horas más tarde, informará a los aventureros de que Harthal fue arrestado y encarcelado por asesinar a un hombre, razón por la que el espadón está en poder de un capitán de la guardia corrupto llamado Tholzar Brenner (**caballero** humano damarano LM).

Los personajes podrán tratar de recuperar el arma de las manos de Brenner por la fuerza. El hombre tiene muchos enemigos, por lo que normalmente viaja acompañado de ocho **guardias** (humanos LM de ambos sexos y diversos grupos étnicos). Se negará a devolver el espadón voluntariamente. En circunstancias normales, la muerte o desaparición de un miembro de la guardia desencadenaría una investigación, pero en el caso del capitán Brenner, la baronesa de las aguas Nestra Ruthiol estará encantada de deshacerse de él y no ordena ninguna.

Cualquier aventurero que pertenezca a los Arpistas o a los Zhentarim podrá contactar con su facción para pedir ayuda. Si el personaje supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, hallará un escondite seguro de su facción al que le permitirán acceder. Si no tiene éxito en la prueba, podrá volver a intentarlo transcurrido otro día de búsqueda hasta superarla o, incluso, hasta que el aventurero decida dejar de hacerlo. Dentro del refugio, el personaje se reunirá con un representante de la organización, que tirará de algunos hilos. Unas horas más tarde, alguien depositará el arma robada en el escondite.

Un aventurero que forme parte de la Alianza de los Lores podrá pedir ayuda a la baronesa de las aguas. El personaje deberá superar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15 para obtener una audiencia. Engaño será lo adecuado si el aventurero usa argumentos falsos para conseguirla; de lo contrario, utilizará Persuasión. En caso de no tener éxito en la prueba podrá volver a intentarlo al día siguiente, pero cada prueba fallida aumentará la CD en 1. Si el personaje la supera, la baronesa de las aguas arrebatará la espada al capitán Brenner y se asegurará de que se la hagan llegar a dicho aventurero.

Tesoro. El arma de Lord Zymorven es, ciertamente, un espadón (o hacha a dos manos) *matagigantes*.

Misión de Othovir

Tras escapar por los pelos durante el ataque de los gigantes, Othovir expresará su gratitud a los aventureros compartiendo un secreto con ellos: sabe la ubicación de un alijo de objetos mágicos que la casa Margaster, sus parientes, guarda bajo llave para las emergencias. Si los personajes le preguntan cómo ha obtenido esta información, Othovir les contará que conoce desde hace tiempo al linaje Margaster, al que desprecia por razones en las que preferiría no entrar. La familia posee una torre de tres pisos en Silverymoon; el edificio dispone de una cochera separada dentro de la finca, y es allí adonde los aventureros deberán viajar. Para ello, les proporcionará los siguientes detalles:

- La cochera es un edificio de piedra cuadrado de 30 pies de lado y dos pisos. La planta principal sin ventanas donde se guarda el carruaje posee una gran puerta corredera de madera en la parte frontal. El piso de arriba es un apartamento con el suelo de tablones de madera y una ventana enrejada en cada pared. Una escalera de madera situada en una esquina del edificio conecta ambos pisos.
- Dos guardias humanos equipados con lanzas vigilan en el apartamento de arriba.
- La puerta corredera de madera está protegida por un conjuro de *cerradura arcana*.
- El carruaje tiene **dos caballos de tiro** enganchados, listos para partir en cualquier momento. Está protegido por un conjuro de *alarma*, preparado para activarse cuando se abra cualquiera de las puertas del vehículo.
- Los objetos mágicos están ocultos en un compartimento ubicado bajo el asiento de los pasajeros, dentro del carro.

Othovir no sabe qué objetos mágicos incluye el alijo. Tampoco es consciente de que los guardias humanos son en realidad dos **cambions** que usan conjuros de *alterar el propio aspecto* para ocultar sus verdaderas formas. Estas criaturas son leales a la casa Margaster y atacarán a cualquiera que descubran infiltrándose en la cochera.

El conjuro de *alarma* no solo atraerá a los cambions sino también a Xamlyn Margaster (**maga** humana illuskana LM), que vive en la torre cercana. Saldrá de la atalaya en el tercer asalto y lanzará conjuros contra cualquiera que intente escapar con los objetos mágicos o el carruaje.

Tesoro. El compartimento alberga cuatro objetos mágicos. Establece dos de ellos tirando en la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* y los otros dos tirando en la tabla de objetos mágicos B.

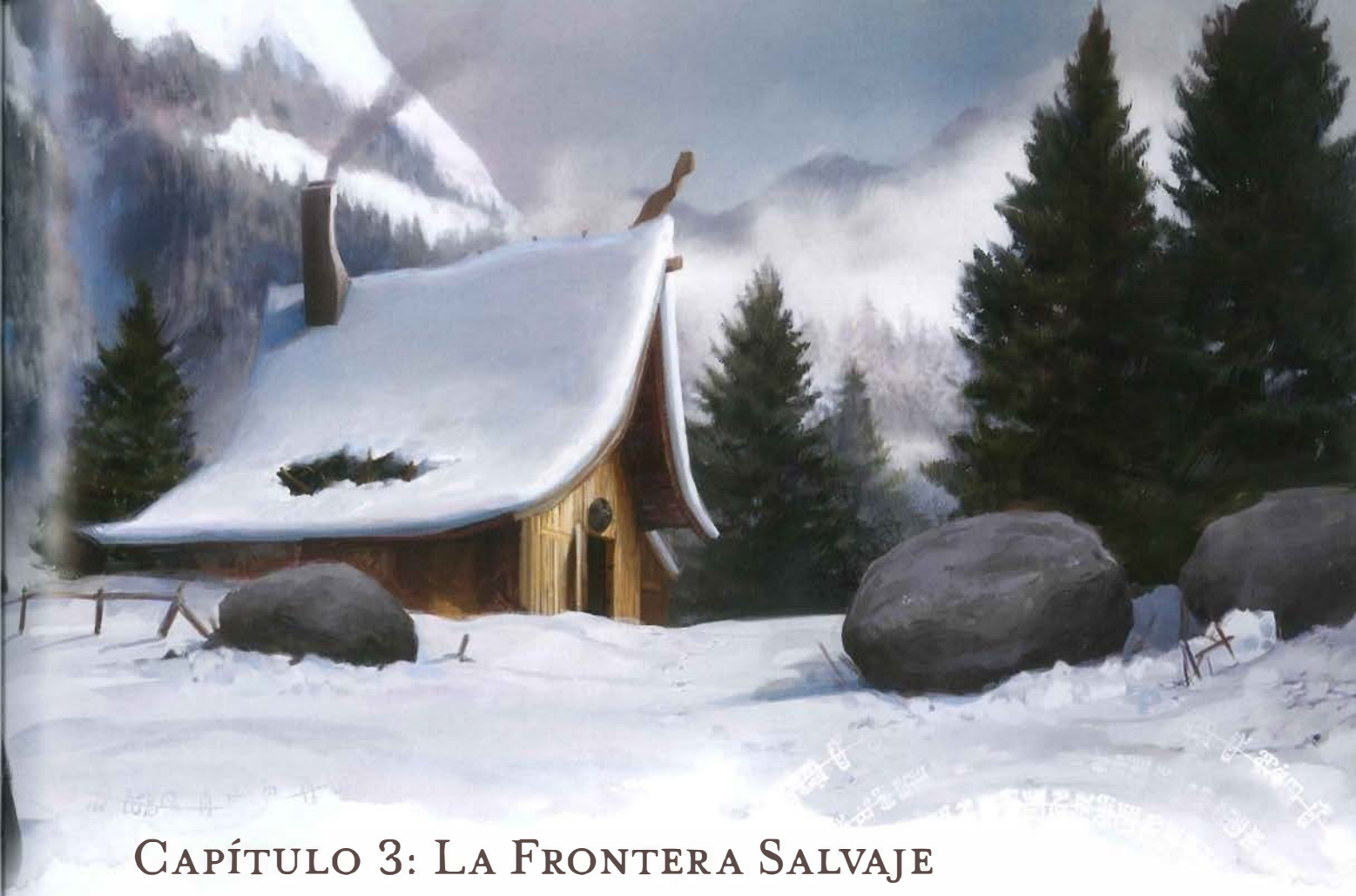
Misión de Ghelryn Foehammer

Como recompensa por sus esfuerzos, Ghelryn escribirá una carta de recomendación (mira el apartado "Signos de prestigio" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*) para los aventureros y les sugerirá que se la presenten al rey Morinn o a la reina Tithmel si alguna vez acuden a la Ciudadela Felbarr. Consulta el apartado "Ciudadela Felbarr" en el capítulo 3 para saber más sobre dichos monarcas.

Tesoro. Si los personajes visitan la Ciudadela Felbarr y le muestran la carta de Ghelryn al rey Morinn y a la reina Tithmel, la pareja real les preguntará si el herrero se encuentra bien, elogiará la dedicación del grupo de acabar con la amenaza de los gigantes y otorgará a los aventureros un regalo especial que les ayudará en su cruzada: dos *estatuillas de poder maravilloso* (leones dorados).

Avance de los personajes

Si los aventureros han ayudado a defender Bryn Shander, Goldenfields o Triboar, deberían subir a nivel 6 antes de salir a explorar otras ubicaciones o comenzar alguna de las misiones especiales de este capítulo.



Capítulo 3: La Frontera Salvaje

Esta historia tiene como telón de fondo una vasta frontera. Por lo que parece, hay gigantes por doquier causando todo tipo de estragos desde la Costa de la Espada hasta el desierto de Anauroch. En este capítulo se detalla este escenario, comenzando con una explicación general de la Frontera Salvaje y algunos de sus moradores clave, para luego presentar descripciones de algunas ubicaciones específicas. El capítulo concluye con tres encuentros que te ayudarán a dar continuidad a la historia:

- En el apartado "Antigua torre", los aventureros se encuentran con un solitario gigante de las colinas con un hacha que afilar.
- El apartado "Círculos internos" describe una serie de círculos de teletransportación que los personajes podrán usar para viajar con mayor celeridad.
- El apartado "Harshnag" pondrá a los aventureros ante un gigante de escarcha que tiene intención de ayudarles.

Hasta que los personajes hallen un medio de transporte más directo, tendrán que realizar muchos viajes por tierra. El capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* te aportará consejos y herramientas que te serán útiles para hacer los desplazamientos por entornos naturales amenos para ti y los jugadores, así como reglas para cuando quieran recolectar recursos y cuando los personajes se extravíen. Puedes emplear el modo de viaje resumido o el de viaje paso a paso; también puedes experimentar con ambos para ver cuál de ellos te parece más adecuado. Además, ese capítulo incluye una tabla para establecer el clima al azar y una tabla de encuentros urbanos al azar (muy interesante para cuando los aventureros lleguen a una ciudad).

Pueblos del Norte

La Frontera Salvaje, también conocida como el Norte, es un entorno natural duro e indómito, salpicado de asentamientos fortificados y guaridas de monstruos terribles. Hay cientos de relatos sangrientos sobre los peligros y las dificultades en las que el Norte se presenta como un vasto dominio helado y sin ley que desafía cualquier intento de civilización. Los sombríos enanos, las tribus de fieros bárbaros y los casi legendarios reinos élficos podrían prevalecer durante un corto periodo de tiempo, pero ninguno está destinado a perdurar. Una horda de orcos o una bandada de dragones podrían barrerlos a todos mañana sin dejar más que millas y millas de yermo sin cartografiar.

La Frontera Salvaje se encuentra entre la Costa de la Espada y el desierto de Anauroch, y se extiende hacia el norte hasta el Valle de Icewind y hacia el sur hasta la ciudad de Waterdeep. Los habitantes del Norte están acostumbrados a veranos frescos y templados e inviernos feroces y glaciales. Algunos focos de civilización abrazan la Costa de la Espada y salpican los fértiles valles de los ríos, pero a pesar de los abundantes recursos naturales y de la belleza de los paisajes, la supervivencia es una preocupación cotidiana para las gentes que viven en la región.

El Norte es una tierra de gran riqueza mineral y, en apariencia, una fuente de madera sin límites; es, también, un lugar de riqueza histórica: el saqueo de civilizaciones arruinadas como Illefarn y Eaerlann, los antiguos reinos de los elfos dorados; Delzoun, una nación de enanos hechos a la vida en las cavernas y perdida en el subsuelo durante siglos; y Netheril, un imperio caído de hechiceros humanos. A lo largo y ancho de la Frontera Salvaje se encuentran las ruinas y mazmorras de

estos y otros "reinos olvidados". Ciudades como Waterdeep, Mirabar y Neverwinter querrían acaparar estas riquezas y conocimientos, pero conseguir llevar a la práctica dichas intenciones mediante el uso de la fuerza resulta casi imposible. Los asentamientos ya tienen suficiente con proteger sus cultivos y carreteras de los salteadores y los monstruos.

Los pueblos civilizados

La raza más civilizada y extendida es la humana, pero no existe una nación humana unificada en el Norte, solo ciudades individuales, pueblos, aldeas, feudos, granjas, fortalezas y puestos fronterizos conectados entre sí por largos ríos y carreteras, en su mayoría desprotegidos. Estos asentamientos confían en varias actividades para su supervivencia. Por ejemplo, la mayoría de los humanos de las Diez Ciudades y Puerto Llast son pescadores; los habitantes de Mirabar y Leilon son sobre todo mineros; y los que viven en Beliard, Triboar y otras poblaciones del centro del Valle de Dessarin son principalmente agricultores. Las urbes costeras como Waterdeep, Luskan y Neverwinter, así como las ciudades ribereñas como Yartar, Everlund y Silverymoon, acogen a comerciantes humanos, constructores navales y artesanos.

Aunque cada ciudad del Norte mantiene su independencia y goza de ella, todas estas comunidades corren el riesgo de ser invadidas por los monstruosos peligros que habitan más allá de sus murallas. Este temor a la naturaleza y a sus numerosos terrores condujeron a la creación de la Alianza de los Lores, una endeble confederación de asentamientos dominados por humanos, construidos sobre la base de acuerdos comerciales mutuamente beneficiosos y la voluntad de buscar y destruir las amenazas a la civilización. Los miembros de la Alianza de los Lores incluyen las ciudades de Waterdeep, Neverwinter, Mirabar, Yartar y Silverymoon, así como los pueblos de Amphail, Daggerford y Longsaddle y el bastión enano de Salón de Mithral. Puerta de Baldur, una urbe localizada cientos de millas al sur, también pertenece a la Alianza.

Dentro de los asentamientos del Norte, uno puede encontrar humanos, enanos, elfos y otras razas civilizadas que se mezclan de manera más o menos pacífica. Waterdeep, en particular, es un crisol de razas procedentes de todo Faerûn. Sin embargo, fuera de estas comunidades, las personas tienen mucha menos tolerancia hacia las otras razas, ya que la gente tiende a sentirse más segura entre sus iguales. Los pequeños pueblos y aldeas dominados por los humanos tienden a tener pocos no humanos, o ninguno; la mayoría de los enanos, elfos y medianos prefieren vivir en sus propios asentamientos, lejos de las tierras ocupadas por los humanos. En generaciones pasadas, la mayoría de los colonos humanos del Norte eran de pelo rubio y piel clara. Desde entonces, las riquezas y las promesas de la Frontera Salvaje han atraído a extranjeros de tierras lejanas, y varias generaciones de mezcolanza cultural han aportado a los humanos del Norte mucha más diversidad en su apariencia (mira "Nombres y grupos étnicos humanos" en el capítulo 2 del *Player's Handbook*).

Norteños

Los términos norteños, pueblos del Norte y hombres del Norte se usan indistintamente. Todos se refieren a uno de los muchos pueblos marineros de alta estatura y pelo rubio que surcan las frías aguas septentrionales y habitan en islas del oeste, como Tuern, Gundarlun, Ruathym, Rocas Moradas y el archipiélago de Korinn. Los antepasados de los pueblos del Norte construyeron pequeñas aldeas a lo largo de la Costa de la Espada, que desde entonces se han convertido en ciudades, incluyendo la legendaria Illusk (ahora Luskan), Eigersstor (hoy Neverwinter) y Bastión de Nimoar (Waterdeep en la actualidad). Estos primeros habitantes de las tierras del Norte cultivaban en las costas pedregosas, practicaban la pesca de bajura y cazaban focas y ballenas en alta mar. Unas cuantas tribus de norteños se atrevieron a explorar el interior infestado de orcos de la Frontera Salvaje y se convirtieron en los antepasados de los bárbaros uthgardts y los actuales habitantes del Valle de Icewind.

Si bien a los habitantes del Norte se les suele llamar bárbaros, no todos encajan bien en esa descripción. A lo largo de la Costa de la Espada algunas tribus se han vuelto bastante civilizadas, principalmente debido al auge de las ciudades costeras y a la creciente influencia de los foráneos. Estas personas cultivan, pescan y explotan sus accidentados terrenos para luego vender sus productos con maestría a los compradores de otras regiones. Muchas tribus a las que se temía en otros tiempos han adoptado el uso del comercio, y sus habilidades para el trueque son iguales o mejores que los talentos de sus antepasados para la guerra, así que muchos de los mercaderes norteños obtienen mayores beneficios que sus vecinos saqueadores.

Bárbaros regheds

La tundra helada del Valle de Icewind es el hogar de los bárbaros nómadas regheds. Reciben su nombre del glaciar Reghed, que forma una pared de hielo imponente a lo largo del límite oriental de sus dominios. Marcadamente más altos que la mayoría de los sureños, con algunos individuos de casi siete pies (2,10 m) de alto, los bárbaros regheds tienen ojos azules y cabello rubio, rojo o castaño claro. Su piel está bronceada por el sol y ajada por el viento, dando a sus rostros el aspecto del cuero curtido modelado en una máscara de expresión impasible. Visten ropajes de cuero y pieles. Hubo una época en que decenas de tribus regheds recorrían el helado Norte. Ahora, debido a las guerras contra los orcos y a las batallas entre los de su propia clase, por no mencionar la expansión de la civilización, solo quedan cuatro tribus regheds. Siguen a las manadas de renos durante las migraciones anuales de estos animales, desplazándose hacia el suroeste en invierno y al noreste en verano. Los bárbaros viven en tiendas grandes y redondas, hechas de piel de venado y sostenidas por postes de madera o hueso de ballena.

En el pasado, se conocía a las tribus regheds por sus asaltos a las Diez Ciudades en busca de víveres, pero ahora la tribu del alce está aprendiendo a convivir en paz con los habitantes más civilizados de esta región. Es más probable que las otras tres tribus regheds, las del tigre, el lobo y el oso, se ataquen entre sí antes de amenazar a sus vecinos más civilizados; luchan por el sustento ante el riesgo de su propia extinción.

Una tribu reghed está formada por pequeños clanes dispersos por todo el Valle de Icewind, cada uno con su propio jefe. Los jefes eligen a los más poderosos de entre sus iguales para que sean sus reyes o reinas, aquellos en torno a quienes los demás se aglutinarán en tiempos de crisis. Cuando un monarca muere, los jefes tribales se reúnen para escoger a uno nuevo. Las disputas sobre quiénes deberían ser nombrados reyes o reinas se resuelven mediante juicio por combate no letal. Sin un líder que la unifique, una tribu reghed está más fracturada y es más vulnerable a sus enemigos. Por eso, los jefes se ven motivados a nombrar a uno de ellos que gobierne sobre los demás. Un jefe que se convierta en rey o reina ostentará el cargo de por vida.

Los bárbaros regheds odian a los orcos y, de hecho, las tribus del oso, del alce y del tigre dejarán a un lado sus rivalidades para destruirlos. Estos grupos también se unirán contra los dragones blancos y los gigantes de escarcha, ya que dichas criaturas amenazan el suministro de alimentos



del Valle de Icewind. No obstante, la tribu del lobo y su rey loco, Isarr Kronenstrom, no se alían con las otras tribus; son tan viles y están tan sedientos de sangre que no se puede tratar con ellos. Si fuera por los reyes y reinas de los otros regheds, se extirparía de raíz a la tribu del lobo, pero el rey lobo y sus seguidores son expertos a la hora de evitar las trampas que les preparan sus rivales.

Tribu del alce

En su mayor parte, la tribu del alce convive en paz con las gentes de las Diez Ciudades. El rey Jarund Elkhardt, un personaje imponente, gobierna y cuida de su pueblo con sabiduría. Ha visto a otros monarcas alzarse y caer, ha guerreado contra sus amigos, firmado la paz con sus enemigos y ha llevado a morir en la batalla a guerreros que conoció cuando eran unos bebés. Los estragos de los largos años vividos pueden percibirse en su rostro.

Tribu del lobo

Debilitada por las guerras, la tribu del lobo estuvo sin rey ni reina durante tres inviernos. Su jefe más poderoso, Isarr Kronenstrom, es un tirano sediento de sangre que adora a Malar, el Amo de las Bestias. Se dedica a dar caza a los pobladores de las Diez Ciudades por afición e insufla el miedo en los corazones de sus enemigos, muchos de los cuales creen que es el elegido de Malar. Varios miembros del clan de Isarr lo han abandonado o han sido asesinados por tribus rivales, pero los pocos que quedan le son ferozmente leales. Aunque su clan se ha visto diezmado en los últimos años, los otros jefes de los lobos temen a Isarr y son demasiado débiles como para desafiarlo. También tienen miedo de aliarse con el resto de las tribus regheds en contra del tirano. Aunque Isarr se autodenomina rey lobo, muy pocos en la tribu del lobo están de acuerdo con esa afirmación.

Tribu del oso

Uno de los dos jefes que quedan en la tribu del oso, Wolvig Barrundson, cayó recientemente bajo el influjo del mal y forjó una alianza con un ser sobrenatural conocido como la Bruja de Hielo. Su fin también marcó la muerte de Wolvig, permitiendo que el único jefe que quedaba, Günvald Halraggson, se nombrara a sí mismo rey oso. Intenta mostrarse honorable, pero es despiadado y no es fácil hacerle cambiar de opinión. Tiene problemas al relacionarse con los habitantes de las Diez Ciudades y otros pueblos civilizados, por lo que trata de evitarlos.

Tribu del tigre

Es poco común que una mujer dirija una tribu reghed, pero Bjornhild Solvigsdottir no es una mujer corriente. Como intrépida esposa del rey Korold, luchó a su lado en muchas batallas. Después de que un gigante de escarcha matara a Korold, la formidable Bjornhild ocupó su lugar. Bjornhild es devota de Auril, la Dama de Escarcha, y tan despiadada que sus enemigos creen que corre hielo por sus venas.

Bárbaros uthgardts

Los bárbaros uthgardts son un pueblo de cabello negro y ojos azules; individuos grandes, fuertes y sanos, sedientos de

sangre y con tendencias inhumanas. Pocos son los uthgardts dispuestos a comerciar con la gente civilizada. La mayoría son bandidos que saquean y destruyen todas las caravanas o granjas que se encuentran en su camino.

Los bárbaros uthgardts reciben su nombre de Uthgar Gardolfsson, un gran y heroico jefe que peleó contra los gigantes y conquistó gran parte del Norte antes de ascender hacia la divinidad. Además de venerar a Uthgar, cada tribu adora a un espíritu animal totémico que da nombre a su grupo.

Numerosas tribus uthgardts han sido derrotadas a lo largo de los años, y al menos una de estas, de las que se creían extinguidas, ha renacido con fuerza. Actualmente se sabe de once tribus uthgardts, diseminadas por todo el Norte. Cada grupo ocupa una vasta extensión natural que entiende como coto de caza propio, territorio que a menudo entra en conflicto con los dominios de otras tribus uthgardts, así como con tierras ocupadas por razas civilizadas, orcos, dragones, trasgos y otros monstruos. Los encuentros con estos bárbaros pueden darse en casi cualquier lugar de la Frontera Salvaje.

Los uthgardts hablan su propio idioma, llamado bothii, que carece de alfabeto. Cada tribu la forman varios clanes muy dispersos, todos con sus propios jefes y chamanes tribales. Los jefes de una tribu en particular eligen a uno de ellos para que se convierta en el gran jefe de la tribu, cuyo poder es equiparable al de un monarca.

Los bárbaros uthgardts entierran a sus muertos bajo túmulos y montículos de tierra. Estos enterramientos se pueden encontrar dispersos por todo el Norte, en lugares recónditos. Cada tribu uthgardt posee también una única colina sagrada, como la consideran sus miembros. Un montículo sagrado es un lugar donde los miembros del grupo se reúnen para venerar a Uthgar, honrar a sus antepasados, hacer sacrificios a su espíritu animal totémico y elegir a un nuevo gran jefe cuando muere el anterior. Los uthgardts creen que sus ancestros atraparon a sus espíritus totémicos bajo estos túmulos para que ellos y sus descendientes pudieran comulgar con estos y obtener su poder.

Los bárbaros uthgardts temen tanto a la magia que procuran matar y desmembrar a cualquier lanzador de conjuros que encuentran. No atacan a los chamanes tribales, ya que su poder proviene de los espíritus de sus antepasados fallecidos (consulta el apéndice C para saber más sobre los chamanes uthgardts).

Los uthgardts se dedican a cazar y a forrajear en busca de comida. Salvo una notable excepción entre sus tribus, no construyen viviendas o asentamientos permanentes, prefiriendo un estilo de vida nómada.

De todos sus enemigos, estos bárbaros odian sobre todo a los orcos. Incluso las tribus rivales se unen para luchar contra una horda de estos seres. Los uthgardts tratan a los gigantes con un desprecio similar: las leyendas de los bárbaros están repletas de historias sobre cómo los malvados gigantes mataron a sus ancestros y pusieron en jaque la senda de Uthgar hacia la divinidad.

Tribu del alce

La tribu del alce (que nada tiene que ver con la tribu del alce de los bárbaros regheds) recorre los Páramos Eternos y las tierras que se extienden al norte del río Dessarin, entre Yartar y Bastión de Noanar. Los alces rechazan la civilización. Su montículo sagrado es una rocosa colina al sureste de los cerros del Surbrin llamada el Pedernal. El gran jefe de la tribu del alce es Rond Vaarson, un viejo guerrero curtido en batalla que ha derramado tanta sangre que ello ya no le satisface. Los jefes más jóvenes están esperando a que muera para poder competir por el honor de ser su sucesor, pero Rond no planea dejar este mundo en breve.

Tribu de la bestia del trueno

La colina sagrada de la tribu de la bestia del trueno, una elevación cubierta de osamentas llamada Montículo de Morgur, se encuentra en los Riscos. Los miembros de la tribu no han visitado el lugar en años, del mismo modo que no ha habido ningún encuentro con estos bárbaros en lo que solían ser sus cotos de caza favoritos de los Riscos y sus alrededores. El gran jefe Harthulk Hornspear es un hombre monstruoso de mirada terrible y una piel tan agrietada y dura como la de un dinosaurio. Ha convencido a todos los clanes de los bestias del trueno para que se escondan en las profundidades del Bosque Acechante y los está armando para una "estampida" a través de los cerros del Surbrin y el Valle de Dessarin, al sur; se trata de una audaz iniciativa que no acabará hasta que su pueblo o sus enemigos estén todos muertos.

Tribu del cuervo negro

Los cuervos negros ocupan las estribaciones heladas al oeste de Mirabar, así como los Lagos de Hielo y las tierras al oeste de Frozenfar. Les gusta atacar las caravanas que viajan por el Sendero Norteño y por la Carretera Blackford. Estos guerreros uthgardts a menudo cabalgan sobre cuervos gigantes (usa el perfil del **buitre gigante**) en batalla. Esta tribu comparte su montículo sagrado, situado en Roca Córvida, con la tribu del lobo gris. La gran jefa de los cuervos negros es Ojin Voninsdottir, una mujer fría y despiadada que lleva un yelmo hecho con un cráneo de orco.

Tribu del fantasma del árbol

Tras años de conflictos con otras tribus uthgardts y con los elfos del Bosque Alto, los fantasmas del árbol se han declarado a sí mismos los protectores del Abuelo Árbol. Aunque se dejan ver en raras ocasiones, estos bárbaros comparten el Bosque Alto con los elfos nativos de la región. El gran jefe Boorvald Orcbane, fiel a su nombre, da caza a los orcos y con frecuencia lanza ataques contra los bastos bastiones orcos de las tierras de Iceshield, a lo largo de la linde occidental del bosque. Boorvald tiene seis hijos y tres hijas, cada uno de los cuales ha recibido un *arco juramentado* de sus vecinos elfos como tributo de amistad. Entre los fantasmas del árbol hay miembros de algunas otras tribus uthgardts que hallaron el camino hasta el Abuelo Árbol y obtuvieron cierto grado de refinamiento, debido a lo cual abandonaron sus alianzas tribales y se comprometieron a ayudar a los fantasmas a defender el árbol.

Tribu del gran gusano

La tribu del gran gusano ha caído bajo el dominio de un brutal jefe conocido como Wormblod. Su montículo sagrado se ubica dentro de la Caverna del Gran Gusano, en el Espinazo del Mundo. Wormblod y su tribu salen a realizar sus incursiones desde esta cueva solo de vez en cuando, para defender su territorio, que incluye las montañas circundantes, el Paso del Páramo, las Colinas Heladas, el Bosque Acechante y la zona norte de la Marca Argéntea. Los grandes gusanos también se aventuran en los Riscos y por las llanuras al oeste de los cerros del Surbrin cuando la comida escasea. Donde quiera que vaya, Wormblod lleva consigo la guerra y atesora cualquier tesoro que encuentra.

Tribu del grifo

El gran jefe de la tribu del grifo, Halric Bonesnapper, es el bisnieto de Kralgar Bonesnapper, que fue asesinado a manos de los orcos hace muchos años. Al igual que su antepasado, Halric anhela aniquilar las ciudades del Norte, pero su grupo se ha granjeado demasiados enemigos en los últimos tiempos, por lo que sus integrantes están disminuyendo. La tribu aún

mantiene un asentamiento amurallado permanente en los cerros del Surbrin llamado el Nido del Grifo, pero es más un campamento guarnecido que el acogedor puesto comercial que una vez fue. El montículo sagrado de la tribu, la Blanca Refulgente, se encuentra al noreste del poblado, cerca de un afluente del río Surbrin. Algunos de los miembros más insatisfechos de los grifos creen que el clan Bonesnapper ha perdido el favor divino de Uthgar. Halric refuta tales afirmaciones organizando audaces incursiones. Los bárbaros de la tribu se aventuran hacia el oeste hasta la Costa de la Espada y hacia el este hasta la Marca Argéntea; se sabe que asaltan granjas y ranchos del Valle de Dessarin, al norte de Triboar y Yartar.

Tribu del león negro

Los leones negros recorren la región septentrional de la Marca Argéntea y el Bosque de Druar, protegiendo su montículo sagrado ubicado en el Pozo de Beorunna (que comparten con los tigres rojos). Se sabe que estos bárbaros han asaltado cabañas pobremente defendidas para conseguir alimentos y suministros durante los crudos inviernos. El gran jefe de la tribu de los leones negros, Stellok Kolraavi, lleva una armadura hecha de piel de orco y tiene una reputación temible. Su hermana pequeña, Tysis Kolraavi, es una chamana y la única consejera de confianza de Stellok. Ambos veneran a Uthgar y no toleran la diplomacia ni las trampas de la civilización.

Tribu del lobo gris

Los lobos grises son hombres lobo asesinos que vagan en manadas junto a lobos comunes. Dan caza y matan a los que sobreviven a sus ataques para evitar la propagación de la licantropía entre los miembros que no pertenecen a la tribu. Las manadas de lobos grises (como se autodenominan estos clanes) se pueden encontrar por todo el Norte, tan al oeste como en la Costa de la Espada y tan al este como en el Valle de Delimbiyr. Unos aventureros de Neverwinter mataron recientemente al último gran jefe de los lobos grises: Syken Nightblaze. Envir Sykensdottir se ha hecho cargo de la manada de su padre y planea atacar Neverwinter para demostrar que deberían nombrarla la siguiente gran jefa de la tribu.

Tribu del oso azul

La tribu del oso azul, la más oriental de las tribus uthgardts, se creía extinta desde hace más de un siglo. Recientemente, los clanes que habitan en el Bosque Alto salieron de allí y comenzaron a extenderse por todo el Valle de Delimbiyr, desde las montañas de Nether hasta la frontera norte del Gran Páramo, un territorio no ocupado por sus rivales uthgardts. Los osos azules ponen buen cuidado en permanecer ocultos cuando viajan hacia y desde su montículo sagrado situado en la Piedra Erguida; así intentan preservar el mito de que se han extinguido. La gran jefa de la tribu es una astuta anciana llamada Kriga Moonmusk, que viaja en unas andas tapizadas en piel y transportadas por cuatro guerreros tribales.

Tribu del poni celestial

Durante la Guerra de la Marca Argéntea, los bárbaros de la tribu del poni celestial hostigaron y atacaron a los orcos que salían a borbotones de las montañas. El gran jefe Arnzan Vashk fue gravemente herido en uno de esos combates, quedando una punta de lanza orca incrustada en su pecho. Se ha negado a extraerla y trata de ocultar el dolor que le causa, sin darse cuenta de que el resto del arma está a punto de perforar su corazón y acabar con él. Los rivales del gran jefe se ciernen sobre este y se preparan para destronarlo. El montículo sagrado de la tribu, el Monolito, se halla en el Bosque Lunar.

Tribu del tigre rojo

La feroz tribu del tigre rojo comparte el montículo sagrado del Pozo de Beorunna con los leones negros, y ambas tribus mantienen una precaria alianza. Mientras la tribu del león



negro tiende a evitar los asentamientos de la Marca Argéntea, los tigres rojos los atacan a menudo. También saquean las caravanas que viajan por las carreteras, a la vez que evitan con habilidad los baluartes fuertemente fortificados construidos para vigilarlas. De vez en cuando, la tribu ataca incluso a botes que surcan el río Rauvin. Recientemente, cazadores de los tigres rojos se han trasladado al interior de los bosques que rodean la Marca Argéntea e, incluso, están realizando incursiones en regiones controladas por los elfos del Bosque Alto en un esfuerzo por encontrar al Abuelo Árbol e instalarse en sus inmediaciones. Seriska Hungermaw es la gran jefa de la tribu. Es despiadada, aunque cautelosa.

Orcos y semiorcos

La historia del Norte está repleta de relatos sobre hordas de orcos que salen en tropel desde las montañas para atacar minas, ranchos, granjas y asentamientos de otros pueblos. Al igual que los bárbaros regheds del Valle de Icewind y los bárbaros uthgardts dispersos a lo largo de la frontera, los orcos se organizan en tribus. Cuando un jefe orco particularmente fuerte reúne a varias tribus bajo su estandarte, la horda resultante tiende a devastar territorios enteros, arrasando fortalezas y matando a las criaturas que encuentran en su camino. Los bárbaros regheds y uthgardts suelen dejar de lado sus rivalidades territoriales para oponerse y destruir a estas hordas. Las comunidades civilizadas forman sus propias alianzas para combatir a los desquiciados orcos, con resultados desiguales. La Guerra de la Marca Argéntea (1484–1485 CV), el último de estos conflictos, permitió ver a orcos luchando junto a dragones blancos y gigantes de escarcha. Aunque los orcos y sus poderosos aliados fueron derrotados y enviados de vuelta a sus guaridas montañosas, numerosos asentamientos de la Marca Argéntea quedaron arrasados y en estado ruinoso, entre estos la ciudad-fortaleza de Sundabar.

No todos los jefes orcos son proclives a la destrucción: el rey Obould Muchas Flechas forjó una débil alianza con sus vecinos enanos y ayudó a mantener la paz en la Marca Argéntea durante su tumultuoso reinado.

Los semiorcos del Norte a menudo cargan con la mala reputación de sus primos orcos. Un semiorco necesita de una personalidad fuerte para salir de las sombras del mal y vivir como un igual entre las demás razas civilizadas.

Enanos escudo

Los enanos escudo (también conocidos como enanos de las montañas) tienen una serie de fortalezas en el Norte; entre las que se encuentran la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr en las montañas del Norte, Sundabar en la Marca Argéntea, Salón de Mithral en las Colinas Heladas, Ironmaster en la Costa de la Espada y Gauntlgrym bajo las montañas situadas al noreste de Neverwinter. Pocos integrantes de otras razas viven en estos bastiones del pueblo enano. Fuera de sus murallas, los clanes de enanos escudo se extienden por todo el Norte, hasta el punto de que resulta difícil encontrar un asentamiento que no incluya al menos a un puñado de residentes enanos. La afinidad de los enanos por el comercio los relaciona con otras razas; dejando eso a un lado, también existe una sensación entre los enanos escudo de que todo el Norte son sus tierras, como lo demuestran las ruinas de los reinos enanos perdidos mucho tiempo atrás dispersas por toda la región.

Elfos

Los elfos solares y los elfos lunares, al igual que los enanos, viven entre los humanos en asentamientos por todo el Norte, pero sobre todo en Silverymoon. Los antiguos reinos élficos son recuerdos lejanos incluso para los propios elfos, y solo unas pocas ruinas arcaicas y reliquias de estos reinos han sobrevivido. Se sabe que los elfos de los bosques habitan en las arboledas del Norte, en particular el Bosque Alto, pero son peligrosos y xenófobos.

Medianos

Se pueden encontrar pequeñas poblaciones de medianos piesligeros en la mayoría de los enclaves del Norte dominados por humanos. Diseminados a lo largo y ancho de los fértiles valles de la Frontera Salvaje hay pequeños grupos de granjas de medianos fortecores. Las casas de campo de los medianos tienden a estar alejadas de los caminos muy frecuentados y bastante bien escondidas, minimizando así su contacto con bandidos, bárbaros y monstruos merodeadores. No es raro ver algún pintoresco caserío de granjas de medianos enclavado en una garganta cubierta por la vegetación o a orillas de algún río.

Encuentros aleatorios en la naturaleza

Es probable que los personajes que exploren el Norte se encuentren con monstruos errantes. Tales encuentros pueden ocurrir con la frecuencia que desees, pero ten en cuenta que demasiados encuentros al azar pueden ralentizar la aventura y hacer que los jugadores pierdan interés en la historia. Puedes tirar en la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza", o elegir algún otro encuentro apropiado. Cada uno de ellos se ha descrito con más detalle después de la tabla. Para obtener pautas sobre cómo utilizar los encuentros aleatorios de manera eficaz, consulta "Encuentros aleatorios" en el capítulo 3 del *Dungeon Master's Guide*.

Si los aventureros van atravesando un terreno no representado en la tabla, como un pantano, puedes crear encuentros apropiados para ese terreno eligiendo criaturas de las listas de monstruos que aparecen en el apéndice B del *Dungeon Master's Guide*. El capitulo 5 de ese libro también contiene una tabla de encuentros urbanos aleatorios, en caso de que los personajes se hallen explorando un pueblo o ciudad.

Alce

Los personajes se toparán con 2d10 **alces** (o renos). Los animales no son hostiles y huirán si son atacados.

Tesoro. Hay una probabilidad del 1 % por cada alce de que alguno de ellos tenga la cornamenta de oro puro. Cada una de sus astas tendrá un valor de 250 po.

Bandidos

Un grupo de bandidos merodeadores se enfrentará al grupo. La banda estará compuesta por un **capitán bandido** y 3d6 + 2 **bandidos**, todos equipados con capas y cabalgando **caballos de monta**. Hay una probabilidad del 25 % de que los bandidos ataquen sin mediar provocación alguna. De lo contrario, el capitán se comprometerá a no combatir a cambio de un peaje (no menos de 100 po de tesoro). Si los aventureros pagan, el capitán les deseará un feliz viaje y partirá pacíficamente.

Mar. Si este encuentro tiene lugar en el mar, los personajes se toparán con un capitán pirata (usa el perfil del **capitán bandido**) y veinte piratas (utiliza el perfil del

bandido) en un drakkar. Los drakkars tienen una velocidad de 3 millas por hora. Si el barco en el que se encuentran los aventureros se mueve al menos a esa velocidad, conseguirán huir con éxito de los piratas. De lo contrario, estos alcanzarán la nave de los personajes y la abordarán, amenazando con matar a todos aquellos a bordo, a menos que los aventureros les entreguen el contenido de la bodega de su embarcación. Si los personajes cumplen con las demandas de los piratas, estos transferirán la carga y huirán con el botín.

Tesoro. Cada bandido lleva consigo una bolsa que contiene 1d10 po. La del capitán alberga 2d10 po y 1d6 gemas por valor de 100 po cada una.

Bárbaros

Los aventureros se toparán con un grupo hostil de bárbaros uthgardts compuesto por 4d6 **guerreros tribales** y un **chamán uthgardt** (mira el apéndice C). Si la banda tiene veinte o más guerreros tribales, agrega al grupo 1d3 **berserkers** y un jefe tribal (un **berserker** con 90 puntos de golpe). Si el encuentro ocurre durante el día, los uthgardts irán merodeando por el campo a la caza de animales salvajes; en caso de que tenga lugar por la noche, estarán acampados.

Usa la información del apartado "Bárbaros uthgardts" para elegir una tribu apropiada en función de la ubicación donde ocurra el encuentro. Si estos uthgardts pertenecen a la tribu del lobo gris, utiliza el perfil del **hombre lobo** para los berserkers y el jefe (otorga a este 90 puntos de golpe). Dale también dale al jefe de los lobos grises 1d4 **lobos** como compañeros animales.

Los bárbaros no llevan consigo ningún tesoro.

Mar. Si este encuentro ocurre en el mar, los personajes se encontrarán con 1d3 drakkars, cada uno con diez **berserkers** y treinta **guerreros tribales** a bordo. Uno de los berserkers será el capitán. Estos asaltantes norteños hostiles y sedientos de sangre tendrán su puerto de origen en Gundarlun, el Archipiélago de Korinn, Tuern o los Huesos de Ballena. Los drakkars alcanzan una velocidad de 3 millas por hora. Si la embarcación en la que están los aventureros se mueve al menos igual de rápido, estos podrán huir de los bárbaros y evitar el problema.

Caballero

La Orden del Guantelete está dando pasos para afrontar la amenaza de los gigantes. Los personajes se toparán con un **caballero** de dicha facción montado en un **caballo de guerra** y equipado con una cota de malla (CA 16). Hay una probabilidad del 50% de que este vaya acompañado por un escudero: un **guardia** montado en un **caballo de guerra** sin armadura. A continuación, se presentan dos ejemplos de caballeros (uno con escudero y otro sin este).

Lady Harriana Hawkwinter (**caballero** de Yelmo chondathana LB) es una noble de Waterdeep y campeona del dios vigilante. Ella y su escudero rescataron hace poco a un par de niños atrapados bajo los restos de un granero que unos gigantes de piedra habían derribado. Lady Hawkwinter pedirá a los aventureros que lleven a los huérfanos hasta el asentamiento más cercano mientras ella sigue el rastro de los gigantes y busca a más supervivientes.

Sir Jordeth Tavilson (**caballero** de Tyr illuskano LN), un defensor de la justicia rápida, tiene una grieta en su armadura y lleva un laúd roto atado a la espalda. El instrumento pertenecía a su escudero, que pereció en un combate reciente contra dos gigantes de escarcha. Jordeth logró matar a uno de los gigantes, pero el otro escapó. Busca justicia y pedirá a los personajes que se unan a él en su misión para acabar con el gigante herido.

Campo de batalla

Los aventureros descubrirán los cadáveres de 3d10 bárbaros uthgardts y 1d4 gigantes de escarcha. Los bárbaros y los gigantes parecen haberse matado entre ellos hace no más de una semana. Unas aves carroñeras y uno o dos **lobos** estarán devorando algunos de los cuerpos y huirán si les sorprenden o les atacan.

Encuentros aleatorios en la naturaleza

Encuentro	Bosque	Carretera/ Sendero	Colinas/ Páramos	Montañas	Mar	Pastos	Tundra
Alce	01–08	—	01–09	01–08	—	01–07	01–13
Bandidos	09–16	01–08	10–13	—	01–20	08–14	—
Bárbaros	17–26	—	14–33	09–18	21–40	15–39	14–28
Caballero	27–31	09–17	34–37	19–20	—	40–42	—
Campo de batalla	32–34	—	38–41	—	—	43–47	29–32
Carro tirado por caballos	35–39	18–26	—	—	—	48–54	—
Castillo de nubes	—	—	42–43	21–25	—	55–56	33–35
Dragón	—	27–33	44–46	—	—	—	—
Elfos	40–55	—	—	—	41–50	—	—
Excavación	56–63	—	47–49	26–28	—	57–63	36–41
Explorador	64–68	34–38	50–53	29–32	—	64–67	42–47
Forrajeadores	69–75	39–47	54–59	33–35	—	68–74	48–49
Gatos de los riscos	—	48–52	60–64	36–52	—	—	50–62
Gigante de fuego	76–77	53–60	65–67	53–58	—	75–76	63–64
Gigantes de escarcha	78–82	61–64	68–69	59–66	51–70	77–80	65–76
Gigantes de piedra	—	65–66	70–72	67–78	—	—	77–78
Gigantes de las colinas	83–85	67–71	73–87	79–80	—	81–82	79–82
Ogros	86–87	72–76	88–92	81–82	71–80	83–88	83–84
Orcos	88–95	77–80	93–97	83–95	—	89–95	85–95
Viajeros	96–00	81–00	98–00	96–00	81–00	96–00	96–00

Carro tirado por caballos

Los personajes se encuentran un **caballo de tiro** enganchado a un viejo y maltrecho carro. Acompañan al carromato 1d6 – 1 personas (usa el perfil del **plebeyo**, a menos que se indique lo contrario más adelante). Si el resultado del dado indica que no hay ninguno, significará que los conductores no están o han fallecido, quedando el caballo y el vehículo desatendidos. Si al menos está presente una persona, asume que va conduciendo el carro hacia el asentamiento más cercano. El encuentro podría ser uno de los siguientes:

- Comerciantes de pieles amistosos que transportan 2d4 paquetes de pelajes de animales con un valor de 50 po por paquete.
- Vendedores ambulantes amistosos que transportan 3d6 barriles de diez galones de cerveza enana por valor de 5 po cada uno.
- Músicos pobres de solemnidad, amistosos, en busca de una taberna o una posada; en el carro llevan sus instrumentos, comida y equipo de viaje.
- **Bandidos** (humanos illuskanos NM de ambos sexos) hostiles haciéndose pasar por mercaderes amistosos y transportando un vehículo robado cargado de comida a su campamento.
- Una familia que huye de su hogar tras escuchar rumores sobre avistamientos de gigantes; en el carromato llevan su comida y sus pertenencias, objetos corrientes.
- Un comerciante amistoso que transporta 2d4 cerdos, con un valor de 3 po cada uno; el resto de los presentes serán **guardias** (humanos N de ambos sexos y diferentes grupos étnicos) de los Zhentarim contratados para mantener alejados a los bandidos y demás amenazas.
- Mercenarios de la Red Negra (**veteranos** humanos NB de ambos sexos y diferentes grupos étnicos) amistosos que transportan treinta espadas largas (con un valor de 15 po cada una) y cincuenta espadas cortas (que valen 10 po cada una) para un comerciante zhent que las espera en el asentamiento más cercano.

Castillo de nubes

Los personajes divisarán un castillo gigante entre las nubes. La fortaleza irá a la deriva suspendida a una milla sobre el suelo y no parecerá representar una amenaza inminente. Si este encuentro ocurre en algún lugar próximo a los Páramos Eternos, el castillo pertenecerá a una malvada giganta de las nubes, la condesa Sansuri (consulta el capítulo 9, "Castillo de los gigantes de las nubes"). De lo contrario, este será el hogar de 1d6 + 4 **gigantes de las nubes** neutrales que viajan en busca de ruinas antiguas construidas por sus antepasados. Al encontrar y reconstruir estos arcaicos lugares, los gigantes esperan complacer a sus dioses y ayudar a que los gigantes de las nubes ocupen la cúspide del ordning. Estos esquivos gigantes no tienen el más mínimo interés en ayudar a la gente pequeña y prefieren que los dejen en paz.

Dragón

Los aventureros divisarán a un **dragón de cobre joven** volando en perezosos círculos sobre sus dominios. Los personajes que capten la atención de la criatura podrían intentar sobornarlo a cambio de un pequeño favor. A continuación, se describe un ejemplo de dragón de cobre.

Vexilanthus no considerará al grupo una amenaza a menos que lo ataquen. Si los aventureros mencionan que van en busca de gigantes, el dragón les dirá que ha visto a un gigante de las colinas merodeando en torno a una antigua torre situada sobre unos cerros. Vexilanthus dirigirá a los personajes en esa dirección, esperando que puedan deshacerse del gigante. Si los aventureros pican el anzuelo, consulta el apartado "Antigua torre" al final de este capítulo. Si le pagan al menos 500 po, el dragón les dará escolta para que lleguen sanos y salvos al asentamiento más cercano.

Elfos

Una banda de 3d6 elfos de los bosques se ofrecerá a acompañar al grupo mientras atraviesa el bosque, llevando a los aventureros por caminos que rodean los asentamientos élficos ocultos. Si aceptan el ofrecimiento, los personajes no tendrán encuentros hostiles al cruzar la arboleda. En caso de que los aventureros se nieguen, los elfos no les brindarán más ayuda y desaparecerán entre los árboles. Los elfos usan el perfil del **batidor**, con los siguientes ajustes:

- Son caóticos buenos.
- Su velocidad es de 35 pies y pueden intentar esconderse incluso cuando se encuentran en un área solo ligeramente oscurecida por el follaje, la lluvia intensa, la nieve al caer, la niebla y otros fenómenos naturales.
- Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizados y no se les puede dormir por medio de la magia.
- Poseen visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Hablan común y elfo.

Mar. Si este encuentro tiene lugar en el mar, los personajes se encontrarán con 3d6 elfos marinos amistosos. Estos conocerán la ubicación de Vorágine (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas") y podrán guiar a los aventureros hasta allí si se lo piden. También avisaran a los personajes del remolino de Vorágine si siguen esa ruta. Los elfos marinos utilizarán el perfil del **sirénido**, con los siguientes ajustes:

- Los elfos marinos tienen el subtipo elfo y son caóticos buenos.
- Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizados y no se les puede dormir por medio de la magia.
- Poseen visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Hablan común y elfo.

Excavación

Un **gigante de fuego** equipado con una *vara del Vonindod* (mira el apéndice B) ha localizado un fragmento particularmente grande del autómata y ha encargado a sus secuaces que lo desentierren. El gigante tiene a su cargo a 1d4 + 1 **ogros**, 2d6 + 2 **hobgoblins**, y 2d6 + 10 **goblins**. Los ogros están empleando unas cuerdas para extraer la pieza de 2.000 libras (900 kg) de un cráter de 50 pies de ancho y 30 pies de profundidad. Los hobgoblins gritan a los ogros para que empujen. Los goblins holgazanean en las inmediaciones del cráter, con sus picos y palas tirados por el suelo. Estos goblins se han pasado los últimos días cavando el cráter y sufren cinco niveles de cansancio (consulta el apéndice A del *Player's Handbook*).

Tesoro. Los ogros y los trasgos no llevan tesoros. El gigante de fuego porta un saco con 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pp, 1d6 × 100 po y un objeto corriente, establecido tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Explorador

Los personajes se encuentran con un solícito explorador, que bien podría ser un miembro del Enclave Esmeralda o simplemente un viajero errante que anda por esos parajes. En cualquier caso, a este le complacerá servirles como guía o fuente de información. Hay una probabilidad del 50 % de que lleve un **caballo de monta**, una o más bestias como

compañeras o ambas cosas. Un explorador que no posea ninguno de estos irá viajando solo, a pie. A continuación, te presentamos dos exploradores a modo de ejemplo, aunque puedes crear otros.

Vordana Jezral (**batidora** mediana piesligeros NB) tiene la habilidad psiónica de lanzar el conjuro de *paso brumoso* una vez al día. Está familiarizada con los caminos y senderos del Norte y con los asentamientos situados a lo largo de estos. Conoce a todos los posaderos desde Neverwinter hasta Deadsnows y va con dos compañeros de viaje: un **tressym** (mira el apéndice C) al que llama Cazamoscas y un viejo **mulo** llamado Tod, al que liberó de su anterior dueño, que lo maltrataba.

Saarvin (**batidor** dracónido CN) viaja a pie y transporta él mismo su equipo. Nació en Fireshear y es el autoproclamado rey de Frozenfar. Afirma haber escalado el pico más alto del Espinazo del Mundo y haber saqueado algunas monedas del tesoro de un dragón blanco que dormía a menos de 10 pies de distancia. Por las noches, sentado junto a una fogata, esculpirá una pequeña estatuilla de madera que representará a alguno de los aventureros y se la regalará a ese personaje a la mañana siguiente.

Forrajeadores

Un **gigante de las colinas** va en busca de comida, metiendo cualquier cosa que encuentra remotamente comestible en un gran saco que arrastra detrás de sí. A unos pocos cientos de pies detrás del gigante van 1d4 **ogros** aburridos y 1d6 **osgos**. Los aventureros divisarán al gigante a una distancia suficiente como para planear una emboscada. Para que esta tenga éxito, los personajes deberán sorprender a los monstruos superando una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) CD 10. Los ogros y los osgos no llevan ningún tesoro. El saco del gigante de las colinas contiene 1d4 objetos corrientes, determinados tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Gatos de los riscos

Un grupo de 1d4 + 1 **gatos de los riscos** adultos (consulta el apéndice C) ocultos intentarán sorprender al grupo. Debido a su camuflaje natural, los gatos tendrán ventaja en sus pruebas de Destreza (Sigilo).

Gigantes de escarcha

Los personajes se toparán con 1d3 **gigantes de escarcha**. Si el encuentro solo incluye un gigante, este irá acompañado por un **lobo invernal**. Los gigantes son merodeadores que buscan viviendas o caravanas que destruir y saquear.

Mar. Si este encuentro ocurre en el mar, el grupo se encontrará con una gran nave (mira el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha") con veinte **gigantes de escarcha** hostiles a bordo. En caso de que los aventureros viajen en una embarcación que tenga una velocidad de al menos 3 millas por hora, su nave podrá escapar de la de los gigantes. De lo contrario, el gran navío de los gigantes les alcanzará.

Tesoro. Cada gigante de escarcha lleva un saco con 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pp, 1d6 × 100 po y un objeto corriente, establecido tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Gigante de fuego

Hay un **gigante de fuego** que va en busca de fragmentos perdidos del Vonindod. Porta una *vara del Vonindod* (consulta el apéndice B) y 1d4 + 2 **mephits de humo** revolotean a su alrededor. El gigante está frustrado porque las semanas de búsqueda han sido infructuosas. Si ve a los aventureros, guardará la vara y comenzará a arrojarles piedras para aliviar el tedio y la frustración. Los mephits seguirán las órdenes del gigante lo mejor que puedan, aunque detestan combatir cuerpo a cuerpo. Si este encuentro se da de nuevo más adelante, puedes reemplazar los mephits por 1d2 **sabuesos infernales**, 1d2 **elementales de fuego** o 1d4 + 2 **magmins**.

Tesoro. El gigante de fuego lleva un saco con 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pp, 1d6 × 100 po, y un objeto corriente, establecido tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Gigantes de las colinas

Una banda de 1d2 + 1 **gigantes de las colinas** andan en busca de granjas que saquear. Estos lanzarán piedras contra toda gente pequeña que vean. Si los gigantes están cerca de Grudd Haug (mira el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas"), los aventureros podrían convencer a alguno de ellos que hayan derrotado y capturado para que les guíe hasta allí. Cada gigante lleva un saco que alberga 1d3 objetos corrientes; tira en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción para establecer el contenido de cada uno.

Gigantes de piedra

Un grupo de 1d3 + 1 **gigantes de piedra** busca asentamientos que destruir y ruinas que desmantelar. Estos podrían encontrarse ya destruyendo alguna ruina, con la intención de erradicarla de la faz del mundo. Los gigantes lanzarán piedras contra toda gente pequeña que vean.

Tesoro. Cada gigante lleva un saco con 2d6 × 100 po, 1d6 gemas de 100 po y un objeto corriente, establecido tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Ogros

Los personajes oirán unos vozarrones y detectarán a 1d4 + 1 **ogros** a gran distancia. Los grandes brutos se han perdido y tratan de hallar el camino de vuelta a casa, ya sea Grudd Haug (consulta el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas") o cualquier otro lugar. Los aventureros encontrarán a los ogros enzarzados en una fuerte discusión sobre qué dirección deben tomar, por lo que podrán evitarlos con facilidad o bien atacarlos por sorpresa. Estos no llevan tesoro consigo.

Mar. Si este encuentro tiene lugar en el mar, el grupo se tropezará con 1d4 + 1 **merrows**. Estos intentarán arponear a los personajes y arrojarlos al agua.

Orcos

Los aventureros se toparán con 3d6 + 2 **orcos**. Existirá una probabilidad del 25 % de que estos lleven a algunos prisioneros a rastras. A continuación, te presentamos un grupo de cautivos a modo de ejemplo, pero puedes crear otros.

Los prisioneros son 1d4 + 2 **plebeyos** medianos fornidos integrantes del clan Woodhew. El mayor de todos es un viejo agricultor llamado Ollie Woodhew. Los orcos prendieron fuego a la granja de Woodhew y capturaron a estos miembros de su familia mientras intentaban huir. Uno de ellos incluso llegó a romper el bastón favorito de Ollie.

Tesoro. Si los personajes escoltan a los Woodhew de regreso a su granja incendiada, los medianos se reunirán con los miembros de la familia que evitaron ser capturados. Uno de ellos recompensará al grupo con una reliquia familiar (un objeto mágico) que estará oculto entre los restos quemados de la casa del clan. Tira en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer de qué objeto se trata.

Viajeros

Los aventureros se encontrarán con uno o más viajeros (usa el perfil del **plebeyo**) con una historia que contar:

Bosque: 1d6 cazadores o tramperos que han escuchado a algo grande moverse por el bosque y han salido huyendo.

Carretera/Sendero: 3d6 campesinos que huyen de sus hogares tras un ataque de gigantes de escarcha, de las colinas o de piedra; una multitud iracunda de 6d6 campesinos que buscan recuperar sus tierras o vengar a sus seres queridos fallecidos; o bien un solitario comerciante o juglar en un carro tirado por caballos que busca un asentamiento más seguro.

Colinas/Páramos: 1d4 pastores guiando a lo que queda de su rebaño a lugar seguro después de un encuentro devastador con un enorme gigante de las colinas.

Mar: un barco amistoso que transporta 6d6 tripulantes y pasajeros que han visto un castillo de los gigantes de las nubes o un navío de los gigantes de escarcha; o bien 1d4 supervivientes flotando sobre algunos restos después de que una nave de los gigantes de escarcha haya hundido su embarcación.

Montañas: 1d4 prospectores o mineros que han escapado por los pelos de algunos gigantes de escarcha o de piedra y se han visto obligados a abandonar sus equipos de minería, suministros y tesoros.

Pastos: 1d6 agricultores cuya granja ha sido atacada por gigantes de las colinas o bien 1d4 rancheros cabalgando **caballos de monta** que se dirigen hacia un asentamiento cercano para advertir sobre los gigantes que merodean por la zona.

Tundra: 1d4 cazadores o tramperos que han escapado por poco de un gigante de fuego o de un gigante de escarcha, pero que se han visto obligados a dejar a un compañero atrás.

Lugares de interés del Norte

Las ubicaciones descritas en este apartado aparecen en los mapas que representan los territorios salvajes en este capítulo. Puedes encontrar información adicional sobre algunos de estos lugares en la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*. En los mapas no se muestran las decenas de pequeñas aldeas y los cientos de granjas aisladas que hay por todo el Norte. Se trata de localizaciones demasiado pequeñas como para resultar relevantes. Aun así, los aventureros que viajen por una carretera o un sendero podrán encontrarse con un minúsculo asentamiento consistente en no más de un puñado de granjas construidas en torno a una posada o taberna donde se reúnan los lugareños (si necesitas un nombre para la taberna, usa la tabla "Generador de nombres de tabernas" del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

En algunas ubicaciones se incluyen sugerencias de encuentros que se producirán cuando los aventureros lleguen por primera vez, o poco después. Puedes ignorar estos encuentros y crear los tuyos propios en función de la información proporcionada en la descripción de un lugar; por ejemplo, el apartado "Bosque de Arn" menciona a los gnomos de las rocas, que habitan en la floresta, lo que podría convertirse en un encuentro divertido de tu propio puño y letra.

Abuelo Árbol

En las profundidades del Bosque Alto hay un roble de inmenso tamaño, cuya base mide 50 pies (15 m) de diámetro y su copa se eleva hasta una altura de más de 350 pies (105 m). Alrededor de este antiguo árbol hay dos anillos de tierra elevada. En el anillo interior crecen cuatro robles de tamaño normal (sanos y adultos). Huesos enmohecidos de bárbaros uthgardts están enterrados debajo del anillo exterior, la mayoría de ellos pertenecientes a la tribu del fantasma del árbol.

Los fantasmas del árbol patrullan los bosques que rodean al Abuelo Árbol. Los personajes que se aventuren en la floresta a pie en busca del enorme roble deberían encontrarse con una o más patrullas, cada una de las cuales está compuesta por 3d6 fantasmas del árbol **guerreros tribales** y un **chamán uthgardt** (mira el apéndice C). Hay una probabilidad del 25 % de que el grupo incluya a uno de los hijos mayores (hijo o hija) del gran jefe Boorvald Orcbane, que irá liderando la patrulla. Este líder bárbaro uthgardt es un **berserker**, con los siguientes ajustes:

- Es caótico neutral.
- Tiene una puntuación de Destreza de 15 (+2) y CA 14.
- Habla bothii (el idioma de los uthgardts), común y elfo.
- Lleva un *arco juramentado* y cuenta con un bonificador de +5 a impactar con el arma, que inflige 7 (1d8 + 3) de daño perforante con cada impacto, más 10 (3d6) de daño perforante adicional contra un enemigo jurado (consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para conocer las demás propiedades del *arco juramentado*).

A los personajes que vayan viajando por vía aérea les resultará fácil divisar el árbol y podrán llegar al perímetro de esta zona sin toparse con ninguna patrulla terrestre.

El Abuelo Árbol tiene CA 15, 500 puntos de golpe, un umbral de daño de 15 e inmunidad al daño de fuego y psíquico. Mientras le quede al menos 1 punto de golpe, regenerará 50 puntos de golpe en la posición 0 en el orden de iniciativa. Aunque es una criatura viva como cualquier planta, el Abuelo Árbol no es consciente de sí mismo y no puede moverse ni realizar acciones. Las criaturas encargadas de proteger el roble obtienen el efecto del conjuro de *bendición* mientras se encuentran bajo sus grandes ramas. Además, cualquier criatura que complete un descanso largo debajo de las ramas obtendrá los beneficios del conjuro de *restablecimiento mayor*.

Reliquia antigua

Hay muchas pequeñas cámaras escondidas entre las raíces aéreas del Abuelo Árbol. Una criatura Mediana o de menor tamaño puede entrar en estos espacios arrastrándose entre las raíces. Medio enterrada en la estancia más profunda del conjunto de raíces hay una reliquia de los gigantes. Un chamán fantasma del árbol enloquecido la dejó en este lugar hace mucho tiempo. Se trata de un torques de electro no mágico grabado con runas de los gigantes. Ideado como aro de nariz de un poderoso jefe gigante de las colinas, esta pieza de joyería en forma de "U" vale 250 po como obra de arte y pesa 25 libras (11 kg). Un humanoide Mediano lo puede llevar puesto al cuello; aunque engorroso, no molesta a su portador de ninguna manera.

Encuentro recomendado

Siete **centauros** han acudido al Abuelo Árbol en busca de sus poderes sanadores. Estos han caído víctimas de una maldición mientras exploraban algunas ruinas antiguas del Bosque Alto. Hasta que se levante la maldición, los centauros exudarán hedor a carbón, no podrán recuperar puntos de golpe y no serán capaces de comer ni beber nada sin enfermar. Tampoco se molestarán en pelear, prefiriendo que los dejen en paz.

Cuatro **dríadas** viven en los robles menores que rodean al Abuelo Árbol. Surgirán de sus árboles cuando uno o más aventureros se acerquen a menos de 50 pies de la base del Abuelo Árbol y les exigirán en idioma elfo que se marchen de inmediato. Las dríadas no saben nada de la reliquia de los gigantes que se halla escondida entre las raíces del gran roble, y les trae sin cuidado. Cualquier personaje que supere una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 14 podrá convencerlas de que permitan al grupo localizar la reliquia y llevársela. La prueba se hará con desventaja si las dríadas no entienden las palabras del aventurero. Si el grupo empieza a buscar sin su consentimiento, estas intentarán hechizar a los personajes y ordenarles que se marchen por donde han venido. Las criaturas atacarán a los intrusos que se resistan a sus conjuros o que se nieguen a irse, pidiendo ayuda a los centauros (que estos estarán más que dispuestos a proporcionar).

Cada vez que una dríada muera, se alzarán del suelo, a 30 pies de ella, uno o más animales conjurados que se unirán a la refriega, actuando en la posición en el orden de iniciativa de la dríada. Tira en la tabla "Animales vengadores" para establecer cuáles aparecen. Un animal conjurado puede distinguir a los enemigos de los aliados y obtiene el beneficio del conjuro de *bendición* del Abuelo Árbol. Desaparecerá transcurrida 1 hora, cuando sus puntos de golpe queden reducidos a 0 o cuando lo disipen (CD 15).

Animales vengadores

d4	Animal(es)
1	1 alce gigante
2	1 jabalí gigante
3	2 lobos terribles
4	2 osos pardos

Alerce Rojo

Llamado así por una distintiva arboleda de alerces rojos que fue talada durante la fundación de la aldea, la población de Alerce Rojo está situada en un fértil terreno ubicado en las inmediaciones de las Colinas Sumber, en un punto donde la Senda de Kheldell y la Carretera del Túmulo se encuentran con la Carretera Larga. A pesar de su pequeño tamaño, Alerce Rojo ofrece muchas y buenas comodidades, incluidas la Capilla de Todos los Credos, un lugar de culto dedicado a múltiples dioses; la Espada Danzante, una respetable posada de piedra de tres pisos cuyo tejado tiene una pronunciada inclinación; y el Yelmo a Mediodía, una taberna destartalada pero siempre animada.

En la aventura *Los Príncipes del Apocalipsis* podrás hallar un mapa de Alerce Rojo y una detallada descripción del pueblo y sus habitantes.

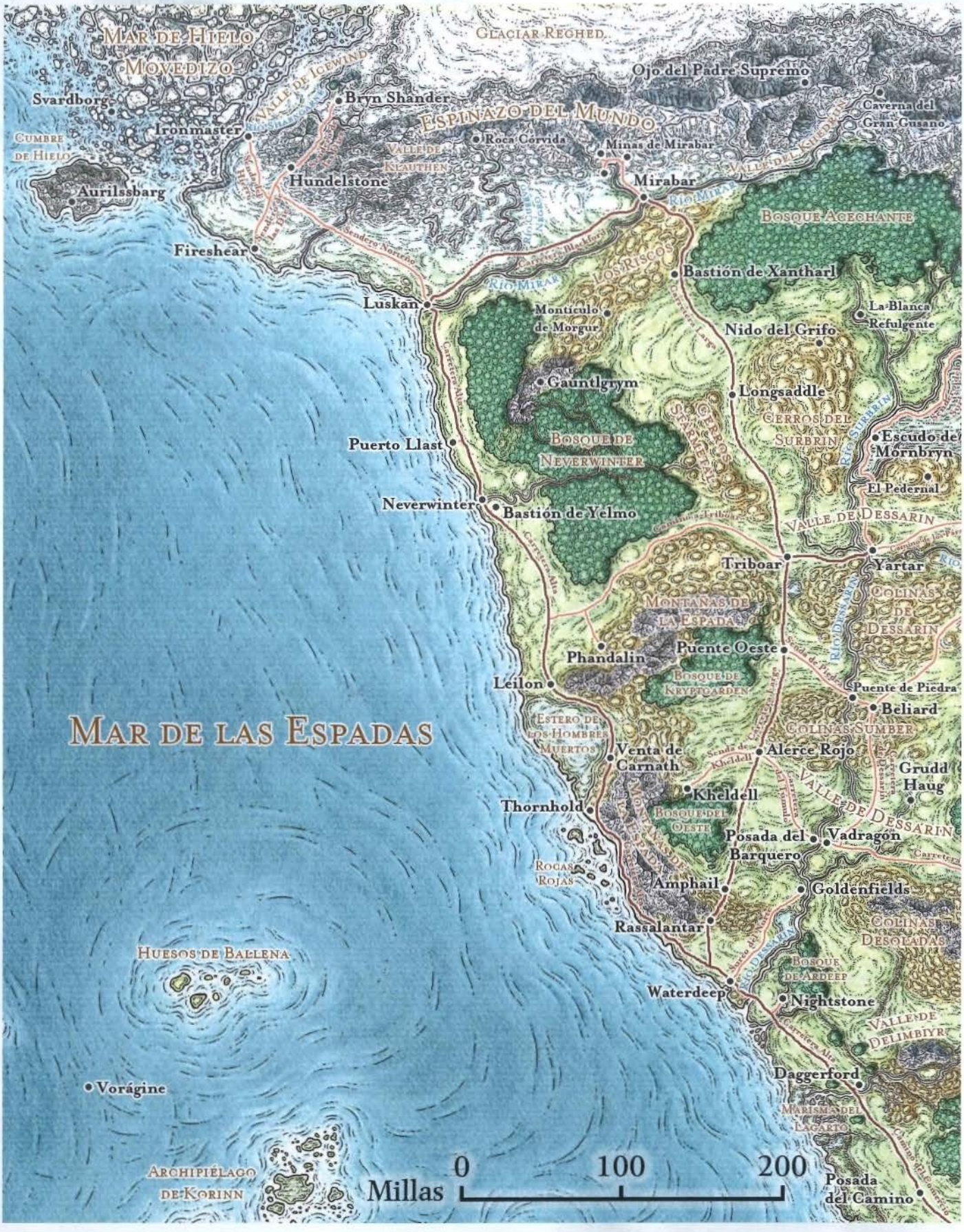
Amphail

Amphail se encuentra al norte de Waterdeep, en la Carretera Larga. La población lleva el nombre de uno de los primeros señores de la guerra de la Ciudad de los Esplendores, de quien se dice mora en las colinas de los alrededores convertido en espíritu, ahuyentando a los monstruos. En este lugar se crían y entrenan caballos, los agundinos acaudalados tienen haciendas aisladas en las colinas y las tierras de cultivo son abundantes. Por todos lados hay bosques oscuros y abetos.

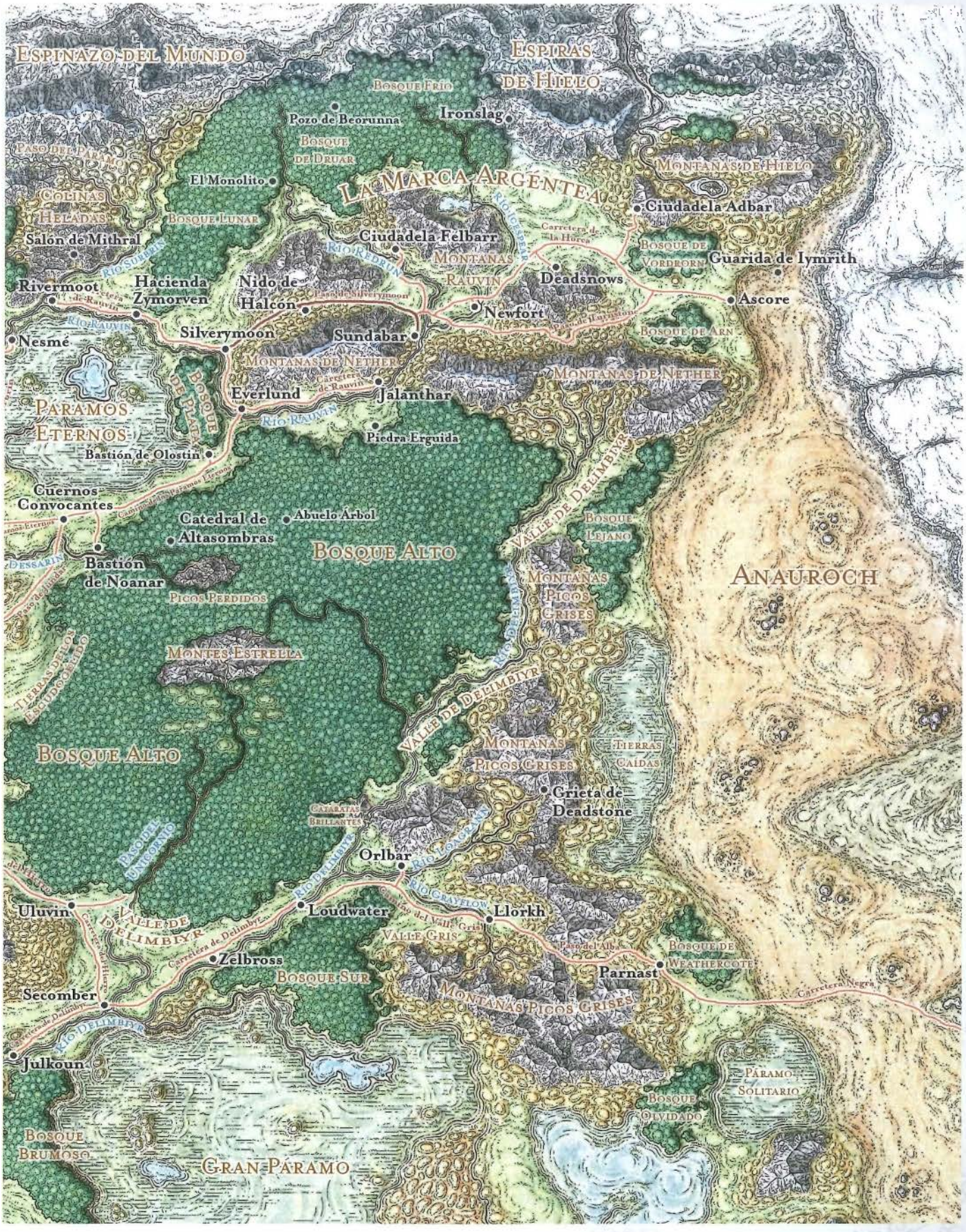
En una esquina de la plaza del pueblo se ubica el Gran Shalarn, la estatua de piedra negra de un famoso semental de guerra criado en Amphail hace mucho tiempo. Castrado por algún bromista, los animados lugareños pintan a menudo al piafante caballo de piedra de colores brillantes. Los niños pueden tirar piedras a los pájaros que se posan sobre la escultura para ayudar a mantenerla libre de excrementos.



Mapa 3.1: Abuelo Árbol



Mapa 3.2: El Norte


Espinazo del Mundo
Espiras de Hielo
Bosque Frío
Pozo de Beorunna
Ironslag
Paso del Páramo
Bosque de Druar
Montañas de Hielo
El Monolito
La Marca Argentea
Río Surbrin
Colinas Heladas
Bosque Lunar
Ciudadela Adbar
Salón de Mithral
Ciudadela Felbarr
Río Redbrin
Montañas Rauvin
Carretera de la Hoguera
Bosque de Vordrorn
Guarida de Iymrith
Río Surbrin
Rivermoot
Hacienda Zymorven
Nido de Halcón
Deadsnows
Ascore
Carretera de Rauvin
Río Rauvin
Paso de Silverymoon
Newfort
Paso de Harrigone
Nesmé
Silverymoon
Sundabar
Bosque de Arn
Montañas de Nether
Carretera de Rauvin
Everlund
Jalanthar
Bosque de Trolls
Páramos Eternos
Río Rauvin
Piedra Erguida
Bastión de Olostin
Valle de Delimbiyr
Cuernos Convocantes
Catedral de Altasombras
Abuelo Árbol
Bosque Lejano
Bosque Alto
Bastión de Noanar
Anauroch
Montañas Picos Grises
Picos Perdidos
Montes Estrella
Tierras de los Escudos Elfo
Río Delimbiyr
Valle de Delimbiyr
Bosque Alto
Montañas Picos Grises
Tierras Caídas
Grieta de Deadstone
Cataratas Brillantes
Paso del Unicornio
Orlbar
Río Loregrane
Río Delimbiyr
Uluvin
Loudwater
Llorkh
Valle de Delimbiyr
Carretera de Delimbyr
Valle Gris
Paso del Alba
Bosque de Weathercote
Zelbross
Parnast
Bosque Sur
Secomber
Montañas Picos Grises
Carretera Negra
Carretera de Delimbyr
Río Delimbiyr
Julkoun
Páramo Solitario
Bosque Olvidado
Bosque Brumoso
Gran Páramo

También suelen subirse ellos mismos y se agarran como pueden a la alta silla de montar inclinada, gesticulando con los brazos y ordenando a ejércitos imaginarios que se lancen a la batalla. A corta distancia de la estatua se encuentra la Jarra Cornicierva, una acogedora taberna dirigida por una mujer de mediana edad, cabello gris e irónico sentido del humor llamada Arleosa Starhenge (**plebeya** humana chondathana NB). Nacida en una zona de magia salvaje, Arleosa posee la habilidad mágica innata de lanzar el conjuro de *alterar el propio aspecto* tres veces al día. En su juventud formó parte de una feria itinerante y usaba este poder para entretener a la concurrencia. Ya no se molesta en utilizar la habilidad y, de hecho, nadie en Amphail sabe siquiera que la tiene.

Las tres familias de Waterdeep con mayor influencia en Amphail son las casas Amcathra, Ilzimmer y Roaringhorn. Entre estas familias gobiernan el pueblo, cambiando la casa dirigente con cada Cumbre del Escudo. El actual lord alcaide de Amphail es Dauner Ilzimmer (**noble** humano chondathano LN), un grandilocuente hombre de familia que quiere a los caballos más que a la mayoría de las personas. Gracias en gran medida a la influencia de sus nobles, Amphail pertenece a la Alianza de los Lores y disfruta de la protección de la Guardia de la Ciudad de Waterdeep. El lord alcaide también contrata a aventureros de vez en cuando para dar cuenta de bandidos y monstruos molestos.

Encuentro recomendado

Es el sexagésimo tercer cumpleaños de Tylandar Roaringhorn y el noble quiere que todos en Amphail estén al corriente. Ha traído la mejor comida y cerveza de Waterdeep para organizar un banquete al aire libre, al que ha invitado a todo el pueblo. En la plaza del asentamiento se han instalado pabellones con carpas y mesas. En mitad de la plaza hay un estrado donde Tylandar planea agradecer a la multitud su presencia. Algunos amphailianos descreídos ven el banquete de cumpleaños del noble como un descarado intento de granjearse las simpatías del pueblo antes de asumir el puesto de lord alcaide, a la conclusión del mandato de lord Ilzimmer.

Si los personajes se quedan al banquete, tres **gigantes de las colinas** se presentarán en la población, atraídos por los aromas del cerdo y el maíz asados. Algunos habitantes del pueblo lanzarán comida a los gigantes, ralentizándolos lo suficiente como para que otros puedan evacuar de la plaza a niños y ancianos. Si los aventureros no hacen nada, los guardias de la ciudad ayudarán a los lugareños a ponerse a salvo, mientras los gigantes arrasan las tiendas y acaparan montones de comida antes de huir hacia el norte por la Carretera Larga. Resultará evidente que los gigantes no pretenden hacer ningún daño a los aldeanos.

Si los personajes derrotan a los gigantes o los ahuyentan antes de que puedan llevarse comida, Tylandar Roaringhorn (**noble** humano chondathano NB) tomará nota de su heroísmo. Luego les comentará que ha recibido informes de ataques de gigantes de diversos tipos a varios asentamientos por todo el Valle de Dessarin.

Anauroch

Estas tierras que fueran verdes en tiempos pasados son ahora un desierto. La región más septentrional del Anauroch es una fría tierra compuesta por rocas escarchadas y por el glaciar negro conocido como el Alto Hielo. Más al sur, se encuentra la seca Llanura de los Monolitos, donde los vientos del Norte (tercio izquierdo del mapa general) azotan las escarpadas rocas en medio de un mar de grava. La parte más meridional del Anauroch es la Espada, un desierto de arenas calientes.

Usa la tabla "Monstruos en desiertos" del apéndice B del *Dungeon Master's Guide* para inspirarte a la hora de idear encuentros.

Archipiélago de Korinn

Cientos de rocosas islas forman este archipiélago localizado al norte de las principales *ínsulas* Moonshaes. Dragones tortuga y bárbaros humanos en sus barcos surcan las aguas que se encuentran alrededor de estas islas, las cuales albergan a grifos, arpías, guivernos, dragones, trasgos y antiguas ruinas ocupadas por magos malvados, gárgolas y otras criaturas abandonadas.

Ascore

En dirección este, alejándose de la Marca Argéntea, la vieja carretera discurre entre el Bosque Vordrorn, al norte, y el Bosque de Arn, al sur. Antes de llegar a los límites del Anauroch, el camino desemboca en unas grandes puertas de piedra ubicadas sobre una alta cresta montañosa. A ambos lados de estos portones había hileras de estatuas de enanos, pero ahora solo quedan los pedestales de mármol sobre los que una vez estuvieron colocadas. Las puertas permiten acceder a un pasaje subterráneo que se extiende durante casi una milla antes de volver a la superficie, al borde del desierto. De pie, junto a la amplia salida, hay dos gigantescas esculturas de piedra que representan a unos grifos agazapados; más allá de estas se encuentra una de las más grandiosas y misteriosas maravillas del Norte: Ascore. Esta ciudad enana, ahora en ruinas, tuvo vistas al mar en tiempos pasados. Ahora yace medio sepultada en las frías arenas del norte del Anauroch, con sus poderosos muelles de piedra aún encarados al este, apuntando hacia los vacíos pecios de unos colosales barcos de piedra semienterrados por las arenas. La magia de los enanos permitía a estas naves flotar en el agua, pero hace mucho que ese poder arcano desapareció.

Encuentro recomendado

La dragona azul anciana Iymrith ha incorporado Ascore a sus dominios. Aunque no está aquí para vigilarlos, dos de sus descendientes han establecido sus guaridas, por separado, dentro de dos de los grandes navíos de piedra. Estos **dragones azules adultos**, Anaxaster y Chezzaran, pueden verse con frecuencia en el cielo, jugueteando y lanzándose sus alientos relampagueantes mientras aletean de aquí para allá. Se encontrarán sobrevolando Ascore cuando los personajes avisten por primera vez la ciudad en ruinas. Después de divertirse durante una hora, los dragones volverán a sus guaridas a descansar. Si los aventureros no toman medidas para ocultarse y acceder a la urbe mientras Anaxaster y Chezzaran estén en el cielo, estos detectarán al grupo y atacarán.

Los barcos que los dragones han convertido en guaridas están huecos, llenos de arena y rodeados por el extenso desierto. Hay 1d6 + 4 **gárgolas** posadas sobre cada embarcación, vigilando las arenas en busca de cazatesoros. Si los personajes consiguen esquivar la vigilancia de las gárgolas, llegar hasta la guarida de uno de los dragones y derrotarlo en su interior, encontrarán el tesoro de la bestia escondido bajo la arena. Tira en la tabla "Tesoro personal: desafío 11–16" del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer el contenido del tesoro de cada dragón.

Aurilssbarg

Consulta el apartado "Cumbre de Hielo".

Bastión de Noanar

Esta aldea situada en la linde del Bosque Alto ha crecido en torno a una afamada cabaña de cazadores construida hace más de doscientos años. En su apogeo, Bastión de Noanar organizaba cacerías salvajes que atraían a los nobles y comerciantes más acaudalados del Norte. Algunos de los que se han aventurado en el asentamiento no han vuelto, lo que ha generado oscuros rumores: los cinco lores cazadores que gobernaban el lugar estaban organizando matanzas para entretener a sus invitados e, incluso, permitían que sus huéspedes se cazaran entre sí. Bastión de Noanar cayó en desgracia y la aldea atravesó tiempos difíciles. Cualquier aventurero que tenga competencia en la habilidad Historia podrá recordar estos ominosos rumores superando una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15. Tener éxito en la prueba también les confirmará que los lores cazadores eran humanos.

Da la casualidad de que los rumores eran ciertos. Los lores cazadores llevaron a cabo todo tipo de entretenimientos horribles a expensas de sus adinerados patrones. Hace un siglo y medio, para escapar de sus inevitables muertes, los cazadores forjaron un pacto con Orcus, que los transformó en cinco **tumularios**. Unos nigromantes al servicio del señor demoníaco ayudaron a los lores cazadores a convertir los huesos inanimados de sus caballos muertos tiempo atrás en cinco **caballos de guerra esqueletos** animados. Cada noche, después de la puesta de sol, los lores cabalgan en sus monturas esqueléticas patrullando las tierras que rodean Bastión de Noanar en busca de alguna buena presa a la que dar caza. Siempre regresan a su fortaleza a la mañana siguiente, antes del alba. No les interesa hacer daño a los lugareños, a quienes ven como sus súbditos. Los aldeanos son muy conscientes de las rondas de los lores cazadores, pero Bastión de Noanar está tan aislado que no muchos más saben de la existencia de los tumularios. Un puñado de lugareños se han marchado del lugar a lo largo de los años, pero la mayor parte de los que quedan están demasiado asustados como para huir, creyendo los rumores que, aunque falsos, sostienen que los lores cazadores rastrean y matan a los aldeanos que intentan escapar. Hoy en día, los residentes de Bastión de Noanar rara vez se alejan de sus hogares. No hablan de sus señores ni advierten a los visitantes para que no se acerquen. Temen la ira de los lores, así que son discretos y hablan poco o nada acerca de sus amos muertos vivientes.

La vieja cabaña de cazadores del pueblo, la Posada del Venado Blanco, está situada entre otras casas de piedra más pequeñas y unos establos. El quejumbroso edificio cuenta con un interior bien cuidado, aportando algo de elegancia a un entorno por lo demás rústico. El posadero es un obsequioso hombrecillo llamado Avgar Filroy (**plebeyo** humano chondathano N); varios sirvientes invisibles permanentes le ayudan a mantener el lugar limpio. Está un poco ido y habla de los lores cazadores como si aún estuvieran vivos, aunque ha visto evidencias de lo contrario. Afirma que sus señores están descansando y no desean que se les moleste. También advierte a los huéspedes que deben permanecer en el albergue durante la noche, ya que en las tierras que rodean a Bastión de Noanar acechan espíritus de cazadores muertos.

Los personajes que quieran pedir audiencia a los lores cazadores deberán hablar en primera instancia con Amrath Mulnobar (**veterano** enano escudo NM), el castellano de la fortaleza de dichos señores. Amrath les ha servido durante más de dos siglos, desde la época en que aún vivían. Ahora no es más que un cascarrabias de barba gris que deambula por los oscuros pasillos del bastión como una brisa hedionda. En el pasado, la fortaleza disponía de una pequeña guarnición, pero ahora solo queda Amrath.

El bastión se encuentra enclavado en un viejo pinar, sobre una colina que domina la aletargada aldea. La edificación tiene tres pisos, torretas esquineras y almenas en la azotea. Uno de los techos de las torres se ha derrumbado, dejando un agujero a través del cual pueden entrar las aves y otras criaturas. Todas las ventanas están tapiadas y las pesadas puertas de roble de la planta baja se han atrancado por dentro. Abrirlas por la fuerza requerirá superar una prueba de Fuerza CD 27. Si los aventureros llaman, Amrath aparecerá un minuto más tarde, abrirá una pequeña rendija de hierro que hay en la puerta, a la altura de los ojos de un enano, y exigirá saber lo que quieren. El castellano no abrirá las puertas a menos que los personajes hayan venido a entregar las nuevas sillas de montar para los corceles de sus amos (mira el apartado "Misión de Narth Tezrin", en el capítulo 2). Amrath permitirá que los aventureros dejen los arneses en el vestíbulo de entrada y luego intentará que se marchen lo antes posible.

Los lores cazadores se esconden en un polvoriento salón de banquetes de la planta baja, despatarrados en sillas en torno a una mesa de comedor cubierta de telarañas. Se pasan los días recordando los "buenos tiempos de antaño" y atacarán a cualquier criatura que no sea Amrath que los importune. Detrás de sus sillas hay montones de huesos de caballos. Como acción adicional durante su turno, uno de los tumularios podrá ordenar al cúmulo de restos óseos *más cercano que se alce y se transforme en un caballo de guerra esqueleto bajo su mando.*

Tesoro

Al fondo del salón de banquetes de los lores cazadores hay un cofre de tesoro cerrado con llave. Amrath lleva al cuello una llave que lo abre, pero cualquier personaje conseguirá abrir la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba Destreza CD 20. El cofre contiene 600 po en una bolsa gris hecha de piel de orco cosida, una bolsa de cuero con seis gemas de 50 po y 1d3 objetos mágicos, a establecer tirando en la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Bastión de Olostin

Se trata de una fortaleza que se encuentra en el lado norte del Camino de los Páramos Eternos, entre Yartar y Everlund. Rodeada por altas murallas, en Bastión de Olostin hay una pequeña aldea que cuenta con un mercado, una herrería, un proveedor de caravanas, una posada llamada el Troll Decapitado y una taberna conocida como la Jarra Llameante. La posada recibe su nombre de un incidente que involucró a un troll decapitado que entró al pueblo, salió ardiendo y casi incendió el establecimiento. La taberna es homónima de una jarra corriente que resultó hechizada durante un duelo de magos hace mucho tiempo y que ahora flota e ilumina el centro de la sala común.

Bastión de Xantharl

Xantharl era un reconocido guardabosques y explorador del Norte. El pueblo fortificado que lleva su nombre se encuentra en medio de la nada, en el lado oeste de un tramo conocidamente peligroso y escarpado del Camino Largo. Una muralla exterior, cuyas almenas están equipadas con pesadas ballestas, rodea una torre protegida por un tejado de pronunciada pendiente que evita que se acumule la nieve. En torno a la fortaleza hay docenas de estrechas casas de piedra con pesadas contraventanas y sus propios tejados inclinados. La posada y taberna del Orco Derrotado posee una estructura de madera construida sobre los restos de un antiguo edificio de

piedra que se incendió y quedó calcinado hasta los cimientos; se ubica cerca de las puertas principales, junto a los establos. La enorme y amistosa propietaria, Arzastra (**semiogra** LB), se compadeció hace poco de un aventurero enano escudo arruinado llamado Larg, al que ahora paga unos cuantos cobres por limpiar los establos.

"Larg" le ha contado a Arzastra que una avalancha los atrapó a él y a sus compañeros aventureros mientras iban a la caza de un dragón rojo en el Valle del Khedrun y que solo él sobrevivió. La historia es inventada, pero semiogra la ha creído. El esquivo enano es en realidad un criminal en busca y captura llamado Worvil "el Gorgojo" Forkbeard. Puede que los miembros del grupo sepan de él tras hablar con ciertos PNJ (como sir Baric Nylef en Bryn Shander o Darz Helgar en Triboar) o ver un cartel de "se busca" en Longsaddle. Se puede encontrar al Gorgojo limpiando los establos de la posada durante el día o bebiendo en un dormitorio privado de invitados de mobiliario sencillo en el piso superior del edificio durante la noche. El enano evita el contacto visual con los extraños. Usa el perfil de un **capitán bandido** con los siguientes ajustes:

- El Gorgojo es neutral malvado.
- Su velocidad es de 25 pies.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies y habla común, dracónico y enano.
- En lugar de una cimitarra y una daga, porta un par de *hachas de mano +1* (+5 a impactar con cada una). Como acción, puede realizar tres ataques cuerpo a cuerpo, dos ataques con una de las hachas de mano y un tercer ataque con la otra. Cada hacha de mano inflige 6 (1d6 + 3) de daño cortante al impactar.

El lord de Bastión de Xantharl es Narbeck Horn (enano **caballero** enano escudo N, armado con un hacha a dos manos en lugar de un espadón), que responde ante el marchion de Mirabar. Narbeck tiene una *piedra mensajera* que le permite hablar directamente con su señor, lo que garantiza que las noticias de cualquier amenaza para Mirabar procedente del sur se transmitan con toda rapidez. Lord Horn comanda una guarnición de ciento cincuenta veteranos, más del doble de la población de la propia aldea.

Encuentro recomendado

Los guardias destacados en la azotea del bastión detectan a un **gigante de escarcha** que se aproxima desde el oeste junto con un pequeño ejército de cincuenta **goblins** y diez **hobgoblins**, más cinco **ogros** equipados con lanzagoblins (consulta "Lanzagoblins" en el capítulo 2). Los hobgoblins forman una falange al frente del grupo, con el gigante de escarcha tras ellos y la indómita banda de ogros y goblins en la retaguardia.

Incluso sin la ayuda de los aventureros, la fortaleza podrá hacer retroceder a los atacantes sufriendo pocas bajas (muchos goblins morirán cuando los lanzagoblins lancen sus cuerpos por los aires contra el bastión). Durante el combate, cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 20 se percatará de que el asedio es una artimaña para desviar la atención de la puerta este del pueblo, en la que está teniendo lugar el verdadero ataque.

Hace algún tiempo, Worvil Forkbeard comentó a algunos amigos que necesitaba un sitio donde esconderse y que planeaba quedarse en Bastión de Xantharl. Uno de sus amigos traicionó su confianza y le entregó al gigante de escarcha llamado Kaltivar, que ahora está atacando la fortaleza. El gigante pretende cobrar la recompensa de 5.000 po que se ofrece por la captura del enano y está usando a trasgos y los ogros como distracción que le facilite su captura. Mientras la guarnición esté ocupada en el lado oeste del asentamiento, diez **osgos** treparán sobre la muralla este e intentarán capturar a Worvil. En caso de que los aventureros ya le hayan echado el guante al enano, los osgos intentarán arrebatarles al Gorgojo. Si Worvil ha muerto y los osgos ven su cadáver, tratarán de huir del bastión de inmediato e informar a Kaltivar. Los personajes ignorantes de la presencia del Gorgojo o de su verdadera identidad podrán escuchar al enano peleando contra los osgos en los establos si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. El criminal se las arreglará para acabar con un par de osgos antes de que lo introduzcan a rastras en un saco.

Tesoro

Kaltivar, el gigante de escarcha, lleva un saco que contiene 2d6 × 100 po, 1d4 objetos corrientes (debes establecerlos tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción) y un objeto mágico, determinado tirando en la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*. Los trasgos no tienen tesoros.

Bastión de Yelmo

Ubicado a poca distancia al sureste de Neverwinter, Bastión de Yelmo es un monasterio fortificado rodeado de murallas de piedra que patrullan día y noche los miembros de la Orden del Ojo Dorado, una secta escindida de la Orden del Guantelete. El lugar queda bajo el firme control del Ojo Dorado y sus miembros han llevado la doctrina protectora de Yelmo hasta el extremo. Los moralistas inquisidores del Ojo Dorado están convencidos de que el mal avanza sin control. Están decididos a eliminar de raíz a aquellos que se encuentran bajo la "influencia demoníaca" y están prestos a perseguir a cualquiera que no actúe de acuerdo con sus creencias.

Tras las paredes de Bastión de Yelmo hay numerosas viviendas que rodean un distrito central conocido como Pabellón del Corazón, donde los aventureros podrán hallar una espaciosa taberna llamada el Viejo Enano Verde, varios albergues tranquilos y un bullicioso mercado. En el centro del mercado se sitúa un patíbulo de madera; algunas noches, cuando las nubes oscurecen la luna menguante, unos fantasmas luminosos deambulan a su alrededor, vagando entre los negocios de los vivos. Estos vendedores fantasmales ofrecen manzanas efímeras en sus puestos vacíos, unos niños fantasmas juegan en las calles y los espíritus se ajustician entre sí en el cadalso. Algunas de las escenas parecen ser recreaciones de sucesos del pasado, mientras que otras no se han producido, al menos no todavía. Los fantasmas hablan en su mayor parte sin sentido, pero algo de lo que digan podría arrojar pistas sobre hechos pasados o futuros.

Sobresaliendo sobre el horizonte de tejados de la ciudad se ubica la catedral de Yelmo, un imponente e inspirador edificio de piedra grisácea que puede divisarse a millas de distancia. Fortaleza y templo al mismo tiempo, la construcción alberga un orfanato, un hospital, un refugio y campos de entrenamiento para los iniciados del Ojo Dorado. La vigilante sagrada, llamada Qerria (**sacerdotisa** de Yelmo humana tethyriana LB), es quien manda en la catedral, y está decidida a erradicar la corrupción donde quiera que la encuentre. Pocos dudan de que en sus palabras está el peso de la sabiduría divina de Yelmo. La sirven docenas de inquisidores del Ojo Dorado (**sectarios fanáticos** de ambos sexos, varios alineamientos y diversos grupos étnicos) que tienen a su cargo a un grupo de **acólitos, asesinos, guardias, caballeros, espías** y **veteranos**. Los malhechores y los enemigos de la secta son acorralados y llevados a Bastión de Yelmo para que los juzguen. Aquellos a los que se considera bajo el "influjo demoníaco" o los que amenazan al Ojo Dorado son ahorcados;

sus cuerpos se queman hasta quedar convertidos en cenizas para evitar que los alcen de entre los muertos.

Encuentro recomendado

El Ojo Dorado vigilará de cerca a los aventureros que entren en Bastión de Yelmo. Sin embargo, mientras no causen problemas, tendrán poco que temer de la orden, que se enorgullece de hacer que los visitantes se sientan seguros y protegidos. La secta depende del comercio para financiar sus actividades, y los aventureros suelen ser buenos para la economía del asentamiento. El Ojo Dorado también es conocido por contratar a aventureros que se encargan de los trabajos sucios.

Los líderes del Ojo Dorado han recibido informes de gigantes que merodean por la región. Entrenada para hacer frente a las amenazas demoníacas, la orden es menos propensa a enfrentarse a gigantes en combate. Zara Dalkor (**caballero** de Yelmo humana illuskana LB) y su escudera, Thora Tamlarrin (**guardia** semielfa tethyriana LN), se acercarán a los personajes y les ofrecerán la oportunidad de ayudar al Ojo Dorado y al pueblo de Bastión de Yelmo, sin prometerles nada a cambio, excepto la gratitud de la secta. Si los aventureros se niegan a ayudar, Zara se disculpará por haberles hecho perder el tiempo e informará a sus superiores.

Sin embargo, si se muestran interesados en ayudar al Ojo Dorado, la semielfa compartirá con ellos la siguiente información:

- Los exploradores de Bastión de Yelmo han visto gigantes de escarcha vagando por las tierras del sur.
- Los gigantes de escarcha han atacado y saqueado varias granjas y caravanas a lo largo de la Carretera Alta.
- El Ojo Dorado quiere que los personajes descubran la procedencia de los gigantes.

Los aventureros que acepten la misión y recorran 10 millas hacia el sur divisarán a un **gigante de escarcha** caminando hacia la costa. Este ha atacado hace poco una caravana que viajaba hacia el norte por la Carretera Alta y le quedan 88 puntos de golpe. Lleva un saco lleno de comida que ha saqueado, así como 1d4 artículos corrientes (tira en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción). El gigante luchará a muerte si le atacan. Si los personajes lo siguen durante una tiempo, este los conducirá hasta un área de varias millas de acantilados de 100 pies de alto. Anclada a media milla mar adentro, frente a la costa, se encuentra una gran nave (consulta la caja "Svardborg: características generales" en el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha") con dos bateas de tamaño gigante atadas a esta. Hay tres **gigantes de escarcha** a bordo de la nave. Cuando el gigante que lleva el saco con la comida les hace señales desde los acantilados, uno de los gigantes que está a bordo del barco sube a una de las bateas y la acerca hasta la orilla, mientras el primer gigante desciende por las empinadas rocas para reunirse con él. La mayor parte de la tripulación de la nave aún sigue en tierra, saqueando, por lo que la embarcación no parece que vaya a partir en breve.

Dieciséis gigantes de escarcha aún no han regresado a la nave de sus incursiones al interior. Si los aventureros se esconden a bordo del barco o permanecen a la vista, tira un d20 al término de cada hora transcurrida. Si en una tirada sale 17 o más, 1d4 **gigantes de escarcha** regresarán y harán una señal a la nave para que envíe una batea a tierra. Si no hay ninguna batea disponible, los gigantes nadarán hasta la nave para averiguar qué ha pasado.

Tesoro

Los personajes que suban a la embarcación y derroten a los gigantes encontrarán una tonelada de alimentos robados, junto con una docena de barriles de cerveza barata de poco valor, doce barriles de brandi caro (con un valor de 300 po cada uno), 10.000 po en monedas de diverso cuño y 2d4 obras de arte robadas, con un valor de 750 po cada una (tira en la tabla correspondiente del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuáles son).

Cada gigante que regrese llevará consigo un saco lleno de suministros saqueados, así como un objeto corriente, que se establecerá utilizando la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción. También hay una probabilidad del 25 % de que un saco contenga 1d10 × 100 po en monedas de diverso cuño.

Beliard

Beliard es un punto de referencia comercial para los ganaderos locales. Rodea la intersección que forma la polvorienta Carretera de Dessarin con la Senda de Piedra.

Beliard es el hogar de muchos ganaderos cuyos rebaños pastan por las colinas que rodean la aldea, particularmente hacia el este. La comunidad posee un pozo público, así como un estanque por donde pasan a los caballos o a los bueyes con sus arreos para bañarlos, quitarles las moscas y que puedan beber. También cuenta con un curtidor, un herrero, algunos tratantes de caballos y domadores que disponen de grandes establos e, incluso, con una posada: la venerable, popular y varias veces ampliada el Caballero Vigilante. La hospedería fue bautizada así en honor de un horror acorazado inerte que hubo hace tiempo en la sala común. La criatura se desvaneció misteriosamente hace años y el posadero desapareció poco después.

Encuentro recomendado

Los gigantes de las colinas han atacado muchos de los ranchos de ganado ubicados en las inmediaciones de Beliard. Todos los ataques son similares: los gigantes ignoran a los rancheros y en su lugar asaltan los corrales de los animales, huyendo con cerdos, ovejas, gallineros y reses. Los propietarios de los ranchos han reunido dinero y han publicado carteles de "¡Se buscan aventureros!" que prometen un pago de 500 po para cualquiera que descubra dónde se encuentra la guarida de los gigantes de las colinas. Los personajes que visiten el Caballero Vigilante y pregunten a los clientes averiguarán que la mayoría de los gigantes huye hacia el sur con su botín. Puede que los aventureros que exploren las colinas situadas al sur de Beliard hallen una antigua torre habitada por una giganta de las colinas que ha perdido recientemente a su compañero (consulta el apartado "Antigua torre" al final de este capítulo).

Blanca Refulgente, la

El montículo sagrado de la tribu del grifo de los bárbaros uthgardts se encuentra en la cima de una colina rocosa que domina un afluente del río Surbrin, al sur del Bosque Acechante. Durante el invierno, la mayor parte de la Blanca Refulgente está sepultada bajo la nieve. En verano, la hierba de la cima de la elevación crece alta.

La Blanca Refulgente, que recibe su nombre de una espira de 280 pies de alto de blanca piedra caliza que se alza sobre la colina, está compuesta por dos anillos elevados de tierra cubiertos de hierba. Este hito es visible en millas a la redonda. Los menhires y el altar que antaño ocupaban el montículo sagrado se tallaron en mármol opalescente. Tres gigantes de piedra profanaron hace poco el lugar, derribando todos los menhires y túmulos. También desenterraron y destrozaron el altar central. Los uthgardts a los que pertenece este montículo aún no se han percatado del sacrilegio (no obstante, consulta "Encuentro recomendado").



Mapa 3.3: La Blanca Refulgente

Reliquia antigua

En el medio de la Blanca Refulgente hay un montículo que hace las veces de altar rodeado por un surco hecho en la tierra con la forma de un grifo; no es fácil distinguirlo, salvo desde el aire o subiendo a la cúspide de la espira rocosa. Los gigantes de piedra han reducido a escombros el altar de mármol, pero no han cavado por debajo de este. Allí, los seguidores de Uthgar enterraron las dos mitades de una reliquia de los gigantes: una máscara de porcelana policromada, fabricada hace mucho para un gigante de las nubes. El objeto no es mágico y cada una de sus mitades pesa 20 libras. Si se vuelve a unir las dos piezas, mostrarán la imagen de una cara con gesto temible. La máscara resultará demasiado grande como para restaurarla mediante un conjuro de *reparar*.

Encuentro recomendado

Si los personajes permanecen en el lugar durante una hora o más, cuatro grifos descenderán del cielo y les atacarán. Las bestias arremeterán primero contra caballos y ponis, luego atacarán a las mulas y por último a los humanoides. Estarán hambrientas y lucharán hasta el final. Cualquier criatura que mate a un grifo en la Blanca Refulgente quedará maldita. Esta padecerá el siguiente defecto: "Tengo un insaciable deseo de comer carne de caballo". Además, las bestias con un valor de desafío de 2 o inferior tratarán a la criatura maldita como hostil y harán todo lo posible por evitarla. Un conjuro de *levantar maldición* o algún efecto mágico similar eliminará la maldición.

Bosque Acechante

La linde sur del Bosque Acechante es lo suficientemente segura como para atraer a leñadores, tramperos y cazadores de Mirabar, Bastión de Xantharl y Longsaddle, pero en realidad no hay rincón libre de las tribus uthgardts que cazan en este lugar (principalmente los bárbaros de los cuervos negros y los bestias del trueno). Trasgos, lobos y lobos terribles también merodean por estos bosques.

Bosque Alto

Aunque mucho menos extenso que en tiempos pretéritos, el Bosque Alto sigue siendo vasto y misterioso. Mayor que la mayoría de los reinos, también hay montañas en su interior. Esta floresta es hogar de ents de tamaño descomunal, ciervos con astas tan anchas como un carro, osos pardos más grandes que algunos cobertizos, osos lechuza, lobos, unicornios y muchas otras criaturas, incluidos los salvajemente territoriales elfos de los bosques, así como los bárbaros uthgardts de la tribu del fantasma del árbol. El bosque alberga muchos asentamientos escondidos, ruinas hechizadas, travesías feéricas y vetustas guardas mágicas.

En las lindes de la arboleda, los leñadores se dedican a lo suyo y los forajidos huidos tienen ocasión de encontrar refugio. No obstante, como todos saben, los que se aventuran demasiado en las profundidades del Bosque Alto a menudo desaparecen para siempre.

Bosque Brumoso

Este bosque de hoja perenne recibe su nombre por la niebla procedente del Gran Páramo que se arrastra y lo envuelve, lo que dificulta la orientación incluso en los mejores días. La floresta está patrullada por elfos de los bosques, que lo defienden de los cazadores furtivos. No importunarán a los visitantes que respeten a los habitantes del Bosque Brumoso y que enciendan pequeñas hogueras exclusivamente con ramas muertas.

Bosque de Ardeep

Esta arboleda, ubicada al este de Waterdeep y del río Dessarin, formaba parte del antiguo reino élfico de Illefarn. Ahora es el hogar de un pequeño clan de elfos de los bosques llegados hace poco desde Evermeet. Se niegan a abandonar la floresta, ya que custodian las reliquias y ruinas de épocas pasadas, y tampoco quieren tener nada que ver con el mundo que hay más allá de sus fronteras.

Bosque de Arn

Esta extensión de pinos y cenagales embarrados se encuentra en el flanco noreste de las montañas de Nether, cerca del límite occidental del Anauroch. Poco se sabe sobre este bosque, excepto que los gnomos de las rocas habitan en su parte oriental. Salen de vez en cuando para comerciar con pieles de animales en Deadsnows o en la Ciudadela Adbar.

Bosque de Druar

Consulta el apartado "Bosque Destellante".

Bosque de Kryptgarden

Una pequeña región boscosa próxima a Puente Oeste esconde numerosas y antiguas ruinas enanas, además de la extensa ciudad subterránea conocida como Southkrypt. Durante siglos, el Bosque de Kryptgarden ha sido el hogar y el coto de caza de la antigua dragona verde Claugiyliamatar, más conocida por muchos como la Vieja Roehuesos. La podaron así por su hábito de roer viejas presas; a menudo se la ve con un cadáver destrozado colgando de sus fauces. Otros dragones rara vez se quedan durante mucho tiempo en el Bosque de Kryptgarden, ya que Claugiyliamatar los expulsa.

Encuentro recomendado

Claugiyliamatar rara vez se inmiscuye en los asuntos de la gente pequeña. Aun así, su colección de *bolas de cristal* le permite estar al tanto de los acontecimientos que tienen lugar en el mundo. Es consciente de que los gigantes están dando problemas una vez más y que a los aventureros les queda mucho trabajo por hacer. Mientras los personajes vayan atravesando el bosque, los espías de la Vieja Roehuesos (aves, roedores y otras criaturas inofensivas que habitan la foresta) la advertirán de la presencia de estos. Llevada por un impulso caprichoso, saldrá de su guarida y se encontrará con ellos. Los aventureros oirán que algo enorme se les acerca a través de oscuro bosque y la maleza enredada, y pueden que se sorprendan cuando una gran cabeza de dragón verde aparezca ante sus ojos con el cuerpo exangüe de un bárbaro uthgardt colgando en la boca.

Si los personajes atacan a Claugiyliamatar, esta les lanzará su gas venenoso, alzará el vuelo y volverá a su guarida escondida. Si los aventureros se contienen, ella les recomendará (en común) que viajen al norte, hacia el Valle del Khedrun, y busquen un templo de los gigantes llamado el Ojo del Padre Supremo. "Allí, entre sus muros...", dice, "... aprenderéis lo que necesitáis saber para acabar con la amenaza de los gigantes". También les pedirá que presten atención por si ven a un gigante de escarcha que usa un casco fabricado con el cráneo de un dragón blanco, ya que él puede ayudarles (consulta el apartado "Harshnag" más adelante, en este mismo capítulo). Una vez que les haya dado esta información, la Vieja Roehuesos alzará el vuelo y regresará a su guarida para terminar de comer.

Claugiyliamatar es una **dragona verde anciana** con las siguientes características adicionales que aumentan su valor de desafío a 23 (50.000 PX):

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de la Vieja Roehuesos es Carisma (salvación de conjuros CD 19). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *conocer las leyendas, invisibilidad, protección contra energía, visión veraz*

Lanzamiento de Conjuros. Claugiyliamatar es una lanzadora de conjuros de nivel 8. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): *crear llama, reparar, saber druídico*
Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, detectar magia, enmarañar, hablar con los animales*
Nivel 2 (3 espacios): *mensajero animal, pasar sin rastro*
Nivel 3 (3 espacios): *crecimiento vegetal, disipar magia*
Nivel 4 (2 espacios): *localizar criatura, marchitar, piel pétrea*

Bosque de Neverwinter

El bosque situado al este de Neverwinter parece estar imbuido de magia, o al menos posee un místico aire de secretismo. En esta arboleda hay innumerables ruinas y no pocos castillos desmoronados. El siempre cálido río Neverwinter, que fluye desde la foresta, tiene su origen en lo más profundo del monte Hotenow, un volcán activo ubicado en la linde norte del bosque. La última vez que el volcán entró en erupción fue hace unos cincuenta años. La lava que bajó desde la montaña creó una amplia franja quemada a través del bosque, destruyéndolo todo a su paso. Nuevos árboles han comenzado a crecer donde antes estaban los antiguos, aunque los efectos de la catástrofe aún son evidentes para cualquiera.

Bosque de Plata

Alzándose sobre un accidentado y montañoso terreno situado entre los Páramos Eternos y las montañas de Nether, el Bosque de Plata formaba parte del Bosque Alto, pero con el paso de los siglos los madereros que trabajaban en la arboleda, a ambos lados del Camino de los Páramos Eternos, han dejado una gran herida en el terreno. En este surco de oteros pelados solo se aprecian tocones.

Bosque de Vordrorn

Al pinar situado al sur de la Ciudadela Adbar a veces lo llaman el Bosque Fantasma por dos razones. En primer lugar, su proximidad a las Montañas de Hielo lo envuelve constantemente en frías brumas. En segundo lugar, se sabe que los muertos vivientes pueblan esta floresta, en particular los de tipo incorpóreo, como apariciones, espectros y fantasmas. Estos inquietos espíritus parecen contentarse con permanecer en el bosque y rara vez importunan a los viajeros que se mantienen alejados de su territorio.

Bosque de Weathercote

Por razones que se desconocen, ningún conjuro de adivinación o sensor de escudriñamiento puede penetrar en esta zona seca de foresta situada en los límites del desierto de Anauroch. Los leñadores de Parnast prevendrán a los aventureros para que no se adentren demasiado en el Bosque de Weathercote, ya que una antigua magia élfica hace que las personas desaparezcan para siempre.

Bosque del Oeste

Esta enmarañada floresta cubre las estribaciones orientales de las montañas de la Espada; el Bosque del Oeste alberga un santuario de Mielikki, varios campamentos de leñadores, a menudo ocupados a la fuerza durante una temporada o algunos meses por bandidos o bárbaros uthgardts, y algunos descuidados restos del antiguo reino élfico de Rilithar.

Bosque Destellante

El Bosque Destellante nació como unión de tres bosques diferentes: el Bosque Lunar, al oeste; Bosque Frío, al este; y el Bosque de Druar flanqueado por los dos anteriores. Los pinos, abetos y piceas del Bosque Destellante crecen sobre las colinas rocosas y las escarpadas laderas de dos cordilleras montañosas convergentes: el Espinazo del Mundo y las Espiras de Hielo. Los árboles se ven más pequeños y dispersos a medida que la altitud aumenta hacia el norte.

Bosque Lunar

Esta densa floresta de coníferas situada al norte de los Páramos Eternos parece muy silenciosa y tranquila. Las lindes meridionales del Bosque Lunar albergan a pequeñas bandas de elfos lunares y elfos de los bosques, así como las rústicas cabañas de un puñado de leñadores y cazadores. Bárbaros uthgardts y licántropos rondan sus regiones más profundas, al norte.

Bosque de Druar

Los bárbaros uthgardts de los leones negros y los tigres rojos viven y cazan en este lugar. Las dos tribus comparten un montículo sagrado en lo más hondo del norte del bosque (consulta el apartado "Pozo de Beorunna").

Bosque Frío

Los afluentes del río Icespear emergen del corazón del Bosque Frío, discurriendo en dirección sur, hacia la Marca Argéntea. El Bosque Destellante es tan frío que el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve, incluso durante el verano. En invierno, los árboles se doblan bajo el peso de la nieve y el hielo, mientras que el suelo sigue siendo transitable gracias a la cobertura que ofrece el denso follaje. Los gigantes del fuego han usado el fuego y sus espadones para despejar amplias franjas a lo largo de las arboledas del este, con el fin de agilizar sus desplazamientos por tierra hacia y desde Ironslag. En estas áreas, el olor de la madera quemada ha quedado impregnado en el aire sobre las hileras de árboles incinerados.

Bosque Frío

Consulta el apartado "Bosque Destellante".

Bosque Lejano

Llamado así por su ubicación remota, la extensión boscosa situada entre el Anauroch y el Valle de Delimbiyr da cobijo a tribus de goblins, dríadas solitarias, irritantes sátiros y centauros con un marcado sentido del territorio. Los osos lechuza también merodean por el Bosque Lejano en cantidades alarmantes, mientras que sus profundidades más oscuras están ocupadas por terribles ettercaps y por gigantescas arañas, sus mascotas.

Bosque Lunar

Consulta el apartado "Bosque Destellante".

Bosque Olvidado

El Bosque Olvidado ha sido durante mucho tiempo dominio de criaturas feéricas y de los ents, sus celosos protectores. Así, mejor que la arboleda quede "olvidada". Un druida inmortal llamado Pheszeltan habita en las profundidades de estos bosques y estará encantado de ofrecer consejo a quienes sean capaces de llegar hasta él.

Bosque Sur

Al abrazo del Valle de Delimbiyr al norte y al oeste, el Gran Páramo al sur y las montañas Picos Grises al este, el Bosque Sur tiene la misma variedad arbórea que el Bosque Alto, aunque sin la misteriosa reputación que se le atribuye a este último. A los cazadores y exploradores del Valle Gris les gusta viajar por esta floresta.

Bryn Shander

Bryn Shander es el mayor de los diez asentamientos permanentes conocidos en conjunto como las Diez Ciudades, ubicados en el Valle de Icewind. Consulta el capítulo 2 para saber más sobre este lugar y el apartado "Valle de Icewind", más adelante en este capítulo, para obtener más detalles sobre los otros asentamientos de las Diez Ciudades.

Encuentro recomendado

Si la aventura no ha comenzado en Bryn Shander, puedes introducir ahora el encuentro "Ataque a Bryn Shander" (mira el capítulo 2), siempre que los personajes visiten la ciudad.

Camino a Triboar

Este camino serpentea al sur del Bosque de Neverwinter, que conecta la Carretera Alta con la Carretera Larga. Es la ruta terrestre más segura entre el Valle de Dessarin y Neverwinter. Los orcos y los trasgos asaltan a los viajeros de vez en cuando, pero los dragones de cobre de las estribaciones septentrionales de las Montañas de la Espada ayudan a diezmar las filas de los monstruos.

Camino de los Páramos Eternos

El Camino de los Páramos Eternos ha sido durante mucho tiempo una ruta comercial vital; conecta los asentamientos del Valle de Dessarin con los de la Marca Argéntea. El tramo entre Triboar y Yartar es una carretera muy antigua, relativamente llana y hecha de adoquines bien ensamblados. Al este de Yartar, el camino pasa a ser una senda para carretas de grava y tierra que pasa un poco más cerca de lo deseable de los Páramos Eternos, para el gusto de la mayoría de los comerciantes. Entre Bastión de Olostin y Everlund, el sendero atraviesa un área que antes era un bosque y ahora solo está lleno de tocones de árboles. Los esfuerzos por convertir este largo tramo en un camino en buenas condiciones se han visto frustrados por desacuerdos entre los líderes de Yartar y Everlund; la salida de Everlund de la Alianza de los Lores ha terminado por destruir toda esperanza.

Camino del Comercio

El Camino del Comercio comienza en Waterdeep y se dirige hacia el sur, aunque solo el tramo entre Waterdeep y Daggerford se transita con frecuencia. Los mercaderes que no pueden permitirse costear el transporte de sus mercancías por mar utilizan el Camino del Comercio; contratan a guardias para defenderse de los salteadores y monstruos que vagan por la región.

Camino del Valle Gris

El sendero conocido como Camino del Valle Gris se extiende hacia el este desde Loudwater, siguiendo el río Grayflow, hasta Llorkh y aún más lejos. El sendero pasa a llamarse Paso del Alba allá donde atraviesa las montañas Picos Grises. A lo largo del Camino del Valle Gris se aprecian los carros, vallados y cabañas que los gigantes de piedra de la Grieta de Deadstone han echado abajo con sus piedras.

Encuentro recomendado

Los personajes encuentran a tres **gigantes de piedra** que están desmantelando una vieja cabaña de piedra; lo hacen en silencio, casi de forma reverencial. Un primer gigante recoge las piedras, mientras que el segundo las reordena en forma de columnas decorativas. El tercero está cavando agujeros con las manos y enterrando el resto de los enseres de la casa. Los aventureros que superen una prueba de Inteligencia CD 10 se darán cuenta de que los gigantes están borrando toda evidencia de la rústica cabaña y utilizando sus piedras para crear algo artístico y atemporal en su lugar. Una vez terminen su labor, se trasladarán a la siguiente granja en ruinas que encuentren. Estos gigantes estarán demasiado abstraídos como para darse cuenta de que alguien los observa a lo lejos. Si los personajes se dirigen o se enfrentan a ellos, estos les lanzarán piedras. Si los aventureros huyen, los gigantes no los perseguirán, sino que optarán por continuar con su tarea. Los gigantes no llevan tesoros.

Carretera Alta

Esta transitada vía recorre la costa desde Luskan hasta Waterdeep, conectando con Neverwinter por el camino. Durante años, el tramo de la Carretera Alta entre Neverwinter y Waterdeep cayó en desuso y se encuentra en mal estado debido a los frecuentes ataques de los monstruos. Cuando era lord protector de Neverwinter y, a la vez, lord público de Waterdeep, lord Dagult Neverember contrató a unos aventureros para hacer del viejo camino una vía segura y gastó una considerable cantidad de dinero en su reparación. Muchos consideran ahora la Carretera Alta una alternativa de viaje más segura que un viaje por mar.

Carretera Blackford

Esta ruta comercial se extiende hacia el este, desde Luskan hasta Mirabar. La carretera lleva el nombre de un vado poco usado del río Mirar que permite a los viajeros evitar Luskan, si lo desean. Los líderes de las caravanas tienen muchos otros nombres para este camino, y ninguno de ellos es halagador: la Calbalgada de Auril, el Camino Estigio, el Viejo Hieladedos y la Gran Carretera del Yeti Muerto, solo por nombrar algunos. Donde el camino atraviesa el río Cuervo Negro, al sur de Roca Córvida, hay un puente de piedra con estatuas rotas de caballos en sus extremos.

Carretera de Delimbyr

También llamada la Senda de la Luz, la Carretera de Delimbyr es una vía comercial que sigue el curso del río Delimbiyr por su margen norte. Unos refugiados aterrorizados que se dirigen hacia el oeste por el camino advertirán a los aventureros de la presencia de unos salvajes gigantes de piedra al este. Afirman que los gigantes ya han destruido granjas y asentamientos en el Valle Gris y que Loudwater está condenado a caer también.

Carretera de Dessarin

La "Carretera" de Dessarin no es más que un sobrevalorado carril por el que pueden circular los carros; serpentea a través de la zona oriental del Valle de Dessarin, que conecta el asentamiento rural de Beliard con la Carretera del Hierro, cerca de Vadragón.

Carretera de Rauvin

La poco patrullada Carretera de Rauvin sigue el curso del río Rauvin desde Rivermoot hasta Jalanthar, pasando por Silverymoon, Everlund y numerosos asentamientos más pequeños por el camino.

Carretera de la Horca

La Carretera de la Horca es el único sendero transitado entre Sundabar y la Ciudadela Adbar. En un punto comúnmente conocido como "la Horca", el camino se bifurca. Un ramal se dirige al norte, hacia la Ciudadela Adbar (convirtiéndose en la Carretera de Adbar), mientras que el otro continúa por una vía poco utilizada que va hacia el este, en dirección a Ascore.

Carretera del Hierro

Antaño una prominente vía construida por los enanos de Besilmer, la Carretera del Hierro sigue siendo una de las pocas reliquias visibles de ese reino extinto. La mayoría de sus piedras han sido robadas o han quedado enterradas bajo la vegetación, las malas hierbas y la tierra. Hoy en día, la Carretera del Hierro no es más que un sendero para carromatos con pequeños tramos de adoquines entrelazados aquí y allá. La ruta comienza unas pocas millas al este de Vadragón y rodea el extremo norte de las Colinas Desoladas; luego se dirige hacia el sureste a través de Uluvin, cruza el Valle de Delimbiyr y finaliza en el pueblo de Secomber. Los enanos de Secomber afirman que sus ancestros usaban la Carretera del Hierro para transportar el mineral de mismo nombre desde las Colinas Desoladas hasta las forjas situadas en los asentamientos periféricos, de ahí el nombre del camino.

Carretera del Túmulo

La Carretera del Túmulo es una senda de carretas muy transitada que atraviesa el Valle de Dessarin, entre la aldea de Alerce Rojo y el puesto comercial de Posada del Barquero.

Carretera Larga

La Carretera Larga, una de las rutas comerciales más transitadas del Norte, comienza a las puertas de Mirabar y continúa cientos de millas hacia el sur a través del Valle de Dessarin, hasta encontrarse con la Carretera Alta, al norte de Waterdeep. Hay muchos pueblos y aldeas a lo largo de la vía y dependen de la seguridad relativa que la Carretera Larga brinda a las caravanas y demás viajeros. Desafortunadamente para esos viajeros, el camino es demasiado largo como para que se pueda defender como es debido en toda su extensión y los ataques de bandidos, bárbaros y monstruos son muy frecuentes en algunas áreas.

Carretera Negra

Hace mucho tiempo, los Zhentarim construyeron esta ruta comercial para conectar sus puestos fronterizos del este con sus lucrativas empresas establecidas por toda la Costa de la Espada. Durante algún tiempo, la Red Negra perdió el control de la carretera al reaparecer los nethereses y ocupar el Anauroch; sin embargo, con la segunda caída de Netheril y el mágico retorno del desierto, los Zhentarim han podido recuperarla.

La Carretera Negra se extiende cientos de millas hacia el este, partiendo de la aldea de Parnast y cruzando el yermo arenoso del Anauroch. Las caravanas de la Red Negra que transitan el camino llevan una fuerte escolta debido a los asaltos de los bandidos del desierto.

Cataratas Brillantes

El camino se detiene en el río Delimbiyr al llegar a una cascada de espectacular belleza donde sus aguas atraviesan un paso de montaña. El antiguo reino de los elfos de Eaerlann mantuvo en tiempos pasados un puesto fronterizo en las Cataratas Brillantes, pero ya no queda ni rastro de este. Incluso el otrora transitado camino mercantil que las rodeaba es ahora poco más que una trocha de ciervos.

Catedral de Altasombras

En el Bosque Alto hay un compacto bosquecillo de imponentes altasombras. Las oscuras copas de estos árboles forman un alto techo que solo permite que pequeños haces de luz toquen el suelo. La Catedral de Altasombras es un importante lugar de reunión del Enclave Esmeralda. Toda la zona en un radio de 50 millas en torno al lugar está sembrada de ***árboles y arbustos despertados*** que son leales a la facción. Estas plantas ocultan las sendas que conducen a la Catedral de Altasombras. Si las plantas despertadas detectan a alguien que lleve a la vista el símbolo del Enclave Esmeralda, se apartarán para mostrar los senderos ocultos. El resto de las

criaturas que busquen estos caminos por el bosque tendrán desventaja en las pruebas de característica realizadas para hallarlos y para evitar perderse.

Cuando los personajes lleguen por primera vez a la Catedral de Altasombras no habrá nadie más presente en el lugar, ni tampoco rastros sobre el terreno. Cada día, al amanecer, a medio día y al anochecer, habrá una probabilidad acumulada del 10% de que un **druida** amistoso (elfo lunar NB de cualquier sexo) aparezca por aquí. Este no estará mucho tiempo, pero instará a los aventureros que hayan venido en busca de ayuda a que aguarden el regreso del encargado de cuidar la catedral. Si hacen caso al consejo del druida, haz que el encargado vuelva al alba del día siguiente.

El primero de los cuidadores de la Catedral de Altasombras es un ent xenófobo y cubierto de musgo llamado Turlang. Pasa por el lugar de vez en cuando. Cuando no está en el enclave, Turlang vaga por el bosque, aterrorizando a los intrusos. Usa el perfil de un ent, con 200 puntos de golpe y el siguiente atributo adicional:

Lanzamiento de Conjuros. Turlang es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): *guía, resistencia, saber druídico*
Nivel 1 (4 espacios): *buenas bayas, detectar magia, enmarañar, hablar con los animales*
Nivel 2 (3 espacios): *mensajero animal, pasar sin rastro, ráfaga de viento*
Nivel 3 (3 espacios): *crecimiento vegetal, hablar con las plantas*
Nivel 4 (3 espacios): *conjurar seres del bosque, terreno alucinatorio*
Nivel 5 (1 espacio): *comunión con la naturaleza*

Caverna del Gran Gusano

El montículo sagrado de la tribu del gran gusano de los bárbaros uthgardts se encuentra dentro de una espaciosa cueva situada en el extremo noreste del Valle del Khedrun, en el corazón del Espinazo del Mundo. Una espesa capa de hielo cubre los pilares de la entrada de la Caverna del Gran Gusano; las paredes interiores del lugar están recubiertas por una pátina helada y pobladas por enormes carámbanos que brillan y destellan al reflejar la luz. Las paredes son demasiado resbaladizas como para escalarlas sin el equipo adecuado o medios mágicos.

El suelo de la cueva es una capa de hielo resbaladizo (consulta el apartado "Peligros en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) flanqueado por unos salientes de roca ubicados a 70 pies de altura, sobre los que se erigen dos postes totémicos cincelados en hielo con tallas que se asemejan a serpientes aladas. Las paredes de estas cornisas están llenas de grutas en las que viven los miembros de la tribu del gran gusano. Unas fumarolas naturales de vapor atraviesan las rocas y mantienen las cuevas cálidas durante todo el año. Sobre los salientes, excavadas en las paredes de la caverna, hay unas estrechas criptas donde se coloca a los muertos para honrarlos; sus cadáveres congelados se apoyan de pie en el interior.

Altar

Elevándose desde el fondo de la cueva hay un promontorio triangular de piedra cubierto de hielo; su punto más elevado tiene 120 pies de alto con respecto al suelo de la caverna. Sobre este se alza un altar de piedra recubierto de escarcha, tallado con la forma de una serpiente enrollada y con grandes alas. El altar representa a Elrem, el Gran Gusano. Aquí, los guerreros tribales realizan sacrificios al Gran Gusano en honor a Uthgar. Al hacerlo, según creen, se aseguran de que Elrem no volverá para devorarlos.

Vinculado al interior del altar hay un **couatl**. Puede salir y entrar de la roca teletransportándose a voluntad. Mientras se encuentra dentro, el couatl es indetectable y puede sentir a criaturas situadas a 120 pies de distancia. La primera vez que un personaje bondadoso se acerque a 20 pies o menos del altar, el couatl se dirigirá telepáticamente a ese aventurero, sin revelar su ubicación o identidad. Comunicándose en un lenguaje que el personaje pueda entender, le advertirá de que la tribu del gran gusano ha caído bajo el dominio de un malvado jefe llamado Wormblod. Pedirá al personaje que dé caza y acabe con Womblod, prometiéndole una recompensa por esa buena acción. El couatl sabe que el jefe está ausente, buscando a una concubina perdida llamada Noori (mira "Portones gigantes", en el capítulo 4, apartado 4). Si los aventureros presentan pruebas de la muerte de Wormblod como una ofrenda al altar, consulta el apartado "Tesoro", más adelante.

Si alguien daña el altar, el couatl aparecerá y tratará de ahuyentarlo, atacando solo como último recurso.

Reliquia antigua

Al fondo de la cueva cuelga una reliquia de los gigantes: un gong en forma de media luna dentro de un marco de basta piedra. El instrumento, un disco circular de 13 pies (4 m) de diámetro, fue en el pasado el escudo de un campeón de los gigantes de escarcha, pero se rompió durante un combate y ahora le falta un gran pedazo. Lo que queda del objeto pesa 250 libras (115 kg). El escudo está hecho de escamas de dragón rojo atornilladas a una estructura de cobre batido. Sus correas de cuero de sujeción al brazo se han deshecho hace mucho tiempo. Las cuerdas que sostienen el gong se pueden cortar de dos espadazos.

Si se golpea el gong dentro de la caverna, su tono profundo resonará por todo el complejo y hará que unos cuantos carámbanos grandes se desprendan del techo y se estrellen contra el suelo helado. El impacto de estos fragmentos despertará a tres **remorhazs jóvenes** que hibernaban en una oquedad bajo el hielo. Los remorhazs se abalanzarán rompiendo el suelo y atacarán a las criaturas que vean. La tribu del gran gusano desconoce la existencia de los remorhazs y no tiene forma de controlarlos una vez despiertos.

Encuentro recomendado

La mayor parte de los miembros de la Tribu del Gran Gusano son nómadas que cazan y forrajean en la naturaleza. Los que moran aquí suelen ser los ancianos, las madres y los niños. Cada cueva menor de la base de la caverna alberga 1d4 + 4 no combatientes; sobre los salientes, vigilando la entrada, hay cuatro **guerreros tribales** (dos en cada cornisa). Tienen una provisión de lanzas para arrojarlas contra los intrusos.

Tesoro

La guarida de los remorhazs se podrá explorar y saquear si se acaba con las criaturas. La zona es una cámara ovalada de 20 pies de diámetro con paredes de hielo vitrificado. Desparramadas por el suelo hay tres gemas de 500 po, quince gemas de 100 po y un objeto mágico que deberás establecer tirando en la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Si los aventureros matan a Wormblod y aportan pruebas de su derrota, el couatl saldrá del altar y otorgará a cada personaje un *Sortilegio del Restablecimiento* (consulta el apartado "Dones sobrenaturales" del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). La criatura regresará luego al interior de la roca y no hará más intentos de comunicarse con ellos.



Mapa 3.4: Caverna del Gran Gusano

Cerros del Surbrin

La gente juiciosa procura mantenerse alejada de los cerros del Surbrin, que están situados al este de Longsaddle, ya que son coto de caza de la tribu del grifo de los bárbaros uthgardts. Los gigantes de las colinas, los orcos y otros monstruos también merodean por la región.

Cerros Starmetal

Los Cerros Starmetal son una serie de montículos rocosos ubicados entre el Bosque de Neverwinter y la Carretera Larga. Se llaman así porque en la zona se han dado varias lluvias de meteoros en el transcurso de los milenios. Las colinas están atormentadas por varias tribus uthgardts, dando a algunos otros motivos para visitar la zona.

En lo profundo de los Cerros Starmetal, un grupo de enanos devotos de Marthammor Duin (el dios enano de los exploradores, viajeros y exiliados) fundó la aldea de Peña del Crepúsculo, a orillas de un frío y cristalino lago conocido como Glorfindar. Pocos, a excepción de los enanos, saben de la existencia de este lugar. Los viajeros de buena voluntad son bienvenidos y la contemplación del cielo estrellado es excelente.

Ciudadela Adbar

La Ciudadela Adbar ha prevalecido bajo el mordiente frío de las Montañas de Hielo durante casi dieciocho siglos, inexpugnable y desafiante. La fortaleza, excavada en un espolón de la montaña, consta de dos grandes torres rodeadas de estacas para impedir que las grandes criaturas voladoras puedan aterrizar para atacar las estructuras de manera directa. La enorme chimenea de la forja central de la ciudadela se alza entre los torreones, escupiendo humo como un volcán a punto de entrar en erupción. Rodean el bastión un puñado de plataformas, almenas y saeteras desde donde los defensores pueden disparar ballestas sobre los atacantes insensatos. Un gran puente levadizo impide que nadie entre en el enclave de los enanos, salvo las patrullas y los huéspedes de honor. Unas trampas hábilmente ocultas aguardan a aquellos que invadan los pasillos sin haber sido invitados y, bajo la fortaleza, hay una extensa red de galerías y cavernas diseñados para confundir a los posibles invasores. Si las defensas de Adbar alguna vez resultaran insuficientes, los enanos disponen de un túnel secreto de evacuación que se extiende a lo largo de cientos de millas y conecta con pasajes situados debajo de la Ciudadela Felbarr, al oeste. La guarnición de Adbar ofrece una recompensa de 10 po por cada cabeza de orco que se entregue a las puertas de la ciudad y de 100 po por cada cabeza de gigante.

La población de la Ciudadela Adbar se ha visto gravemente diezmada a causa de la Guerra de la Marca Argéntea, que acabó con muchos de sus guerreros más importantes, incluido su longevo gobernante, el rey Harbromm. El monarca llevó a sus caballeros a la guerra contra las hordas orcas que invadían la Marca y murieron en el campo de batalla. Los hijos gemelos de Harbromm, Bromm y Harnoth, heredaron el trono y, al igual que su padre, abandonaron la Ciudadela Adbar para unirse a la lucha. Más tarde, Bromm pereció, dejando la corona a Harnoth. Este último y sus seguidores participaron en muchas batallas durante la guerra, pero el nuevo rey tomó algunas decisiones equivocadas que dejaron reducidos a los Caballeros del Escudo de Mithral a solo un puñado de miembros. Por fortuna para Harnoth, la Guardia de Hierro, el ejército defensor de la Ciudadela Adbar, se mantiene firme.

Lo que no sabe la mayoría es que Harnoth también resultó muerto a manos de los orcos hacia el final de la guerra. Para prevenir la inestabilidad política dentro de la Ciudadela Abdar, los ancianos de los clanes enanos de Adbar contrataron los servicios de un **doppelganger** para encarnar al monarca fallecido. Así, el verdadero poder de la Ciudadela Adbar ahora

reside en los ancianos de los clanes, que se reúnen en secreto y le dicen a su "rey" qué hacer y decir antes cada una de sus apariciones públicas. El doppelganger está tan metido en su papel que a veces se olvida de ello y toma decisiones que los ancianos no han aprobado, comportamiento que es motivo de preocupación creciente para algunos.

Encuentro recomendado

Los aventureros serán bienvenidos en la Ciudadela Adbar y las noticias de su llegada se llevarán de inmediato al rey-doppelganger. Tras reunirse con los ancianos de los clanes, "Harnoth" exigirá mantener un encuentro privado con los personajes en su sala del trono. En presencia de tres ancianos (nobles enanos escudo LB, armados con martillos de guerra en lugar de estoques) y cuatro guardaespaldas (guardias enanos escudo LB de ambos sexos y armados con martillos de guerra en lugar de lanzas), el monarca solicitará a los aventureros que ataquen Ironslag, una forja de los gigantes de fuego situada en las montañas, al noroeste. Las patrullas enanas han divisado gigantes de fuego arrastrando grandes fragmentos de adamantina hacia la fragua subterránea, que hasta hace poco permanecía abandonada. "Harnoth" quiere que los personajes descubran lo que están tramando los gigantes y frustren sus planes, si es posible.

Si los aventureros acceden a explorar Ironslag y regresan con evidencias de que la misión ha tenido éxito (como, por ejemplo, con la cabeza del duque Zalto o un grupo de prisioneros enanos liberados), el falso rey prometerá recompensar a los personajes entregando a cada uno un objeto mágico raro, los que ellos elijan. Él guardará a buen recaudo los objetos escogidos mientras los aventureros estén ausentes llevando a cabo su misión. Si los personajes ya han limpiado Ironslag, el monarca expresará su sorpresa y gratitud, y los instará a descansar en Adbar mientras prepara sus recompensas. Para saber más sobre Ironslag, consulta el capítulo 8: "Forja de los gigantes de fuego".

Mientras el rey-doppelganger trata de persuadir a los aventureros para que acepten la misión que les ha propuesto, o después de la incursión de estos en Ironslag, siete guerreros yikarias (mira el apéndice C) irrumpirán en la sala del trono para matar al monarca y a los personajes. Los yikarias habrán usado su atributo "Posesión" para ocupar los cuerpos de seis Caballeros del Escudo de Mithral. Estos enemigos utilizarán el perfil del caballero, con los siguientes ajustes:

- Son enanos escudo legales buenos que hablan común y enano. Mientras estén poseídos por los yikarias, su alineamiento será legal malvado y también hablarán en yikaria (el idioma de los yikarias).
- Cada caballero porta un escudo y tiene CA 20.
- Blanden martillos de guerra (en lugar de espadones) que infligen 7 (1d8 + 3) de daño contundente al impactar, u 8 (1d10 + 3) de daño contundente si los usan a dos manos.
- Cada caballero posee una velocidad caminando de 25 pies y visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Cuentan con ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, así como resistencia al daño de veneno.

El rey, curiosamente, parecerá reacio a entrar en combate. "Harnoth" pedirá a los traicioneros caballeros que se retiren, pero estos ignorarán sus órdenes. A medida que avance el combate, los ancianos saldrán de la sala de audiencias para pedir refuerzos, que llegarán después de concluir la batalla. Mientras los personajes luchan contra los caballeros, los escoltas del monarca rodearán y protegerán a su señor. Solo se unirán a la refriega si los aventureros se encuentran al borde de la derrota.

Si los personajes derrotan a los enanos poseídos, "Harnoth" les instará a permanecer en la Ciudadela Adbar durante un par de días mientras él prepara unas recompensas que estén a la altura. Encargará a los joyeros crear unas medallas de mithral (una para cada aventurero) con forma de escudos y también redactará una carta de recomendación firmada y se la entregará al grupo. El portador del documento tendrá ventaja en las pruebas de Carisma que realice para influir en los enanos escudo de todo el Norte. Para saber más sobre estas medallas y sobre las cartas de recomendación, consulta el apartado "Signos de prestigio" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Ciudadela Felbarr

Esta formidable ciudad-fortaleza enana se encuentra bajo las Montañas Rauvin. Para acceder al complejo se debe atravesar un viaducto elevado, con acantilados de 100 pies de profundidad a ambos lados, y pasar por dos enormes puertas llamadas el Martillo y el Yunque. Hay dos amplios parapetos almenados conocidos como Vigilia del Norte y Vigilia del Sur antepuestos a estos portones en las laderas cercanas, preparados para descargar una lluvia de virotes y catapultar piedras sobre los posibles invasores. El camino termina en la Puerta Rúnica, la entrada principal de la ciudad subterránea. En lo profundo de las montañas existen túneles conectados con las minas de Felbarr, el Underdark y los distantes bastiones enanos de Salón de Mithral y la Ciudadela Adbar.

La Ciudadela Felbarr ha caído ante los orcos dos veces en su larga historia, pero en ambas ocasiones ha sido recuperada y reconstruida por los enanos. El gran y heroico rey de Felbarr, Emerus Warcrown, que devolvió a la fortaleza su antigua gloria durante la Guerra de la Marca Argéntea, falleció poco después de la guerra mientras ayudaba a sus compañeros enanos a recuperar la ciudad perdida de Gauntlgrym. Desde la muerte de Emerus, el liderazgo de los enanos de Felbarr ha recaído en los parientes lejanos de Emerus, el rey Morinn y la reina Tithmel. Ambos monarcas gobiernan con sabiduría, como iguales.

Encuentro recomendado

El rey y la reina han recibido unos inquietantes informes sobre avistamientos de gigantes de fuego en las colinas ubicadas al noroeste. Temen que los gigantes puedan estar intentando volver a encender la antigua fragua subterránea conocida como Ironslag. Si los aventureros visitan la Ciudadela Felbarr, los soberanos se enterarán de su llegada y los convocarán al salón del trono para una audiencia. El rey Morinn y la reina Tithmel compartirán con los personajes sus sospechas sobre Ironslag y les pedirán que investiguen. A cambio, se ofrecerán construir una torre fortificada para los héroes. Se erigiría en una gran finca situada en la Marca Argéntea (la ubicación exacta la puedes establecer tú). Se tardará cien días en construir la torre y los soberanos enanos se comprometerán a cubrir los costes de construcción. Para obtener esta recompensa, los personajes deberán ir a Ironslag y regresar a Felbarr con una prueba de que los gigantes de fuego ya no son una amenaza (la cabeza del duque Zalto o la palabra de algunos prisioneros enanos liberados servirán).

Si los aventureros se libran del duque Zalto (consulta el capítulo 8, "Forja de los gigantes de fuego"), el rey Morinn y la reina Tithmel cumplirán su promesa y les construirán la torre fortificada. Además, se ofrecerán a añadir una guarnición de diez enanos de Felbarr de lealtad inquebrantable. Usa para ellos el perfil del guardia, con los siguientes ajustes:

- Los enanos escudo son legales buenos.
- Tienen una velocidad caminando de 25 pies.

- Poseen visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Cuentan con ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Hablan común y enano.

Colinas de Dessarin

Los escarpados y salvajes cerros situados al sur de Yartar son refugio seguro para orcos, ogros, gigantes de las colinas, mantícoras y bárbaros uthgardts. Dispersas por las colinas de Dessarin pueden encontrarse antiguas ruinas enanas, torres ruinosas, minas perdidas y cabañas de caza abandonados, cualquiera de los cuales podría albergar monstruos y otros peligros.

Colinas Desoladas

Las Colinas Desoladas estuvieron hace mucho cubiertas por un gran bosque ocupado por reinos elfos. Al marcharse los elfos, la floresta quedó libre para que se estableciera en ella un imperio enano, cuyo recuerdo también se ha desvanecido. El área es hogar ahora de decenas de gigantes de las colinas y ettins, mientras que las montañas situadas en su zona central pertenecen a unos dragones de cobre que han invadido las antiguas cámaras enanas y sus salones del trono, convirtiéndolas en sus guaridas.

Colinas Heladas

El espolón más meridional del Espinazo del Mundo, las Colinas Heladas, se une a los Páramos Eternos creando el límite de la Marca Argéntea por el oeste. Salón de Mithral, uno de los enclaves enanos más fuertes del Norte, se encuentra en las profundidades de las Colinas Heladas, al igual que varios campamentos de los uthgardts.

Colinas Sumber

Las Colinas Sumber son un área de tierras baldías azotadas por el viento y escasamente cubiertas de hierba seca. Gran parte del terreno presenta caras de roca expuestas o escarpadas laderas. Aunque la tierra de la zona es árida, innumerables arroyuelos surgen de manantiales ocultos (generalmente agua dulce y potable); luego estos fluyen a través de las grietas de las laderas para ir a desembocar al río Dessarin, que divide las colinas.

Al oír hablar de las "Colinas Sumber", la mayoría de los lugareños solo piensa en las más altas y de mayor tamaño situadas al oeste del río, ya que esa zona contaba en tiempos pasados con ricas canteras y buena caza. Quedan algunas cabañas de cazadores y fortalezas propiedad de adinerados habitantes de Waterdeep y aventureros, pero en los últimos años se han convertido en hogar de bandidos y monstruos. Quienes excavan las Colinas Sumber en busca de piedra y grava con las que edificar a menudo hablan de hallazgos de gemas y ricas vetas de mineral, aunque en su mayor parte estas viejas historias nunca han sido otra cosa que pura ficción.

Si necesitas un mapa de las Colinas Sumber y descripciones de diversos lugares en y alrededor de la zona, consulta la aventura *Los Príncipes del Apocalipsis*.

Cuernos Convocantes

Los Cuernos Convocantes no eran más que una posada junto a un sendero hasta que, hace unos años, Tamalin Zoar (**noble** humana tethyriana N) compró el establecimiento y se retiró aquí. Utilizando la riqueza e influencia que con tanto empeño había acumulado, atrajo a colonos a la región, dando lugar a un pequeño pueblo cuyos habitantes pagan mensualmente "diezmos" a Tamalin a cambio de su protección. Aún vivaz a sus sesenta años, la noble es "la ley" en los Cuernos Convocantes, una ironía que nunca deja de divertirla. Tiene empleados a nueve oficiales (**veteranos** N de ambos sexos y varios grupos raciales) que viven en la propia aldea para procurar que se mantenga la paz. Tamalin también ofrecerá alojamiento y comida sin coste a los aventureros que la ayuden a resolver los problemas locales. Dada la proximidad del asentamiento a los Páramos Eternos, pocos aldeanos tienen motivos para quejarse de los apaños a los que la anciana recurre para su protección. Ella los mantiene a salvo de orcos, trolls y otros monstruos, y para ellos eso es suficiente.

Los Cuernos Convocantes se encuentran donde el Paso de Jundar se cruza con el Camino de los Páramos Eternos. La intersección está marcada con un túmulo de cráneos de orcos cubiertos de líquenes; conmemora la matanza de una horda en el lugar mucho tiempo atrás. La propia aldea consiste en hileras de pequeñas cabañas de troncos con los tejados hechos de tejas de corteza. La posada de los Cuernos Convocantes es una gran estructura de piedra basta con unos establos contiguos; se sitúa sobre una cresta que domina la intersección, rodeada de altos y viejos árboles. La bodega de la hospedería cuenta con una impresionante selección de cervezas y vinos, así como con un túnel secreto que conduce a una salida oculta en la ladera.

Encuentro recomendado

Mientras los gigantes de fuego rastrean los Páramos Eternos en busca de fragmentos del Vonindod, los trolls que habitan en la zona huirán para evitar que los gigantes los esclavicen. Si los aventureros se quedan en la posada de los Cuernos Convocantes durante una noche, un extraño ruido los despertará de madrugada tanto a ellos como a Tamalin. Dos **trolls** estarán intentando asaltar el establo del lugar para darse un festín con los caballos que se guardan en su interior. Las criaturas están hambrientas y lucharán hasta la muerte. Una vez se libren de los trolls, la noble revelará a los personajes que los ataques de estos monstruos se están volviendo más habituales y se ofrecerá a darles una carta de recomendación (consulta el apartado "Signos de prestigio" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*) si averiguan la principal causa de estos asaltos. Tamalin les explicará que el documento puede conseguirles a un amigo poderoso en Everlund, si se la muestran al posadero semiorco de la Casa de Danivarr (mira el apartado "Everlund"), o también se la pueden entregar a un miembro de la Mano de Yartar (el gremio de ladrones de dicha ciudad) a cambio de algún favor especial.

Si los aventureros aceptan la misión de Tamalin y pasan al menos dos noches en los Páramos Eternos, serán testigos de cómo una **giganta de fuego** abofetea repetidamente a un **troll** poco antes del mediodía de la tercera jornada. Esta giganta, Zaastrid, lleva una *vara del Vonindod* (consulta el apéndice B). Zaastrid está hambrienta y molesta porque su esclavo troll no ha encontrado nada para comer. Los personajes podrán elegir entre mantenerse a distancia y evitar conflictos o entrar en combate con la voraz giganta de fuego y su troll. Zaastrid y el troll lucharán hasta el final. Si los aventureros regresan a los Cuernos Convocantes e informan a Tamalin de su avistamiento de la giganta de fuego, la anciana quedará satisfecha y les entregará igualmente su carta.

Cumbre de Hielo

La isla congelada situada al sureste del Mar de Hielo Movedizo se llama así por el promontorio nevado que domina su mitad norte. La mayoría de sus habitantes vive en unos pocos asentamientos agrupados en torno a las bahías gemelas de su

costa meridional. Las cuevas que hay en la cima de la montaña le sirven como guarida a Arveiaturace, la sierpe blanca conocida por los marineros como Garras de Hielo debido a su costumbre de lanzarse sobre las embarcaciones indefensas para destrozarlas con sus garras.

Los muelles de Aurilssbarg, la mayor comunidad de la isla, están atestados de drakkars. Como es típico en los asentamientos de Cumbre de Hielo, las calles del lugar están pavimentadas con troncos unidos entre sí y sus edificios son estructuras de madera achaparradas cuyos pronunciados techos están cubiertos de hierba. El corazón de Aurilssbarg es el Salón Verde, una espaciosa taberna con un gran fogón en el que se puede cocinar a seis cabras a la vez para alimentar a las ateridas y hambrientas tripulaciones que llegan después de descargar sus barcos en los muelles. Los lugareños acuden aquí también para estar al tanto de las últimas noticias llegadas del continente, aunque para cuando alcanzan Cumbre de Hielo estas ya están a menudo desactualizadas y se han exagerado hasta el extremo, por lo que no son más que meros rumores. Aun así, los aislados habitantes de Aurilssbarg las dan por ciertas de todos modos.

Los asentamientos costeros más pequeños de la ínsula son las aldeas pesqueras de Baluarte de Bjorn e Icewolf. Los nativos de Cumbre de Hielo sobreviven gracias a sus capturas de pescado y a la caza de cabras, focas y ballenas. La isla cuenta con una gran población de yetis. Estos se alimentan de cabras montesas, evitando a los habitantes norteños, a menos que escasee la comida.

Daggerford

Construido en una ladera de la llanura aluvial del río Delimbiyr, el pueblo amurallado de Daggerford está dominado por una torre de tres pisos que pertenece a su duquesa: Morwen Daggerford. Sobre las murallas del asentamiento se aprecian docenas de granjas y un puñado de aldeas, todas bajo la protección de la duquesa y la Alianza de los Lores.

Sin que los habitantes de Daggerford se hayan percatado, una **súcubo** llamada Pencheska ha usurpado la identidad de Morwen y ahora gobierna en su lugar. La infernal ha encarcelado a la verdadera duquesa en Fuerte de Cromm, un fuerte situado a orillas de la Marisma del Lagarto (consulta la entrada "Marisma del Lagarto" para saber más). Pencheska está usando su posición para infiltrarse en la Alianza de los Lores. Gobierna Daggerford como lo hacía lady Morwen, con severidad, pero de manera justa, y no hace nada que pueda despertar sospechas.

Hace poco, los gigantes de las colinas que habitan al sur de las Colinas Desoladas han comenzado a invadir las tierras de cultivo y las propiedades nobles de los alrededores de Daggerford. La súcubo, esperando parecer benévola, está preparando el pueblo para acomodar a los granjeros que acudan en busca de refugio y mantiene las murallas externas del enclave repletas de vigías. La "duquesa" también ha aumentado los impuestos para pagar a mercenarios de los Zhentarim que patrullen las tierras al norte de Daggerford. Pencheska ha forjado una prometedora alianza con la Red Negra y su contacto principal con los Zhentarim dentro del pueblo es un mediano regordete, una auténtica comadreja, llamado Nelkin Danniker (**espía** mediano piesligeros N), conocido por sus socios como el Caracol debido a su forma de hablar lenta y reflexiva. El Caracol está pasando el rato en la Taberna y Posada Brillo del Río, vigilado por 1d6 **matones** (humanos N de ambos sexos, de diversos grupos étnicos) haciéndose pasar por clientes anónimos de la hospedería.

La otra taberna popular del pueblo, la Vaca Feliz, la administran Koggin y Lily Hardcheese (**plebeyos** medianos fornidos LB, de ambos sexos). Koggin también ejerce como prestamista de puertas de la posada afuera y ha empleado a otros miembros de la familia para que le ayuden a administrar ambos negocios, incluidos tres hermanos y tres hermanas, una docena de sobrinas y sobrinos y algunos parientes lejanos. Una de las clientas habituales de la Vaca Feliz es una semielfa llamada Zira, que en realidad es una **dragona de bronce adulta** llamada Zirazylym polimorfada. A Zira le cae bien la familia de los Hardcheese y no se entromete en sus asuntos. Evitará entablar contacto con los personajes, a menos que los eventos relacionados con la Red Negra los obligue a ello (consulta el apartado "Misión de Shalvus Martholio" en el capítulo 2).

Encuentro recomendado

Si los aventureros deambulan por el pueblo o visitan la Vaca Feliz, el Caracol tendrá conocimiento de ello y envía a uno de sus matones para pedirles una reunión. Nelkin se mostrará encantado de encontrarse con los personajes en un lugar público o privado, según prefieran. Dará comienzo a la conversación poniendo una oferta sobre la mesa. Si todos los miembros del grupo firman un acuerdo por escrito donde declaran que no interferirán en las operaciones de la Red Negra en Daggerford, o que no aceptarán ninguna misión o encargo especial de la duquesa Morwen Daggerford, el Caracol les ofrecerá las siguientes contrapartidas:

- Alojamiento y comida gratis en la Taberna y Posada Brillo del Río, todo pagado por los Zhentarim.
- Un caballo o poni gratis para cada personaje, con los costes de los establos de Daggerford a cuenta de la Red Negra.
- La propiedad de una torre fortificada en "buenas condiciones" que domina el río Delimbiyr, al oeste de Orlbar (recientemente abandonada por los Zhentarim después de un ataque de los gigantes de piedra).

Si Nelkin no puede lograr que todo el grupo se avenga a sus términos, la reunión terminará en términos corteses, pero luego seguirá de cerca sus actividades en el pueblo sin hacer nada por importunarlos. Sin embargo, informará a la duquesa de que los aventureros están en el asentamiento y le recomendará evitarlos. Debido a su acuerdo con los Zhentarim y el miedo a verse expuesta, la súcubo que suplanta a la Morwen Daggerford pondrá tierra de por medio entre ella y los personajes, negándoles audiencia.

Si los aventureros van a inspeccionar la torre fortificada al oeste de Orlbar, encontrarán al llegar a seis **gigantes de piedra** desmantelándola piedra a piedra. En el caso de que los personajes acaben con al menos tres gigantes, los demás huirán hacia el este por el río Loagrann hasta su guarida en la Grieta de Deadstone (mira el capítulo 6, "Cañón de los gigantes de piedra"). Reparar los daños causados a la torre costará 1.000 po y 10 días de trabajo.

Deadsnows

Las montañas de Nether bañan con sus frías sombras el pueblo de Deadsnows, que se sitúa en un llano alpino enclavado entre dos estribaciones montañosas. Las ovejas pastan en las laderas más bajas, vigiladas por pastores con ballestas, mientras mordisquean la gruesa hierba que crece entre los afloramientos rocosos. Más allá de los pastizales, la tierra se eleva hasta alcanzar riscos poblados de abetos y luego continúa ascendiendo hasta las montañas, que se levantan al cielo cubiertas de niebla y de nieve.

Lo más destacado de Deadsnows es el Hospicio de Marthammor, una abadía fortificada situada en el centro del asentamiento. En torno a esta hay varios edificios construidos con madera que conforman el pueblo y, además, todo está rodeado por una muralla ruinosa que necesita

desesperadamente una buena reparación. Las rosas invernales florecen durante todo el año a lo largo del recinto amurallado. Justo tras la muralla, con vistas a la carretera que conduce al pueblo, hay una atalaya de piedra. Un estandarte ondea en su torreta más alta, mostrando el dorado amanecer de Lathander. Una docena de adoradores del Señor de la Mañana (sacerdotes y acólitos LB de ambos sexos y varias razas) ocupan la construcción.

La abadía es una fortaleza enana dedicada a Marthammor Duin, el dios enano de los errabundos. La venerable líder del sitio, Kerrilla Gemstar (sacerdotisa de Marthammor Duin enana escudo NB), supervisa a un grupo de plebeyos que ha hecho voto de servicio. La abadía ofrece su ayuda a cualquier persona necesitada, mientras que los clérigos de la atalaya se dedican a proteger el pueblo y a asegurar el bienestar de sus residentes.

La familia noble Icespear tuvo mucha influencia en Deadsnows durante muchas generaciones, hasta que lord Delvon Icespear fue asesinado en la Guerra de la Marca Argéntea. No dejó herederos, de manera que la finca familiar ha estado cerrada desde entonces. Los vagos intentos de localizar a otros miembros del linaje Icespear han resultado infructuosos. El asentamiento ha sobrevivido durante varias estaciones sin gobernante, ya que nadie en la población quiere el poder o esa carga de responsabilidad.

Los visitantes que prefieren no probar la insípida comida y las salas llenas de corrientes del hospicio pueden hallar una acogedora taberna, el Blasón, así como una posada decente, la Rosa y el Martillo, dentro del pueblo.

Escudo de Mornbryn

Escudo de Mornbryn es una aldea situada en la franja occidental de los Páramos Eternos; recibe su nombre de una cresta rocosa con forma de herradura que crea un talud natural en torno a los costados oeste y sur del asentamiento, protegiéndolo contra las inundaciones cuando el río Surbrin aumenta su caudal durante la primavera. En el extremo noreste de Escudo de Mornbryn hay una pequeña fortaleza equipada con catapultas que pueden lanzar fuego orientadas hacia los Páramos Eternos. Mornbryn fue un explorador de cierto renombre en el Norte hace algunos siglos y cuenta la leyenda que su tumba está escondida, repleta de tesoros, en algún lugar cercano.

Los aldeanos están acostumbrados a enfrentarse a las amenazas de los Páramos Eternos, pero no a enemigos tan formidables como los gigantes del fuego. Hace tres semanas, cuatro de estos gigantes irrumpieron en el pueblo, treparon por la cresta situada al oeste de la población, vadearon el río y desaparecieron en los cerros del Surbrin sin siquiera desviar la mirada. No atacaron a los lugareños y los daños a las propiedades de estos fueron mínimos. Quedó claro para los residentes de Escudo que los gigantes no estaban interesados en la aldea. Simplemente esta se interponía en su camino.

Encuentro recomendado

Tras tener noticias sobre el "ataque" de los gigantes de fuego a Escudo de Mornbryn, los agentes de los Zhentarim de Yartar enviaron a unos mercenarios al pueblo para ofrecerles su protección. Los mercenarios llegaron al asentamiento en caballos de guerra, actuando como refulgentes caballeros. Los aldeanos les dieron la bienvenida al principio, pero los zhents están demostrando ser más problemáticos que útiles. Parecen más interesados en encontrar la tumba perdida de Mornbryn que en proteger la aldea. El líder de los mercenarios, Oboth Tbornsteel (veterano humano damarano NM, con 90 puntos de golpe), ha convertido el Troll en Llamas (la posada local) en su cuartel general personal, con seis mercenarios (veteranos NM de ambos sexos y varias razas y grupos étnicos) apostados en el exterior y seis más dentro. Durante el día, los doce mercenarios restantes reúnen a los lugareños de vez en cuando y los llevan a la hospedería para hacerles preguntas, mientras que Oboth toma notas en un gran libro forrado en cuero negro con el símbolo de los Zhentarim impreso en la portada. Oboth sospecha que alguien en la aldea sabe dónde está escondida la tumba o posee algún detalle sobre su ubicación.

Poco después de la llegada de los aventureros, los mercenarios avisarán a Oboth, quien insistirá en hablar con los recién llegados. Si el líder piensa que los personajes le van a crear problemas, les presionará para que busquen refugio en otra parte. En caso de que desafíen su autoridad, les prometerá reservarles unos tranquilos alojamientos en el cementerio local, a menos que hagan lo que él ordena. A Oboth le gusta avasallar a los demás, pero no le gusta que lo intimiden. Tiene poco respeto por los aventureros, aunque tolerará su presencia si uno o más de ellos son miembros, o aliados, de la Red Negra.

Tesoro

Cada mercenario porta 2d10 po en una bolsa. Oboth también lleva puesto un anillo de sellar de electro (que vale 50 po) con el símbolo de los Zhentarim: una serpiente negra alada.

Espinazo del Mundo, el

Estas montañas de hielo y roca negra forman una cordillera de fríos picos que arañan el cielo en la región más alejada del Norte y que pocas criaturas tienen la capacidad de atravesar. Los vientos brutalmente gélidos, las avalanchas y las grietas heladas son el menor de los problemas para los viajeros en el Espinazo del Mundo. Tribus de gigantes, trasgos y orcos pueblan la región, ocupando todas las cavernas o complejo enano abandonado, salvo aquellas habitadas por los dragones.

Estero de los Hombres Muertos

Un liche llamado Iniarv hizo que el mar fluyera hacia el interior de un reino que estaba aquí hace mucho y lo arrasó. El pantano recibe su nombre de los miles que murieron en aquella inundación. Los viajeros que van por la Carretera Alta, y que bordean el estero hacia el este, deben resistir la tentación de la atracción que el pantano ejerce por medio de oscilantes fuegos fatuos. Innumerables aventureros han perecido en el estero, atraídos por leyendas, verdaderas en este caso, que hablan de castillos en ruinas semihundidos en el lodo. Estas construcciones, que fueron nobles en tiempos pretéritos, ahora dan cobijo a hombres lagarto, muertos vivientes y cosas peores. Las mayores amenazas para los cazatesoros son unos dragones negros ancianos gemelos: Voaraghamanthar y Waervaerendor. Mientras que al primero se le considera el señor indiscutible del estero, al segundo apenas se le conoce; a ambos dragones les gusta que sea así.

En caso de que los personajes se hallen en este lugar, usa la tabla "Monstruos en pantanos" del apéndice B del *Dungeon Master's Guide* para inspirarte a la hora de diseñar encuentros.

Everlund

Situada a orillas del río Rauvin, Everlund es una de las comunidades mercantiles más activas del norte. Una gruesa muralla de piedra, solo interrumpida por cinco puertas, rodea la ciudad. Al igual que los radios de una rueda, las amplias y rectas avenidas conducen desde cada puerta al Mercado de la Campana, situado en el centro del asentamiento. Las calles están limpias y son lo suficientemente anchas como para permitir el paso a los grandes vehículos de las caravanas.



Mapa 3.5: Everlund

Los soldados del ejército de la urbe procuran hacerse ver patrullando los muros, para tranquilizar a los ciudadanos y visitantes, así como para desalentar a los atacantes. Los edificios de Everlund son majestuosos y están bien cuidados, con techos muy pronunciados y altas agujas que lucen coloridos estandartes. Dos puentes atraviesan el río, en cuyos márgenes se aprecian parques y árboles. Hasta hace poco, Everlund pertenecía a la Alianza de los Lores. Los cinco líderes que actualmente conforman el Consejo de Ancianos de la ciudad votaron tres contra dos a favor de la escisión y, en una simbólica muestra de apoyo a Sundabar (consulta el apartado "Sundabar"), condenaron a la alianza por no haber acudido en auxilio de esta durante la Guerra de la Marca Argéntea. Esta decisión se consideró una oportunidad para que Everlund siguiera su propio camino, pero los ciudadanos mejor informados creen que la votación fue manipulada por la familia Zoar, un grupo de influyentes nobles oriundos de Waterdeep que a raíz de un escándalo recaló en Everlund, hace más de un siglo. Los Zoar han conseguido una notable influencia política en la población en la medida en que ahora tienen a un representante dentro del Consejo de Ancianos.

El Salón de los Ancianos es donde el consejo se reúne para discutir los temas que afectan a la ciudad. Solo sus integrantes saben quién votó qué con respecto a la decisión de abandonar la Alianza de los Lores. El Consejo de Ancianos está integrado por los siguientes miembros:

- El gran capitán Horix Zoar (**noble** humano tethyriano LN), comandante del ejército de Everlund y locuaz en exceso.
- El gran hechicero Vaeril Rhuidhen (**archimago** elfo solar NB) es la calmada voz de la moderación y la sensatez; mantiene la paz entre los miembros más beligerantes del consejo (y anteriormente servía como enlace con la Alianza de los Lores).
- La guardiana de los puentes, Kythora Shen (**veterana** humana shou LN), una soldado retirada y habilidosa burócrata, tiene el cometido de supervisar la vigilancia de la ciudad y el desarrollo del comercio en su interior.
- El maestre de los gremios, Boldor Steelshield (**noble** enano escudo N), representa a los comerciantes de Everlund y es propenso a la hipérbole; se rumorea que acepta sobornos.
- El portavoz de la ciudad es un ciudadano elegido cada siete años para representar a los habitantes de la población; hoy en día, el puesto lo ocupa Vatrice Stormwright (**plebeya** humana illuskana CB), una mujer fácil de avasallar que posee un negocio de deshollinados de relativo éxito en la urbe.

El edificio más destacado de Everlund es la Torre Brillo de Luna, una construcción de piedra negra que sirve como bastión de los Arpistas en el Norte. Se alza sobre una de las colinas más altas de la ciudad y consta de cuatro esbeltas y cilíndricas torres unidas entre sí rodeadas por un foso seco que puede inundarse rápidamente mediante un sistema de cisternas y bombas. El techo está coronado por una torreta abierta que dispone de un espejo de señales con forma de luna creciente.

En todo momento, habrá de cinco a quince arpistas en la residencia, asistidos por un personal leal y una guarnición privada de veinte veteranos. La lord de la luna, Daviana Yalrannis (**caballero** humana tethyriana CB), es la señora de la torre, encargada de su defensa y mantenimiento. Un poderoso mago de los Arpistas llamado Krowen Valharrow (**archimago** humano turami CB, que lleva una *túnica de objetos útiles* y un *bastón de fuego*) también reside en el edificio, junto a docenas de **tressyms domesticados** (mira el apéndice C) y de un puñado de aprendices de **mago**. Dejando a un lado su capacidad de volar, los tressyms se comportan como gatos domésticos normales. Si algún aventurero

muestra interés por estos felinos. Krowen se ofrecerá a cederle uno (aunque no más de uno) al grupo. El tressym se unirá al primer personaje en ganarse su confianza, para lo que deberá mostrarle algún claro signo de afecto y superar una prueba de Carisma CD 17. Un aventurero competente en la habilidad Trato con Animales tendrá ventaja en la prueba. El tressym vinculado obedecerá las órdenes de ese personaje y de nadie más.

Casi en la cúspide de la Torre Brillo de Luna hay una sala circular sin ventanas que alberga un *círculo de teletransportación* permanente; los arpistas de alto rango lo usan para entrar y salir de la construcción sin ser vistos (consulta el apartado "Círculos internos" al final de este capítulo).

La ciudad cuenta con muchos templos, siendo los más destacados los dedicados a Yelmo, Mielikki y Corellon Larethian. En Everlund también abundan los buenos establecimientos para comer y descansar; el más antiguo y grande es la Casa de Danivarr. En tiempos pasados la mansión de un noble, esta laberíntica posada es el lugar predilecto de los aventureros. La familia Zoar se hizo con la hospedería hace unos años, pero ha dejado el funcionamiento de la Casa de Danivarr en manos de un semiorco tuerto llamado Dral Thelev (**plebeyo** semiorco LB). Tanto los Arpistas como los Zhentarim mantienen este sitio vigilado.

Desarrollo

Si los personajes han recibido una carta de recomendación de Tamalin Zoar (mira el apartado "Cuernos Convocantes") y se la muestran a Dral Thelev, el semiorco les dirá que la familia Zoar es poderosa en la urbe y que los aventureros pueden entregarle el documento a cambio de un favor de los Zoar (consulta el apartado "Signos de prestigio" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Cuando los personajes decidan hacer efectivo el favor, Dral se pondrá en contacto con sus patronos y el gran capitán Horix Zoar hará todo lo posible por conseguir lo que los aventureros piden, siempre que esté en su mano y que no le genere ningún problema a él o a su familia. Algunos ejemplos de lo que podría proporcionarles incluyen una reunión con uno o más miembros del Consejo de Ancianos, un encuentro concertado con un representante de la Alianza de los Lores de otra ciudad o un *pergamino de conjuro* de *alzar a los muertos*.

Fireshear

Hace mucho tiempo, la caída de un meteorito dejó un cráter en la tundra congelada, cerca de la costa del Mar Impenetrable, arrancando toneladas de roca y dejando al descubierto ricas vetas de mineral de cobre y plata. En los años que siguieron, los mineros se establecieron en los alrededores, dando lugar a la ciudad de Fireshear. Estos trabajan hoy para un consorcio de tres empresas mercantes aliadas: la Casa Hammaver (con sede en Mirabar), el Triángulo de Plata (afincados en Neverwinter) y los Exploradores de Brokenstone (radicados en Waterdeep). El asentamiento está formado por unas estructuras de piedra achaparradas que se asemejan a iglúes; sus cúpulas soportan bien el peso de la nieve y desvían el frío viento. La mayoría de las casas están excavadas en la roca y disponen de profundos sótanos llenos de conservas.

Los mineros de Fireshear viven aquí durante todo el año. Las rampas talladas en los acantilados conducen a la orilla; allí, unos muelles de piedra se adentran en una bahía poco profunda que se congela al final del otoño y no se descongela hasta principios del verano. La ciudad importa la mayoría de sus alimentos, la ropa y otros artículos de primera necesidad. La pesca en el hielo es un popular pasatiempo entre los niños, pero a todos los adultos físicamente aptos les espera el trabajo en las minas.

Fireshear cuenta con tres líderes; forman un triunvirato de gobierno que gestiona las negociaciones comerciales con los portavoces de otros asentamientos y distribuye los suministros entre los habitantes de la población. Cada miembro es representante de una de las compañías fundadoras de la ciudad. Los integrantes del triunvirato sirven de manera vitalicia, o hasta que renuncian, y se sabe que aceptan sobornos: recompensan a las familias que les pagan en dinero contante y sonante o en minerales preciosos con suministros de mejor calidad o en mayor cantidad. Los miembros actuales son Tharkus Gromm (**matón** enano escudo NM) de la Casa Hammaver, Darva (**maga** dracónida NB) del Triángulo de Plata y Zalaron Daska (**veterano** humano tethyriano N) de los Exploradores de Brokenstone.

Fireshear también es el hogar de una civilar (una capitana) retirada de la Caballería de Grifos de Waterdeep y, además, miembro del Enclave Esmeralda, llamada Dasharra Keldabar (**veterana** enana escudo LB). Vive al norte de la población, en una choza construida bajo tierra en su mayor parte, sobre una cresta con vistas al mar. Los lugareños saben que la mujer cría grifos, los entrena como monturas y enseña a la gente a cabalgarlos. Mantiene a sus grifos estabulados en un refugio de madera bajo y resistente junto a su casa. En todo momento, Dasharra dispondrá de 1d4 + 6 grifos adultos y 1d4 huevos de grifo a su cuidado. Ella tiene empleados como guardias a seis mercenarios de los Zhentarim (**veteranos** humanos tethyrianos N de ambos sexos), tres de los cuales vigilan fuera del establo de los grifos mientras que los otros descansan hacinados en un pequeño altillo situado sobre este.

Si alguno de los personajes es miembro del Enclave Esmeralda, los aventureros podrán convencer fácilmente a Dasharra para que les ayude a volar hasta Svardborg, Lyn Armaal u otro destino que se encuentre a unos pocos cientos de kilómetros de Fireshear. De lo contrario, deberán pagar sus servicios. Les cobrará 250 po por persona y entrenamiento, más otras 25 po por persona y día de viaje. Los personajes que quieran entrenarse deberán someterse a tres días de intensa instrucción, después de lo cual sabrán lo suficiente acerca de la monta de grifos como para controlar sus monturas. Cada grifo puede transportar a un jinete Mediano o a dos Pequeños (junto con sus armaduras y equipo), la antigua civilar dispone de sillas de montar y riendas de tamaño adecuado para todo tipo de jinetes. El grifo que lidera la manada de Dasharra, Chillón, no permite ser montado por nadie más que ella. Sus otros grifos están entrenados para seguir a Chillón donde quiera que vaya y no se les puede obligar a desviarse de su curso, a menos que hayan sido mágicamente hechizados.

Encuentro recomendado

Tres días después de que los personajes lleguen a Fireshear, un gran navío de los gigantes de escarcha con alas de dragón blanco a modo de velas y colmillos de mamut atados a la proa emergerá por entre la espesa niebla que cubre la costa. La nave (consulta la caja "Svardborg: características generales" en el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha") avanza creando una franja en la superficie helada de la poco profunda bahía a medida que se aproxima y, lentamente, se detiene por completo. La embarcación transporta a veinte **gigantes de escarcha**. Doce de ellos saltarán por los costados, caminando sobre el hielo o vadeándolo con el agua helada hasta la cintura, ansiosos por atacar y saquear. Los ocho restantes permanecerán a bordo del barco.

Mientras los habitantes de la ciudad se refugian en las minas o huyen por la tundra abierta, los gigantes asaltantes se dividirán, permitiendo a los aventureros enfrentarse a dos

o tres de ellos cada la vez. Dasharra les proporcionará apoyo aéreo, atacando a aquellos que estén al alcance de su ballesta pesada mientras cabalga en su grifo. Si seis o más gigantes de escarcha caen en combate, el resto se retirará de vuelta a su nave. Dejados atrás, los gigantes supervivientes (incluidos los que no han participado en el asalto inicial) se reagruparán y lanzarán un segundo ataque 1d4 + 1 horas más tarde, esta vez sin que quede ninguno de ellos en el navío.

Este asalto de los gigantes se producirá tanto si los personajes aún siguen en Fireshear como si no. Si los aventureros no están presentes para defender el asentamiento, los gigantes de escarcha que participen en el ataque obligarán a cientos de personas a refugiarse en las minas. Entonces, los invasores apilarán peñascos en las entradas de la mina para dejar a los lugareños atrapados en su interior y luego saquearán la ciudad. Los ciudadanos que huyeran por la tundra en lugar de esconderse en las minas regresarán 2d6 horas más tarde para encontrar sus hogares reducidos a escombros y ni rastro de sus víveres. Los gigantes no le prestarán atención a la casucha de Dasharra, que está al norte de la población.

Tesoro

Cada gigante lleva consigo un saco que contiene 1d4 objetos corrientes (tira en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" de la introducción). A bordo del navío hay un cofre de madera; no está cerrado con llave, pero su tapa está congelada y no se puede abrir. Infligir al menos 5 de daño a la tapa la abrirá por la fuerza. El cofre guarda 1.500 pp, 450 po y 1d3 objetos mágicos, que se establecerán utilizando la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Gauntlgrym

En tiempos una gran ciudad y un bastión del imperio Delzoun, esta fortaleza enana permaneció abandonada durante siglos bajo las montañas. Recientemente, un ejército de enanos escudo liderado por Bruenor Battlehammer la reconquistó, expulsando a los invasores drows y haciéndolos huir de vuelta al Underdark. Bruenor se sienta ahora en el trono de Gauntlgrym como su rey.

El "corazón" de Gauntlgrym es su legendaria fragua, dentro de la cual se encuentra aprisionado un primordial de fuego conocido como Maegera el Titán del Amanecer. Para saber más sobre esta fortaleza enana y sus moradores, consulta la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*, así como la aventura *Desde el Abismo*.

Encuentro recomendado

Los drows de la casa Xorlarrin se han infiltrado en Gauntlgrym a través de unos pasadizos secretos que ni siquiera los enanos conocen. Transportan un *frasco de hierro* que les ha entregado el gran jefe de los gigantes de fuego, el duque Zalto, y han accedido a la fragua asesinando a unos cuantos guardias; luego, han atrapado al primordial de fuego en el objeto y ahora intentan huir con su botín. Si los aventureros han acudido a Gauntlgrym antes de visitar Ironslag (mira el capítulo 8, "Forja de los gigantes de fuego"), podrán tratar de frustrar el robo y mantener al primordial lejos de las manos de Zalto. En este encuentro, los personajes se enfrentarán a los drows mientras estos intentan escapar. Este comenzará de una de estas dos maneras:

- Los aventureros estarán atravesando un pasillo de Gauntlgrym cuando se toparán con los drows intrusos.
- Los personajes estarán reunidos con Bruenor Battlehammer cuando las noticias del robo del primordial lleguen a oídos del rey, en cuyo caso les pedirá que ayuden a hallar a los responsables.

En cualquiera de estos casos, los aventureros se encontrarán con los drows en un polvoriento pasillo de 20 pies de ancho por 30 pies de alto, en el que se alinean unas estatuas de factura enana de 10 pies de alto. Asume que los dos grupos están separados por 60 pies cuando se detectan. Los elfos oscuros se dirigían hacia una puerta secreta situada en la pared, tras una de las esculturas; al otro lado de la puerta hay un túnel de 5 pies de ancho por 7 pies de alto y una milla de largo, que los drows intentarán usar como ruta de escape. Al comienzo del encuentro, la puerta secreta estará entre los dos grupos, a 20 pies de la partida drow y a 40 pies de los aventureros, aunque los personajes no tendrán conocimiento previo de ello. Esta puerta se ha construido con tal maestría que para detectarla es necesario realizar una inspección detenida del muro y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 25. Los drows sí la conocen, ya que la han utilizado para infiltrarse en Gauntlgrym sin ser detectados.

El líder de los drows (el grupo es masculino al completo) es un escurridizo y valiente elfo oscuro llamado Draac Xorlarrin. Su primo Taal, más joven, lo acompaña. Ambos son **magos drows**. Sus escoltas son seis **guerreros de élite drows** y dos **demonios de las sombras** (uno convocado por Draac y el otro por Taal).

Los dos magos drows habrán empleado ya su acción de invocar demonio, así como todos sus espacios de conjuro de nivel 5. Saben que no pueden permitirse el lujo de pelear contra los aventureros o arriesgarse a que los atrapen. Durante sus primeros turnos del combate, Draac y Taal lanzarán *tentáculos negros de Evard*. Los tentáculos brotarán del suelo ante los personajes, inundando los dos cuadrados de 20 pies de lado que hay entre ellos y la puerta secreta. Confiando en que estos mantendrán a raya a sus enemigos, los magos drows se dirigirán hacia la puerta secreta y tratarán de escapar. Los guerreros de élite drows y los demonios de las sombras seguirán a los magos, actuando como su escolta personal. Una vez dentro del túnel secreto, los magos usarán sus conjuros de *telaraña* para obstruir el pasillo que su grupo vaya dejando atrás, con la esperanza de atrapar o ralentizar a sus perseguidores.

Tesoro

Draac Xorlarrin porta el *frasco de hierro* que contiene a **Maegera el Titán del Amanecer** (mira el apéndice C) atrapado en su interior. También lleva consigo un bastón rematado con patrones de telarañas en el mango y una araña de obsidiana esculpida con pequeños diamantes a modo de ojos en su parte superior (vale 1.500 po). Se trata de un bastón ornamentado, aunque no mágico. Taal posee una bolsa con cuatro gemas de 100 po en su interior y una elegante capa negra bordada con telarañas de hilo de platino (con un valor de 750 po).

Desarrollo

Si los drows escapan, los personajes podrán encontrárselos de nuevo en Ironslag (consulta el apartado "Entrega especial" al final del capítulo 8). Se puede liberar del frasco con seguridad al Titán del Amanecer en alguna de estas dos posibles localizaciones: si se hace en la fragua de Gauntlgrym, Maegera quedará atrapado allí otra vez; y si se lo libera dentro de la forja de adamantina de Ironslag (mira el capítulo 8, "Forja de los gigantes de fuego", zona 29), el primordial quedará apresado dentro de ella y contenido de la misma manera. En caso de que se suelte al Titán del Amanecer en cualquier otro lugar, este quedará fuera de control y atacará a cualquier criatura que vea, hasta que lo atrapen de nuevo dentro de un *frasco de hierro* o algún otro receptáculo.

Glaciar Reghed

Los vientos fríos que dan nombre al Valle de Icewind (N. del T.: "icewind" significa "viento helado" en inglés) soplan en este elevado y congelado paraje. Pocos se atreven a aventurarse cerca de los altos muros del límite oriental, por lo que se sabe muy poco de lo que podría morar en o dentro del glaciar.

Goldenfields

Goldenfields es un enorme complejo de granjas amurallado dedicado a Chauntea, la diosa de la agricultura. También sirve como base al Enclave Esmeralda. Sus cosechas son cruciales para las ciudades de todo el Norte, en particular para Waterdeep. Consulta el capítulo 2 para saber más sobre este lugar.

Encuentro recomendado

Si la aventura no ha comenzado en Goldenfields, puedes incluir ahora el encuentro "Ataque a Goldenfields" (mira el capítulo 2) cuando los aventureros visiten esta localización.

Gran Páramo

El Gran Páramo no es parte del Norte per se. Hace mucho tiempo un gran cataclismo tuvo lugar aquí y aniquiló a todo un reino élfico, pero ahora quedan pocas evidencias de este suceso, salvo algunas ruinas encantadas, tumbas y mazmorras envueltas en una espesa niebla. Muchos aventureros han perecido en su búsqueda de estos arcaicos lugares, ya que el Gran Páramo está habitado por numerosos monstruos.

Grieta de Deadstone

En un brumoso cañón enclavado en las montañas Picos Grises, llamado la Grieta de Deadstone, habita un clan de gigantes de piedra liderado por la thane Kayalithica; es una devota, aunque desorientada, adoradora de Skoraeus Huesos Pétreos. Consulta el capítulo 6, "Cañón de los gigantes de piedra", para saber más sobre esta ubicación.

Grudd Haug

Construida sobre un afluente del río Dessarin, Grudd Haug es la guarida de la jefa Guh y sus gigantes de las colinas. Mira el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas", para saber más sobre este lugar.

Guarida de Iymrith

La dragona azul Iymrith ha convertido unas ruinas nethereses del Anauroch en su guarida. La derruida construcción está medio sepultada en el desierto, al noreste de Ascore. Consulta el capítulo 12, "La Maldición del Desierto", para saber más sobre este lugar.

Gundarlun

La nación isleña de Gundarlun (mira el mapa 3.12) es una cadena de montañas estériles que se alza en medio del Mar Impenetrable. Las poderosas olas se estrellan contra sus costas rocosas. En sus laderas, dominando el mar, hay varios baluartes de piedra con aldeas de pescadores arracimadas a su alrededor; cada uno está gobernado por un despiadado jarl que responde ante rey de Gundarlun, Olgrave Redaxe (**berserker** humano illuskano CN, con 90 puntos de golpe). El soberano vive en una fortaleza derruida con vistas a Gundbarg, el único puerto de la isla.

Gundbarg

Gundbarg, ciudad de rudos norteños, solo tolera a los visitantes porque depende del comercio para su supervivencia. Lo que estos habitantes del Norte no pueden comprar, lo saquean. Los viajeros suelen hospedarse en la Posada del Dragón Tortuga, un edificio de piedra cubierto de salitre próximo a los muelles. Unas altas murallas pétreas rodean el puerto de Gundbarg, que da cobijo a la flota de casi doscientos drakkars del rey.

Hacienda Zymorven

Hay una fortaleza hecha de mampostería enclavada sobre un risco con vistas a la Carretera de Rauvin; posee una diáfana perspectiva de los Páramos Eternos al sur y del Bosque Lunar al norte. En las cumbreras de su alto tejado se alzan unas estatuas de madera con forma de lobos aullantes. Un ramal del mencionado camino serpentea hasta las puertas de entrada de la construcción y su muralla exterior. Desde este bastión, la familia Zymorven de Silverymoon lleva cuatro generaciones vigilando las tierras circundantes.

Lord Harthos Zymorven (**caballero** humano chondathano CB) es quien manda en la hacienda, que parece carecer de guardias que la defiendan. Sin embargo, muchos de los pasillos y habitaciones cuentan con armaduras situadas en esquinas umbrías, espadas colgadas en paredes paneladas de roble y polvorientas alfombras sobre los suelos de piedra. En realidad, se trata de **armaduras animadas**, **espadas voladoras** y **alfombras asfixiantes** que obedecen las órdenes de lord Zymorven. El noble mantiene a su servicio a un escribano, un mozo de cuadras, un cocinero y un músico (todos **plebeyos**), así como a una vieja bruja (usa el perfil del **druida**) hábil a la hora de elaborar remedios herbales y cataplasmas.

El cometido de lord Zymorven es permanecer vigilante y atento a los problemas, que podrían llegar desde cualquier dirección. Los soldados que patrullan la Carretera de Rauvin a caballo pueden utilizar la fortaleza como un alto donde descansar y conseguir comida, bebida y guarda para sus monturas. Los personajes que hayan aceptado la misión de Urgala Meltimer (mira el capítulo 2) podrían tener motivos para visitar la Hacienda Zymorven.

Huesos de Ballena, los

Un puñado de mezquinos y belicosos reyes gobiernan en las pequeñas islas conocidas como los Huesos de Ballena, llamadas así por los esqueletos de estos grandes cetáceos varados en sus costas. En varias de las *ínsulas* mayores crían rocs, que los gigantes de las tormentas de Vorágine usan como monturas. A modo de tributo, los isleños dejan tesoros para los gigantes y comida para las aves.

Hundelstone

En las elevaciones más altas del Sendero de las Diez, solo unos pocos arbustos se aferran a la vida entre las agrupaciones rocosas cubiertas de musgo. Los viajeros que transitan esta ruta llegan al final a Hundelstone, tan asentado en las laderas montañosas como la flora circundante. Los edificios del pueblo son bajos y, además, la mayoría de sus habitaciones están por debajo del nivel del suelo, excavadas en la dura tierra y cortadas en la roca; sus techos poseen pronunciadas pendientes para desalojar mejor las nieves que cubren las montañas en invierno. Riéndose por lo bajo, los enanos escudo y los gnomos de las rocas de Hundelstone recomiendan a los visitantes que se agachen mientras caminan por la población, no sea que el viento se los lleve por los aires.

Para la mayoría, Hundelstone es el último puesto fronterizo de la civilización antes de adentrarse en el paso septentrional hacia el Valle de Icewind o, al contrario, el primer y cálido refugio tras regresar de tan agotador periplo. Muchos de los enanos y gnomos del lugar se pasan los días excavando túneles, extrayendo mineral o fundiendo y forjando el hierro y el estaño que han conseguido. Los aventureros que se atrevan a recorrer estas galerías se sorprenderán al descubrir que algunas de ellos descienden durante muchas millas, en ciertos casos hasta el Underdark. Los pocos residentes humanos de Hundelstone son en su mayoría mercenarios o potenciales aventureros que se ganan la vida guardando caravanas o cazando bestias en los riscos.

Un destacado residente de Hundelstone es un inventor llamado Thwip Ironbottom (**plebeyo** gnomo de las rocas CB). Thwip, que es informante de los Arpistas, vigila a los extraños que pasan por el pueblo y usa *piedras mensajeras* para mantenerse en contacto con Beldora, otra espía arpista del Valle de Icewind (consulta el apartado "Misión de Beldora", en el capítulo 2, para saber más sobre Thwip).

Ironmaster

La ciudad enana de Ironmaster se encuentra en el extremo occidental del Valle de Icewind, donde el río Shaengarne desemboca en el Mar de Hielo Movedizo. La fortaleza se encuentra en una gran grieta por la que el Shaengarne da al océano. Sus torres de piedra se elevan como pinchos desde el fondo del cañón y sus salas y pasajes entran y salen de un hielo que jamás se derrite, así como de la piedra de las paredes del valle. Los túneles mineros se extienden desde las paredes de la grieta, muy por debajo de la tundra, proporcionando a los enanos un suministro de hierro aparentemente ilimitado.

Ironmaster está poblada exclusivamente por enanos. Los miembros de otras razas tienen prohibido poner un pie en el valle de Ironmaster. Grandes menhires de piedra marcados con el escudo de armas de la ciudad, un yunque rojo sobre un diamante gris, se han dispuesto en un perímetro que rodea el lugar, advirtiendo con ello a los viajeros de que están demasiado cerca.

Ironslag

Hace milenios, los gigantes de Ostoria usaban esta gran forja para fabricar armas y armaduras. Cuando el imperio de los gigantes cayó, Ironslag fue abandonado. Un gigante de fuego al que llaman el duque Zalto ha vuelto a ocupar el lugar hace poco y trata de reavivar su fragua de adamantina. Para saber más sobre Ironslag, consulta el capítulo 8, "Forja de los gigantes de fuego".

Jalanthar

La aldea de Jalanthar es una parada fluvial para las barcazas que realizan travesías por el río Rauvin. Sus curtidos residentes, que se autodenominan "jalantharos", viven en cabañas de piedra con techos de madera sellados con barro y cubiertos con tepes para hacerlos resistentes a los incendios. Las casas están medio enterradas en el suelo y vistas desde lejos se podrían confundir fácilmente con pequeñas lomas cubiertas de hierba. Las colinas situadas al norte de Jalanthar están llenas de cuevas, donde los lugareños pueden refugiarse si el pueblo es atacado. Las cavernas están amuebladas y bien provistas de alimentos en conserva.

Jalanthar cuenta con un solo establecimiento de reposo para los viajeros. La posada de la Cocatriz Gorjeante es una fortaleza oval de muros bajos y pobre construcción que se encuentra en el corazón de la aldea. Cuenta con un patio central cubierto por un techo destartalado hecho de viejos escudos y piezas de armaduras oxidadas, todo aplastado y sujeto por una profusión de accesorios y postes entrelazados que forman un establo. El posadero, Myles Heldruin (**plebeyo** humano damarano LB), es un joven amistoso y locuaz, ansioso por complacer a aquellos que disponen de dinero que gastar.

La ley de la población es la que establece el Consejo de Ancianos. El actual jefe del consejo es un explorador retirado, y miembro activo del Enclave Esmeralda, llamado Quinn Nardrosz (**batidor** humano damarano NB). Hace muchos años, un bárbaro de la tribu de los tigres rojos arrancó a Quinn un trozo de su oreja izquierda, pero este prefiere contar la parte de la historia en la que le abrió el cráneo al uthgardt con una piedra.

Julkoun

Esta aldea de mota castral llamada Julkoun marca el límite occidental de la antigua Carretera de Delimbyr y está enclavada en la ribera norte del Delimbiyr (al que los lugareños se refieren como "el río que brilla"). Un foso rodea el pueblo, que además está circunvalado por empalizadas de madera. Extramuros hay unas cuantas casas de campo quemadas; sus restos carbonizados son el testimonio del paso de bandidos y otros peligros que acechan en el entorno natural de los alrededores. A los visitantes se les da la bienvenida en la taberna del Orgullo del Bufón, que sirve una fuerte cerveza enana.

Kheldell

Kheldell es un pueblo maderero fortificado situado en la linde norte del Bosque del Oeste, a la sombra de las montañas de la Espada. Sus habitantes están en vinculados al misterioso Círculo del Ocaso, un grupo de druidas ermitaños que habitan en las cumbres y las arboledas cercanas. Los vecinos de Kheldell talan, cazan, plantan y cosechan cuándo y dónde se les dice.

Leilon

Leilon era un pequeño pueblo cercano a la Carretera Alta, que se extendía entre las minas de las montañas y las marismas de la costa, y desde donde se enviaban barcazas de mineral a los barcos fondeados. Durante muchos años, el asentamiento quedó abandonado porque la magia protectora que rodeaba la torre de un mago, llamada la Casa de Thalivar, comenzó a funcionar de manera defectuosa, haciendo que cualquiera que la mirara quedara paralizado. Los pocos viajeros que seguían tomando la Carretera Alta y desafiando la gran extensión del Estero de los Hombres Muertos tuvieron que dar grandes rodeos en torno a Leilon o atravesarlo durante la noche para evitar el misterioso poder de la atalaya. Cuando lord Neverember decidió volver a abrir la Carretera Alta para que se pudiera transitar, derribar la torre se convirtió en una prioridad. Ahora es seguro cruzar Leilon, que vuelve a ser una aldea trabajadora, aunque todos los que viven allí le deben lealtad a lord Neverember.

Llorkh

Unos prospectores humanos y enanos fundaron el poblado minero de Llorkh en la costa este del río Grayflow. Cuando los zhents comenzaron a hacer negocios utilizando la Carretera Negra que atraviesa el Anauroch, conquistaron Llorkh y la usaron como base de operaciones en el Norte. La Red Negra también ocupó las minas de oro y plata de las colinas cercanas hasta agotarlas por completo, todo esto mientras luchaba contra las milicias del Valle Gris, que intentaban recuperar el asentamiento.



Después de esquilmar las minas, los Zhentarim recogieron sus herramientas y se marcharon, dejando la población en ruinas. Más tarde, Llorkh se convirtió en el baluarte de un lord bandido hasta que, al final, despacharon al villano. Hace muy poco, acababa de emprenderse un intento de reconstruir Llorkh, pero los gigantes de piedra de la Grieta de Deadstone atacaron. Los residentes se vieron obligados a marcharse y los gigantes han comenzado a desmantelar el pueblo piedra a piedra, tratando de borrarlo del mundo de la superficie.

Encuentro recomendado

Hay seis gigantes de piedra peinando las ruinas de Llorkh; se dedican a separar las rocas, lápidas, tejas cerámicas y otras piezas de piedra de los maderos ennegrecidos, los muebles rotos, las herramientas de madera y de hierro y otros restos. Arrojan todo lo que es piedra y cerámica al río, mientras que entierran los demás desechos bajo tierra. Estos gigantes lanzarán piedras contra la "gente pequeña" que vean. Siempre estarán desperdigados, de tal forma que los personajes podrán luchar contra ellos en tres grupos, cada uno compuesto por dos gigantes de piedra. Los aventureros también podrán mantenerse a distancia y dejar en paz a los gigantes.

Tesoro

Cada gigante de piedra lleva un saco con 1d6 × 100 po en monedas de diverso cuño, 1d6 gemas de 100 po y un objeto corriente, que deberá establecerse tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Longsaddle

Esta tranquila aldea fronteriza miembro de la Alianza de los Lores se extiende a lo largo de la Carretera Larga, con filas de casas y negocios dispuestos a ambos lados de la ruta comercial. Entre los establecimientos más destacados se incluyen una posada rústica llamada la Herradura Dorada y una acogedora sala de fiestas conocida como el Gólem Apostador, donde se juega a las cartas y a un popular juego de canicas local denominado esparcescudos. A lo lejos, se divisan caballos y rebaños de ganado en extensos ranchos.

Los monstruos o los bandidos a veces confunden Longsaddle con un lugar fácil de saquear, sin saber que una familia de poderosos magos humanos, los Harpell, viven en las proximidades. Su gran hacienda, la Mansión de Hiedra, se encuentra situada al oeste de Longsaddle, al final de un largo y sinuoso camino. Estos magos fundaron el pueblo, pero no toman parte en su gobierno; prefirieren vivir tranquilamente en su finca. Las salvaguardas mágicas colocadas en Longsaddle y en la Mansión de Hiedra avisan a los Harpell cuando hay problemas.

Cuando los personajes atraviesen Longsaddle, verán un cartel de "se busca" con un dibujo hecho a carboncillo de un enano con el cabello oscuro y mirada desquiciada, bajo la cual aparecen escritas siguientes palabras en común: ¡Hágase justicia! Por la presente, el marchion de Mirabar ofrece 5.000 piezas de oro por la captura del bandolero Worvil Forkbeard, conocido desde Luskan a Mirabar como el Gorgojo. Visto por última vez en las minas de Mirabar, al Gorgojo se le busca por robo y asesinato. Va armado y es peligroso. Entréguese al Hacha de Mirabar para recibir el pago". Los aventureros que lleven a cabo averiguaciones en Longsaddle no hallarán ninguna pista, pero podrán hallar al bandolero en Bastión de Xanthar, al norte, si visitan el lugar (consulta el apartado "Bastión de Xanthar").

Loudwater

Con Zelbross, Orlbar y Llorkh en ruinas, Loudwater es el último reducto de civilización del Valle de Delimbiyr, al este de Secomber. Si la ciudad está preocupada, no lo aparenta. Loudwater proporciona un bienvenido respiro a los cansados cocheros de las caravanas y a los pilotos de las embarcaciones

fluviales; ni que decir tiene que también a los aventureros. Se encuentra situada a ambos lados del río Delimbiyr, con sus dos mitades unidas por un viaducto elevado sobre arcos de piedra construido por los enanos en honor a los elfos. Las antiguas guardas imbuidas en el paso elevado para preservarlo han tenido un efecto mágico secundario no deseado: las truchas que intentan nadar bajo la construcción son lanzadas por encima de esta, de modo que los lugareños se refieren también al viaducto como el Puente de los Peces Voladores. Las truchas impactan en ocasiones contra las personas que van cruzando el puente, pero sin causarles ningún daño. Cada vez que un pez golpea a un viajero y cae sobre el paso elevado, es una costumbre local (y se considera buena suerte) devolver el pez al río.

Aunque fue un hogar élfico en el pasado, Loudwater es una ciudad humana hoy en día. Sus grandes edificios de madera y piedra están cubiertos de enredaderas y decorados con plantas floridas. Sus calles son enrevesadas y sinuosas. Unos enormes y viejos árboles se alinean en las orillas del río y por todos lados pueden verse jardines y pérgolas. La población reemplazó su adarve de tierra por una muralla hace años, pero en los cimientos de esta han crecido las flores, tanto dentro como fuera del asentamiento. El río es inusualmente ancho aquí, dando a la urbe espacio para albergar un modesto puerto.

La mansión del alto lord es una finca situada en la margen norte del río. El alto lord actual de la ciudad es Telbor Zazrek (**mago** humano damarano N), un aventurero retirado y títere bien pagado de los Zhentarim que disfruta del poder que se le ha otorgado. A través de Zazrek, la Red Negra mantiene su invisible dominio sobre el lugar. Todos los bienes que no suministran los Zhentarim están gravados con impuestos, de modo que el coste de la vida en Loudwater es tan alto que todos sus establecimientos se ven obligados a cobrar precios exorbitantes.

Además de los problemas de Loudwater, están los gigantes de piedra de las montañas Picos Grises (mira el capítulo 6, "Cañón de los gigantes de piedra") que han comenzado a arrasar Llorkh, Oribar y los caseríos del Valle Gris. Los refugiados están llegando a Loudwater, y a los que no pueden permitirse el lujo de hospedarse en las posadas locales se les hacina, como si fueran ganado, en los almacenes que dominan el puerto. Como si eso no fuera suficiente, se ha visto a algunos gigantes de piedra espiando la ciudad desde lejos, sin duda tratando de determinar su capacidad defensiva. Dado que la Red Negra mantiene a sus efectivos en Loudwater bien ocultos y la milicia del asentamiento es una fuerza reducida, la población puede parecer un blanco fácil.

Luskan

La Ciudad de las Velas a menudo evoca la imagen romántica de una magnífica metrópolis portuaria, con majestuosos galeones mercantes de brillante velamen y atrevidos espadachines que saludan a sus enemigos con un guiño juguetón tocándose el ala del sombrero.

En realidad, Luskan es de todo menos eso. Es un pozo inmundo de calles sucias, edificios achaparrados, muelles destartalados, viejos y decrépitos drakkars y burdos piratas disfrazados de mercaderes marinos. Por encima de la niebla y el hedor se alza la Torre de Huéspedes del Arcano, hogar de una liga de magos codiciosos y hambrientos de poder llamada la Hermandad Arcana. Su atalaya fantasmal se ramifica en múltiples espiras más delgadas en su parte superior. Desde lejos, el edificio podría confundirse con un árbol gigante sin hojas. Para aquellos que tienen la desgracia de verlo de cerca, parece una mano con garras que ha emergido del suelo y cada uno de sus dedos es una torre con múltiples ventanas saledizas.

Cinco grandes capitanes gobiernan la ciudad, cada uno un afamado lord pirata que controla una flota de drakkars. Sus cinco escuadras sirven para muchos propósitos: defienden Luskan contra los bárbaros del mar y otros enemigos, llevan a cabo el comercio marítimo legal por toda la Costa de la Espada y asaltan y saquean los reinos insulares occidentales (y algún asentamiento de la Costa de la Espada de vez en cuando). Los grandes capitanes no tienen influencia sobre los actos de la Hermandad Arcana, ni parece que los magos le tengan lealtad alguna a Luskan.

El secreto mejor guardado del asentamiento es que los grandes capitanes están bajo la influencia de Jarlaxle Baenre, líder de una hermandad clandestina de mercenarios y pícaros llamada Bregan D'aerthe. El drow es un maestro de las maquinaciones (y del disfraz) a quien le gustaría que Luskan entrara a formar parte de la Alianza de los Lores, pero la Ciudad de las Velas tiene una reputación tan nefasta y tan poco que ofrecer que la mayoría de los miembros de la organización no lo permitirán. Ello no impide que Jarlaxle lo siga intentando, especialmente ahora que la alianza ha perdido a dos de sus miembros: Everlund y Sundabar.

Los personajes que se acerquen a Luskan por primera vez verán una espesa columna de humo negro que se eleva en el puerto. La humareda procede de un gran navío de los gigantes de escarcha (consulta la caja "Svardborg: características generales" en el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha") que ha entrado en el puerto y ha embestido varios drakkars, hundiéndolos antes de que un grupo de magos saliera de la Torre de Huéspedes del Arcano e incendiara la nave con una andanada de conjuros de *bola de fuego*. Después, los magos han vuelto a su monstruosa atalaya y los grandes capitanes están a la espera de que el barco deje de arder antes de subir a bordo y registrarlo, lo que dado el tamaño de la embarcación podría llevarles algún tiempo. Varios cadáveres de gigantes de escarcha chamuscados flotan bocabajo en el agua helada en torno al naufragado navío, en cuya cubierta yacen otros gigantes muertos.

Si necesitas ver un mapa de Luskan y saber más sobre esta, consulta la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Mar de Hielo Movedizo

El mar situado al oeste del Valle de Icewind es un laberinto de cambiantes capas de hielo e icebergs. Hay algunas islas congeladas habitadas por tribus de cazadores del hielo, un grupo de humanos que los norteños desplazaron hacia el polo hace mucho tiempo. Una armada de grandes navíos de los gigantes de escarcha, bajo el mando del jarl Storvald, se dedica a la caza de ballenas, morsas y focas en estas aguas.

El Mar de Hielo Movedizo es también el dominio de varios dragones blancos, de los cuales los más grandes y poderosos son dos **dragones blancos ancianos** llamados Arauthator y Arveiaturace. Ambos tienen sus guaridas dentro de unos icebergs huecos. El iceberg de Arauthator, Oyaviggaton, alberga en su interior a bárbaros de los pueblos del Norte, lo que se describe en la aventura *El Retorno de Tiamat*. Se sabe que Arveiaturace caza en el Valle de Icewind y podría encontrarse allí (consulta el apartado "Valle de Icewind").

Los personajes que exploren el Mar de Hielo Movedizo durante el invierno estarán expuestos a temperaturas extremadamente frías (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Marca Argéntea, la

También conocida como Luruar, esta región del Norte está rodeada por las Espiras de Hielo al norte, el río Rauvin al sur, las Colinas Heladas al oeste y el desierto de Anauroch

al este. Las cordilleras ricas en minerales, las hermosas laderas, los valles alpinos y las fértiles tierras de cultivo hacen de la Marca Argéntea un lugar tentador para establecerse. Al mismo tiempo, los monstruos abundan en la región. Los orcos y los gigantes habitan en las montañas, los bárbaros uthgardts pueblan los bosques ubicados al norte y la ciudad drow de Menzoberranzan se encuentra en el subsuelo, en el Underdark. También hay dragones que atacan granjas y asentamientos de vez en cuando.

La Guerra de la Marca Argéntea se ha cobrado un alto peaje, incluida la destrucción y ocupación de Sundabar, que ha conseguido que la victoria final sobre los orcos resulte pírrica. Es imposible ignorar los campos de batalla sembrados de cadáveres, los caseríos devastados y los soldados y ciudadanos mutilados; recordatorios de por vida del salvajismo de los orcos.

Marisma del Lagarto

En vez de fluir libremente hacia el mar, el río Delimbiyr se difumina en una ciénaga surcada de canales fluviales que se entreveran con árboles cuajados de musgo, formando un vasto pantano. La Marisma del Lagarto es conocida por dos cosas: los insectos sedientos de sangre y los monstruos peligrosos. En caso de que los personajes se hallen en este lugar, usa la tabla "Monstruos en pantanos" del apéndice B del *Dungeon Master's Guide* para inspirarte a la hora de diseñar encuentros.

Cerca del límite noreste de la Marisma del Lagarto se encuentra Fuerte de Cromm, una achaparrada fortaleza de piedra rodeada por una muralla. La baronesa Wynne Cromm (**noble** humana illuskana LM) y su guarnición de dieciocho soldados (hombres y mujeres **veteranos** humanos de ambos sexos y varios grupos étnicos) vigilan la Marisma del Lagarto tratando de anticipar cualquier ataque de los hombres lagarto. Wynne también alberga un oscuro secreto: tiene a la duquesa de Daggerford, lady Morwen (**veterana** humana tethyriana LN), encerrada en su mazmorra. Una súcubo llamada Pencheska ha usurpado la identidad de Morwen y, una vez haya terminado su trabajo, planea colocar a Wynne como su sucesora. La baronesa no ve la hora de que llegue ese día.

Minas de Mirabar

El accidentado terreno alrededor de Mirabar está lleno de bocaminas, canteras a cielo abierto y montones de escoria y escombros. Las minas de Mirabar producen grandes cantidades de los metales y gemas más reconocidos. Las que se encuentran en funcionamiento, por pequeñas que sean, están bien fortificadas. Todos los mineros que entran, enanos y humanos, son registrados antes y después de los turnos, lo que garantiza la seguridad. Es un inconveniente que los mineros aceptan porque, a diferencia de muchos otros lugares del Norte, Mirabar paga bien y se preocupa por sus trabajadores.

Mirabar

Mirabar es la ciudad más rica del Norte con diferencia. Se asienta sobre un promontorio en la margen norte del río Mirar, cual fortaleza inexpugnable, rodeada por murallas exteriores inclinadas tan anchas en la base como muchas manzanas de Waterdeep. Los defensores pueden disparar flechas desde lo alto de las murallas o, en invierno, verter agua para convertirlas en toboganes de hielo. No hay escasez de piedra ni de armamento. Incluso los muelles disponen de almenas y fortificaciones.

Los visitantes de Mirabar a menudo se preguntan por qué no ven a más enanos, ya que los humanos constituyen la mayoría de los habitantes de la superficie del asentamiento. La respuesta es que hay otra ciudad justo debajo de la superficie, y en ese lugar sí predominan los enanos. Bajo tierra, Mirabar es una urbe de cavernas residenciales iluminadas, forjas extremadamente calientes, fundiciones que trabajan día y noche y túneles que conducen a las minas.

El marchion de Mirabar, Selin Ramur (**noble** humano damarano LN), suele reunirse con los otros miembros de la Alianza de los Lores para asegurarse de que no se soslayan los intereses de Mirabar. Mientras que el marchion maneja la política exterior, el verdadero poder dentro de la ciudad recae en el Consejo de las Piedras Refulgentes, un grupo de ancianos enanos que administra la seguridad del enclave y decide dónde se venderán los productos obtenidos de sus minas. La defensa del asentamiento recae en el Hacha de Mirabar, una guarnición bien armada. Todos los miembros del grupo son enanos escudo. El integrante típico es un **veterano**, con los siguientes ajustes:

- Un miembro del Hacha de Mirabar tiene CA 18 (armadura de placas), 67 (9d8 + 27) puntos de golpe y una velocidad de 25 pies.
- Posee una puntuación de Constitución de 16 (+3) y visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Habla común y enano.
- Cuenta con ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Empuña un hacha de guerra en lugar de una espada larga y un hacha de mano en lugar de una espada corta.

Monolito, el

El montículo sagrado de la tribu del poni celestial de los bárbaros uthgardts se encuentra en una arboleda de robles rodeada por los altos pinos del Bosque Lunar, al oeste del río Redrun. La colina sagrada de los ponis celestiales es una meseta de dos alturas. En el nivel más bajo, unos túmulos cubren los restos inhumados de los muertos más respetados de la tribu. El nivel superior tiene la forma de un poni celestial (un pegaso), aunque esta característica figura solo es apreciable desde el aire. Un pedrusco redondo de 15 pies de diámetro hincado firmemente en el suelo de la parte noreste de esta zona representa el ojo del poni celestial. Esta roca, cubierta con hileras de grabados cincelados por alguna mano desconocida, es la que da nombre al montículo sagrado. Los ponis celestiales usan la piedra como altar y sus chamanes creen que pueden comunicarse con Uthgar simplemente tocando la roca mientras la luz de la luna llena baña su superficie.

Un arroyo rápido y poco profundo de agua dulce y brillante rodea la colina sagrada formando un foso, aunque su naturaleza no es defensiva en absoluto. Dominando el arroyo en los extremos noreste y suroeste de la meseta se encuentran unos postes totémicos sin pintar, cuyas cimas están talladas para representar a ponis celestiales con las alas extendidas. Los cadáveres marchitos y enmohecidos de algunos intrusos están atados a estos maderos como advertencia para otros.

Los guerreros de los ponis celestiales patrullan los bosques que rodean el montículo sagrado. Es probable que los aventureros se encuentren con algunos de ellos mientras atraviesan la floresta (consulta el apartado "Bosque lunar").

Reliquia antigua

Lanzar un conjuro de *detectar magia* sobre el monolito revelará un aura mágica de transmutación que emana de este. La roca en sí misma es una reliquia de los gigantes que fue moldeada, tallada y abandonada hace mucho tiempo por un gigante de piedra que era chamán de la tierra. Uthgar y sus seguidores lo hallaron en su forma miniaturizada y lo trajeron aquí. Cualquier personaje que supere una prueba de



Mapa 3.6: El Monolito

Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 podrá deducir que las líneas grabadas que adornan su superficie exterior están cuidadosamente diseñadas para canalizar la energía mágica. Lanzar un conjuro de *identificar* sobre la roca permitirá averiguar sus propiedades mágicas, cada una de las cuales podrá activarse realizando unos trazos específicos sobre su superficie:

- Una criatura podrá utilizar una acción para lanzar el conjuro de *controlar el clima* o el de *adivinación* desde el monolito. Una vez que cualquiera de estos dos conjuros se haya lanzado, esta propiedad no podrá volver a emplearse de nuevo hasta 7 días más tarde.
- Una criatura podrá usar una acción para miniaturizar la piedra hasta dejarla del tamaño de un orbe de 6 pulgadas (15 cm) de diámetro, con un peso de 25 libras (11 kg), o agrandarla a su tamaño natural de 15 pies (4,5 m) de diámetro y 12 toneladas de peso. Cualquier cosa sobre la que caiga la roca una vez agrandada recibirá 55 (10d10) de daño contundente. Una criatura podrá evitar sufrir este daño si la esquiva tirándose al suelo, para lo que deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15. Una vez que se haya utilizado el efecto de reducción o ampliación, esta propiedad no se podrá volver a emplearse de nuevo hasta transcurridas 24 horas.

Encuentro recomendado

Cuando los personajes alcancen el nivel más alto del monículo, el suelo comenzará a temblar bajo sus pies. Segundos más tarde, un **bulette** saldrá de la tierra a 50 pies de distancia. Lo cabalgará un miembro de la Secta de la Tierra Negra llamado Tau (humano shou NM). El sectario conoce las propiedades del monolito y busca hacerse con la reliquia en nombre de Ogrémoch, el Príncipe de la Tierra Elemental. No quiere que haya testigos y atacará a los aventureros en cuanto los vea. Dos asaltos más tarde, en el orden de iniciativa del bulette, un segundo **bulette** montado por una sectaria de la Tierra Negra llamada Sharda (humana illuskana NM) emergerá del suelo y se unirá a la refriega. Tau y Sharda usan el perfil del **sectario fanático**, con los siguientes ajustes:

- Son neutrales malvados.
- Hablan común y terrano.
- En lugar de armaduras de cuero utilizan corazas de piedra que les otorgan CA 16.
- En vez de dagas empuñan garrotes de piedra que infligen 4 (1d4 + 2) de daño contundente con cada impacto.

A estos sectarios no se les podrá asustar o intimidar con facilidad, pero si los personajes los capturan podrán intentar interrogarlos. Cualquier aventurero que supere una prueba de Carisma (Intimidación) CD 15 convencerá a uno de los cautivos para que revele su pertenencia a la Secta de la Tierra Negra, que opera en y en torno a las Colinas Sumber, y que adora a Ogrémoch. Estos sectarios no están relacionados con los gigantes; sus líderes aparecen descritos en *Los Príncipes del Apocalipsis* (consulta esa aventura para saber más).

Cuando el fragor de la batalla amaine, y antes de que los personajes tengan tiempo de descansar, veinte **guerreros tribales** y un **chamán uthgardt** (mira el apéndice C) de los ponis celestiales saldrán de la linde noroeste del bosque, atraídos por el ruido del combate. Se lanzarán al ataque.

Tesoro

Las corazas de piedra de los sectarios han recibido un tratamiento con un ungüento mágico y pesan lo mismo que las corazas de metal. Tienen un valor de 250 po cada una.

Montañas de Hielo y Espiras de Hielo

Algunos consideran a las Montañas de Hielo y a las Espiras de Hielo como la extensión más oriental del Espinazo del Mundo, en lugar de cordilleras por derecho propio. La diferencia es solo teórica, ya que las tres áreas poseen picos elevados, nieves perpetuas que las cubren, salvo en las estribaciones menos elevadas, y están infestadas de monstruos. Los dragones blancos compiten con regularidad por el dominio en esta región.

Montañas de la Espada

Las escarpadas y quebradas montañas situadas al norte de Waterdeep son el hogar de un puñado de dispersas tribus de orcos y trasgos. Las colinas que rodean las Montañas de la Espada están sembradas de ruinas de reinos extintos y de un buen número de mazmorras y tumbas casi olvidadas.

Montañas de Nether

Los oscuros y taciturnos picos de las montañas de Nether son la fuente de muchas leyendas sobre la magia netherés perdida, así como un depósito de otras riquezas más tangibles, como el granito. Las montañas también están infestadas de tribus orcas, mientras que los picos orientales dan cobijo a varios dragones azules a los que Iymrith y su prole han perseguido hasta expulsarlos del norte del desierto de Anauroch (consulta el apartado "Anauroch").

Montañas Picos Grises

Una cordillera intermitente de montañas que se extiende hacia el norte y el sur separa el Valle de Delimbiyr de las Tierras Caídas y del desierto de Anauroch. Los Picos Grises

se llaman así por las tribus de gigantes de piedra de piel grisácea que habitan aquí. La extensión está plagada de minas abandonadas de origen tanto enano como netherés.

Montañas Rauvin

Esta cordillera de color púrpura tiene picos que se elevan hasta alturas de siete y ocho mil pies. La puebla un número aparentemente infinito de orcos que cada pocas décadas desatan su naturaleza y emergen de las montañas para arrasar las tierras de los alrededores.

Montes Estrella

Cubiertas de nubes y un tanto amenazadoras, estas montañas se alzan en el corazón del Bosque Alto y son lo suficientemente elevadas como para verlas desde cualquier límite de la floresta. Los Montes Estrella son un paraje donde se avistan extrañas y brillantes luces en las noches claras e, incluso, a veces se divisan dragones volando hacia y desde los picos. Unos feroces vientos se arremolinan entre y alrededor de las montañas, obligando a las criaturas voladoras a alejarse o haciéndolas virar repentinamente y estrellarse contra las rocas.

Montículo de Morgur

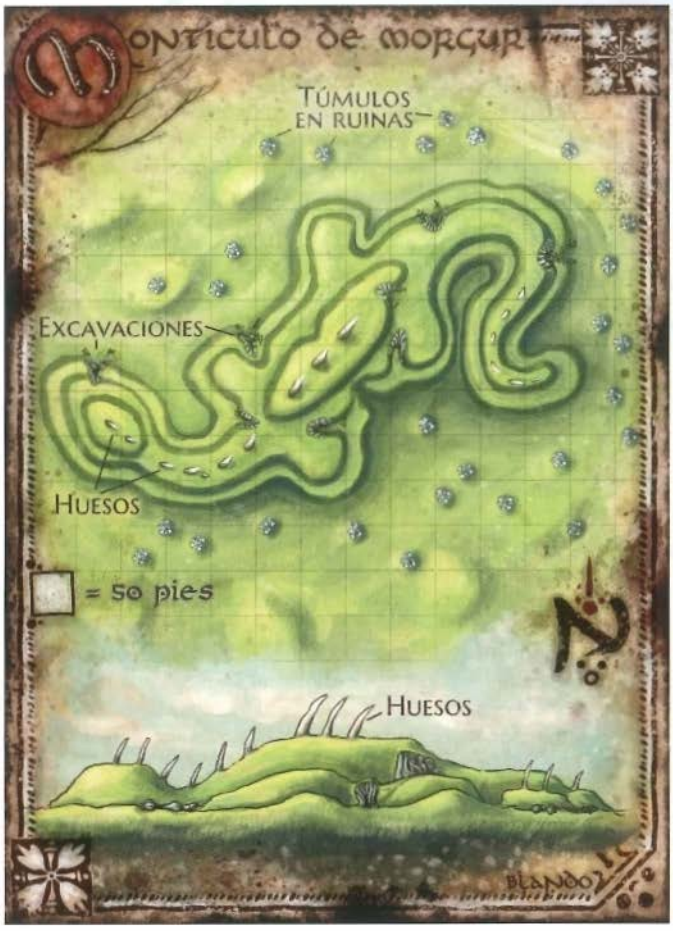
La colina sagrada de la Tribu de la Bestia del Trueno (consulta el apartado "Bárbaros uthgardts" un poco más atrás, en este mismo capítulo), llamada Montículo de Morgur, se encuentra en los Riscos y lleva el nombre del hermano de Uthgar. La elevación (mira el mapa 3.7) tiene la forma aproximada de un dragón de cuello largo y carente de alas: la idea que Uthgardt tenía de lo que debía ser una bestia del trueno. Una cresta de huesos de dragón sobresale de la cabeza, el cuello, la espalda y la cola del montículo. Enormes túmulos lo rodean a una distancia de un cuarto de milla. Bajo estos se hallan los huesos de venerados guerreros tribales de los bestias de trueno.

La tribu de la bestia del trueno no ha visitado su colina sagrada en años, dejándola a expensas de los saqueadores. Varios lugares excavados que antiguas expediciones han dejado atrás atestiguan la popularidad del lugar entre los cazatesoros.

Tesoro

Los supersticiosos miembros de la tribu de la bestia del trueno enterraron muchos objetos mágicos en su montículo sagrado para que los muertos pudieran custodiarlos. Los saqueadores han desenterrado casi todos estos tesoros, dejando poco más que los intrépidos aventureros puedan hallar. Si los personajes llevan a cabo su propia excavación arqueológica con paciencia, podrían llegar a descubrir algo. Pueden cavar más hondo en alguna zanja existente o empezar una propia.

Cualquier miembro del grupo que pase 8 horas excavando dentro del área del Montículo de Morgur podrá realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20. Por cada prueba superada, tira una vez en la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer qué aparece. Solo se podrán desenterrar dos de estos tesoros. El siguiente aventurero que tenga éxito en la prueba encontrará un diente de tamaño gigante (mira "Reliquia antigua" a continuación). Una vez que el grupo halle esta reliquia, las siguientes excavaciones no darán con nada de importancia o de valor.



Mapa 3.7: Montículo de Morgur

Reliquia antigua

El personaje desentierra el diente de un gigante de fuego chapado en oro, que es una antigua reliquia de los gigantes. El objeto no es mágico y es lo suficientemente pequeño como para caber en una mano humana.

Encuentro recomendado

Al sacar el diente del hoyo, el suelo comenzará a temblar; cuatro esqueletos animados de bestias del trueno emergerán del montículo y lucharán hasta que los expulsen o los destruyan. Centrarán sus ataques en quien tenga el diente del gigante de fuego. Usan el perfil del **anquilosaurio**, con los siguientes ajustes:

- Un esqueleto de bestia del trueno puede atacar con su mordisco en lugar de con su cola. Este tiene un bonificador de +7 a impactar, un alcance de 5 pies e inflige 18 (4d6 + 4) de daño perforante con cada impacto. A diferencia de su ataque de cola, su mordisco no puede derribar al objetivo.
- Tiene vulnerabilidad al daño contundente.
- Es un muerto viviente y cuenta con inmunidad al daño de veneno, al estado "envenenado" y al cansancio.
- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.

Nesmé

A pesar del heroico esfuerzo por salvar la ciudad, Nesmé sucumbió durante la Guerra de la Marca Argéntea ante una horda de orcos que contaba con el apoyo de un dragón blanco anciano llamado Arauthator. Luego fue conquistada por los drows hasta que estos también se vieron obligados a abandonarla. Hoy en día, Nesmé está en ruinas y los monstruos

de los Páramos Eternos frustran cualquier esfuerzo por reconstruirla.

El asentamiento estaba situado en la margen este del río Surbrin, rodeado por una muralla circular provista de balistas y catapultas, y conectada por un puente fortificado a un formidable castillo en la orilla oeste del río. Este bastión occidental albergaba los muelles, los establos y los corrales del ganado; proporcionaba también a los habitantes de la población y a la milicia un lugar al que retirarse en caso de que el Nesmé fuera invadida. Aunque la milicia luchó bien contra los orcos, no pudo resistir los embates del dragón. El castillo de la orilla oeste se ha derrumbado en parte, el puente está destruido y las defensas de la ciudad han sido derribadas. Tras sus murallas, que ahora muestran brechas en varios puntos, hay montones de escombros que en el pasado fueron comercios, tabernas, posadas y salas de fiesta. Calaveras, huesos, armaduras oxidadas y armas rotas es lo que queda de aquellos que murieron bajo las hachas de los orcos y del aliento helado del dragón.

Encuentro recomendado

Ocho **matones** de los Zhentarim (humanos LM de ambos sexos y diferentes grupos étnicos) que cabalgan sobre **caballos de monta** vigilan el Sendero del Surbrin. Interceptarán a los aventureros cuando estos se dirijan, a pie o a caballo, en dirección norte hacia Nesmé; amenazarán con matarlos a menos que den media vuelta de inmediato. Si los personajes derrotan o esquivan a estos guardias, llegarán a la ciudad y se encontrarán a unos representantes de la Red Negra aguardando la llegada de una giganta de fuego que hablará en nombre del duque Zalto (consulta el capítulo 8, "Forja de los gigantes de Fuego"). Los aventureros podrán espiar la reunión que está a punto de tener lugar escondiéndose detrás de algunos escombros. Cada uno de los personajes deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 para poder pasar desapercibido.

La fuerza zhent está compuesta por un negociador llamado Fylo Nelgorn (**sacerdote** de Perdición damarano LM, con una **serpiente voladora** enroscada alrededor de su brazo izquierdo) y veinte **matones** (humanos LM de ambos sexos, de varios grupos étnicos). Los **caballos de monta** de los Zhentarim están atados en algunas ruinas de la población. La **giganta de fuego**, Gundahella, y su séquito de veinte **hobgoblins** llegarán desde el norte y entrarán en el punto de reunión a través de una grieta en la muralla exterior. La negociación durará tan solo unos minutos. Fylo ofrecerá la ayuda de la Red Negra para evitar que la Alianza de los Lores y otros grupos interfieran en la búsqueda de los fragmentos del Vonindod por parte de los gigantes de fuego, a condición de que el coloso adamantino no se utilice para atacar asentamientos o partes de estos sin la aprobación de los Zhentarim. Fylo mencionará la Torre Brillo de Luna de Everlund como un probable objetivo para reforzar su argumento.

Gundahella se mostrará conforme con los términos propuestos por Fylo y responderá que el duque Zalto liberará a un prisionero, miembro de la Red Negra, que actualmente se encuentra en Ironslag como señal de buena fe; no conoce el nombre del zhent, solo que es un enano.

Si los personajes no hacen nada más que observar, la reunión con Gundahella tocará a su fin y sus fuerzas se marcharán por donde llegaron; Fylo enviará a su serpiente voladora a sus superiores en Yartar con un pergamino donde les informa que la reunión ha transcurrido tan bien como cabría esperar. Él y sus matones permanecerán acampados en medio de las ruinas a la espera de que el animal regrese con más instrucciones.

Si los aventureros interrumpen las negociaciones, ambas fuerzas malvadas les atacarán. Con independencia del resultado del conflicto, Gundahella se mostrará furiosa por el hecho de que los Zhentarim no hayan garantizado la seguridad del lugar de la reunión. Dará por terminado el encuentro sin llegar a ningún acuerdo.

Neverwinter

Conocida en tiempos pasados como la Joya del Norte, la ciudad de Neverwinter sufrió graves daños cuando el cercano monte Hotenow (consulta el apartado "Bosque de Neverwinter") entró en erupción hace unos cincuenta años. Ahora, la Ciudad de las Manos Hábiles trabaja con denuedo para reconstruirse. Sin embargo, la reconstrucción de Neverwinter está lejos de haber acabado. Algunas de sus murallas exteriores todavía están en ruinas y varios de sus distritos permanecen abandonados. Aun así, el gran abismo que se abrió al Underdark dentro de la urbe ha quedado sellado mágicamente (a un gran coste), y ese logro supone un buen augurio para el futuro de Neverwinter.

Dagult Neverember es el lord protector de la ciudad, aunque gobierna en ausencia de un legítimo heredero a la corona de Neverwinter. En la actualidad, no se conocen tales herederos, y muchos creen que la estirpe real ha muerto. Sin embargo, lord Neverember ha preferido no arriesgarse. En silencio, paga o elimina a cualquier persona que afirme ser miembro del linaje de los Alagondar.

Neverember también fue con anterioridad lord público de Waterdeep, por lo que mantiene residencias y oficinas en ambas poblaciones. A raíz de varios escándalos políticos, Neverember fue depuesto como lord público y se vio obligado a huir de la Ciudad de los Esplendores. Ahora vive en Neverwinter todo el año y sus esfuerzos van encaminados a que esta eclipse a Waterdeep en riqueza y prosperidad. Lord Neverember, a quien llevaron a juicio, y en último término traicionaron, los aduladores nobles y maestres de los gremios de Waterdeep, no quiere que estos acontecimientos vuelvan a repetirse en Neverwinter. Así, ha impuesto fuertes tributos a los ricos, obstaculizando que las familias nobles consigan relevancia política en la urbe, y ha promulgado severas leyes para impedir la formación de gremios.

Neverwinter es miembro de la Alianza de los Lores; lord Neverember respalda los esfuerzos de la organización para expandir la civilización por todo el Norte y contrata a aventureros para que ayuden a proteger la ciudad y los intereses de esta. Aun así, su principal preocupación es reconstruir Neverwinter y su economía mientras mantiene un estricto control de las riendas del poder.

La Orden del Guantelete tiene una fuerte presencia en Neverwinter. La mayoría de sus miembros residentes son clérigos y caballeros de Yelmo, Torm y Tyr, junto con sus acólitos y escuderos.

Si necesitas ver un mapa de Neverwinter y saber más sobre este lugar, consulta la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Newfort

Newfort es una mota castral rodeada por una empalizada situada al sur de la Carretera de la Horca, al este de Sundabar, en las estribaciones de las Montañas Rauvin. Hay unas docenas de cabañas de madera fuera de la empalizada, así como una acogedora taberna llamada la Recompensa del Héroe, que dirige un amable y locuaz semielfo joven llamado Delf Dereldar (**plebeyo** semielfo LB). Delf pasa el rato ocioso, mirando un tablero de ajedrez que hay en la barra; juega partidas con regularidad contra el alguacil de la aldea, Jorok Narm (**veterano** semiorco N), que acude al acabar su jornada de

trabajo para echar unos tragos antes de retirarse a descansar por la noche.

Newport fue fundado por dos miembros retirados de los Zhentarim. Ambos murieron hace mucho tiempo y, con el paso de los años, el asentamiento se ha convertido en un bastión de la Red Negra y sobre todo en un lugar de paso abierto para cualquiera que necesite un sitio seguro donde pasar la noche. El alguacil Narm y su milicia de veinte **guardias** (humanos N de ambos sexos y diversos grupos étnicos) mantienen la paz.

Nido de Halcón

Nido de Halcón es un asentamiento fortificado que domina el Paso de Silverymoon; se construyó para defender este lugar de las hordas de orcos y otras amenazas, protegiendo así el flanco este de Silverymoon. Asentado sobre un promontorio rocoso y rodeado por altas almenas, Nido de Halcón se encuentra bajo la protección de la Orden del Guantelete. Los altos muros de piedra rodean una fortaleza y una aldea densamente poblada que incluye tres pequeños templos (dedicados a Yelmo, Torm y Tyr), una herrería, una curtiduría, un proveedor de artículos para caravanas, una conflictiva taberna (el Guantelete de Pinchos) y dos acogedoras y espaciosas posadas (la Percha de Halcón y la Posada de la Espada de Plata).

El lord de Nido de Halcón es Arthus Cavilos (**caballero** de Tyr humano damarano LB), miembro de la Orden del Guantelete. Su esposa, lady Fenris Agathonn (**maga** humana damarana LB), es la bisnieta de lord Taern Hornblade de Silverymoon. Arthus y Fenris tienen dos hijas de fuerte carácter: Lavencia y Eryl; una entrena para ser maga y la otra es caballero de Tyr, como su padre.

Lord Cavilos cría **hipogrifos**, que los caballeros de Nido de Halcón entrenan como monturas para patrullar la ruta comercial entre Silverymoon y Sundabar. Si los aventureros necesitan un medio de viaje rápido, podrán solicitar al señor de la fortaleza que los lleve hasta su destino a lomos de los hipogrifos. Si consiguen transmitirle la urgencia de su misión, lord Cavilos ordenará a sus camaradas caballeros que trasladen volando a los personajes a donde deban ir, y que luego regresen a Nido de Halcón con los hipogrifos. Un hipogrifo que transporte a un caballero y a otro jinete adicional deberá descansar durante 1 hora por cada 3 horas de vuelo, y podrá viajar aproximadamente 54 millas al día.

Encuentro recomendado

Unos gigantes de fuego atacan un carro blindado que se dirige hacia el este, a Sundabar, y los caballeros en hipogrifos se ven obligados a lanzarse en picado sobre los brutos, rescatar a los supervivientes y llevarlos a Nido de Halcón. Los personajes tendrán conocimiento del asalto cuando los caballeros regresen con los supervivientes. También averiguarán que el carro blindado transportaba los salarios de los trabajadores que están reconstruyendo las defensas de Sundabar, que fueron destruidas durante la Guerra de la Marca Argéntea. Los aventureros podrán demostrar su valor emprendiendo una misión para recuperar el dinero robado, que iba guardado en dos cajas de caudales de hierro cerradas con llave. Viajando hacia el este por la ruta comercial, los personajes llegarán hasta los restos del carro blindado. Desde allí podrán seguir el rastro de los gigantes de fuego, que se habrán dirigido al norte, internándose en las montañas. Varias horas más tarde, se encontrarán con dos **gigantes de fuego** y dos **sabuesos infernales**. Cada gigante lleva un saco que contiene una de las cajas fuertes de hierro. Estos habrán roto las cerraduras, dejándolas abiertas.

Si los personajes devuelven las arcas a Nido de Halcón o las envían a Sundabar, lord Cavilos quedará impresionado. Y si en el grupo viajan un paladín o un clérigo de alineamiento bueno que aún no sea miembro de la Orden del Guantelete, el señor de la fortaleza ofrecerá a estos personajes incorporarse a la facción. En caso de que el grupo ya incluya a integrantes de la orden, ofrecerá a cada uno el título de caballero y un hipogrifo como montura. También invitará a los aventureros a una cena con su familia durante la que lord Cavilos agasajará a sus invitados de honor relatándoles con todo lujo de detalles las batallas victoriosas en las que luchó durante la Guerra de la Marca Argéntea.

Tesoro

Cada caja de caudales guarda 500 po. El saco de cada gigante de las colinas contiene 1d4 objetos corrientes, que se establecerá tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Nido del Grifo

Una empalizada de madera rematada con cabezas putrefactas de orcos muertos rodea una aldea de sencillas chozas y casas comunales enclavada sobre una colina, en la zona norte de los cerros del Surbrin. Aproximadamente trescientos bárbaros uthgardts de la tribu del grifo viven en el lugar. En la cima de la cresta rocosa del Nido del Grifo se ubica la residencia del gran jefe, Halric Bonesnapper. En este edificio es donde Halric se reúne con los otros jefes de los clanes para resolver los asuntos importantes y planificar el futuro de la tribu. Mientras Halric disfruta de las comodidades de un rey, el resto de su grupo vive en la miseria.

En algunas ocasiones, en el pasado, algunos visitantes han podido encontrarse y comerciar con los jefes, pero la tribu del grifo ya no abre sus puertas a los extraños; de hecho, se empeña en matarlos. La mayoría de los residentes del Nido del Grifo son **guerreros tribales**, de los que algunas docenas son **berserkers**. Un **chamán uthgardt** (mira el apéndice C) deambula por el asentamiento, asegurándose de que nadie hable mal del gran jefe. Si los personajes se acercan al Nido del Grifo, el enclave les abrirá sus puertas, invitándolos a entrar, pero será una estratagema. Si los aventureros acceden, los bárbaros intentarán acabar con ellos y darse un festín con sus restos.

El gran jefe Halric Bonesnapper es un **berserker**, con los siguientes ajustes:

- Es caótico malvado y habla bothii (el idioma de los uthgardts) y común.
- Tiene 99 puntos de golpe y maneja un *hacha a dos manos +1*. Cuenta con un bonificador de +6 a impactar con esta arma e inflige 10 (1d12 + 4) de daño cortante con cada impacto.

Nightstone

Este asentamiento de mota castral se encuentra al sur del Bosque de Ardeep, entre Waterdeep y Daggerford. Consulta el capítulo 1, "Una gran conmoción", para saber más sobre Nightstone.

Ojo del Padre Supremo

Construido por gigantes hace mucho tiempo, este templo dedicado a Annam el Padre Supremo yace escondido bajo el Espinazo del Mundo. Se puede llegar hasta él a través de un paso cubierto por la nieve que comienza en el Valle del Khedrun. Consulta el capítulo 4, "La senda de los elegidos", para saber más sobre este lugar.

Orlbar

Apartada de la civilización, la antigua aldea de Orlbar domina la confluencia de los ríos Loagrann y Grayflow y atrae solo a

aquellos que poseen espíritu aventurero. La población está casi abandonada hoy en día, ya que los pocos pastores que quedaban han sido expulsados por los gigantes de piedra de la Grieta de Deadstone (mira el capítulo 6, "Cañón de los gigantes de piedra").

Encuentro recomendado

Los gigantes de piedra de la thane Kayalithica han echado abajo todas las edificaciones de Orlbar; han enterrado luego todos los restos de madera y hierro, dejando solo montones de piedras. Tras esto, un silente gigante de piedra llamado Zorkh ha comenzado a apilar los pedruscos creando formas amables, un verdadero bosque de figuras pétreas, algunas de hasta 20 pies de alto, en las laderas donde en el pasado estuvo Orlbar. Seis cabras siguen a Zorkh allá donde va, pastan a su alrededor mientras el gigante clasifica las piedras y las apila. Zorkh, que vive como un ermitaño en las montañas Picos Grises, entiende el idioma gigante pero no puede hablar. Si los personajes le preguntan cómo llegar a la Grieta de Deadstone, les guiará hasta la orilla del río Loagrann y luego les indicará la dirección que buscan. Cualquiera que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 se dará cuenta de que el gigante está sugiriendo al grupo seguir el curso del río. Zorkh no acompañará a los aventureros porque cree que la Grieta de Deadstone está maldita. El silencioso gigante no tiene tesoros, pero lleva un saco que contiene 2d4 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que se presenta en la introducción.

Páramo Solitario

El llamado con acierto Páramo Solitario es un desolado y polvoriento erial de matorrales y rocas que se extiende desde el desierto de Anauroch hasta el Bosque Olvidado y las estribaciones de las montañas Picos Grises.

Páramos Eternos

Los Páramos Eternos son una vasta e inestable región de colinas rodeadas por la niebla, fríos lodazales, crestas rocosas y pequeños picos montañosos. Los aventureros que cruzan esta zona pueden ver de cuando en cuando las ruinas de un castillo o una torre derruida, restos de un reino de otra época. Aunque el área atrae a muchos prospectores, ninguna nación o civilización en la historia reciente ha podido domeñar estas tierras. Gigantes de las colinas salvajes, ettins, ogros, orcos y trolls moran aquí en gran número. Los asentamientos que lindan con los Páramos Eternos se enfrentan a la amenaza constante de estos y otros monstruos.

Flotando a una milla por encima de los Páramos Eternos se encuentra Lyn Armaal, el castillo de nubes de la condesa Sansuri (mira el capítulo 9, "Castillo de los gigantes de las nubes"). La visión de la fortaleza desde el suelo es fugaz, ya que queda oculta por los cielos nubosos.

Parnast

Parnast es una aldea sin nada de particular ubicada entre las estribaciones de las montañas Picos Grises y el Bosque de Weathercote. Puedes encontrar el mapa y la descripción de Parnast en la aventura *El Tesoro de la Reina de los Dragones*.

Paso de Jundar

Este sendero de carromatos discurre a través de las colinas de Dessarin, entre Beliard y los Cuernos Convocantes, cruzando el río Dessarin por un lugar conocido como el Vado del Caballo Muerto.

Paso de Silverymoon

Una carretera atraviesa los cerros situados al noreste de Silverymoon y permite pasar entre dos cadenas montañosas para luego dirigirse hacia el sur hasta Sundabar. El Paso de Silverymoon ha visto poco tráfico desde que Sundabar fue invadida durante la Guerra de la Marca Argéntea. Los cadáveres podridos de cientos de orcos yacen esparcidos a ambos lados del camino, una espeluznante evidencia de lo cerca que estuvo Silverymoon de sufrir la misma suerte que Sundabar.

Paso de Turnstone

Un terrible sendero recorre las frías y azotadas por el viento montañas de Nether. Gigantes de las colinas, orcos, guivernos, grifos, gárgolas y otros monstruos hacen de viajar por el Paso de Turnstone una empresa peligrosa. Solo aquellos bien armados pueden albergar alguna esperanza de llegar de un extremo al otro.

Paso del Alba

Este tramo de carretera es la única ruta apta por la que los carros pueden atravesar las montañas Picos Grises. Al amanecer, el sol naciente brilla con intensidad en el paso, de ahí su nombre.

A medio camino entre Llorkh y Parnast, justo al este de las montañas, la Red Negra ha construido una barbacana de acceso de piedra en la carretera, con acantilados a ambos lados. Dos pesados rastrillos de hierro pueden bajarse para atrapar a los viajeros, de modo que una guarnición de veinte veteranos (humanos N de ambos sexos y diversos grupos étnicos) de los Zhentarim bien armados puedan extorsionarlos. A los que pagan el peaje de 1 po por cabeza (incluidos caballos, ponis y mulas) se les permite continuar su camino. A los que no pueden pagar o se niegan a hacerlo, se les obliga a dar media vuelta. Los aventureros que puedan probar que son miembros de la Red Negra podrán pasar sin dar más explicaciones, junto con cualquier compañero de viaje. En su conversación con otros integrantes de los Zhentarim, los guardias les informarán de que han avistado gigantes de piedra espiándolos desde lejos, pero por el momento no han atacado la barbacana.

Paso del Páramo

Entre el terraplén situado más al norte de las Colinas Heladas y el Espinazo del Mundo hay un elevado y gélido camino que conecta el Bosque Acechante con el río Surbrin. Varias tribus de bárbaros uthgardts habitan el Paso del Páramo y tienen encontronazos ocasionales con otros uthgardts a causa del territorio en disputa.

Pedernal, el

El montículo sagrado de la tribu del alce (consulta el apartado "Bárbaros uthgardts" un poco más atrás en este mismo capítulo) está enclavado en los Páramos Eternos, sobre un rocoso promontorio de piedra caliza perpetuamente envuelto en niebla. Sus anillos y túmulos, así como la elevación que sirve de altar, se han hecho a partir de montones de rocas apiladas que no tienen planta alguna creciendo sobre ellas. El altar es una losa rectangular de 10 pies (3 m) de largo por 6 pies (1,8 m) de ancho y 3 pies (90 cm) de alto; su superficie está desgastada por el paso del tiempo. La enorme cuenca que rodea el montículo del altar ha sido conformada con la silueta de un venado en pleno salto, aunque la figura no es fácilmente



Mapa 3.8: El Pedernal

identificable cuando se mira la zona a nivel del suelo. Enterradas bajo los túmulos están las osamentas de los más grandes guerreros de la tribu del alce.

En el terreno más elevado del anillo que rodea la cuenca, colocados a cierta distancia del altar en los puntos cardinales, hay cuatro menhires de piedra gris sólida que los chamanes de la tribu del alce usan para controlar el paso del tiempo, el cambio de las estaciones y el movimiento de las estrellas.

Reliquia antigua

Lanzar un conjuro de *detectar magia* sobre el altar revelará una débil aura mágica de adivinación cuyo origen se encuentra debajo de este. La losa pesa varias toneladas y es demasiado grande como para que alguien más pequeño y débil que un gigante de piedra pueda levantarla o moverla; sin embargo, varias criaturas Pequeñas o Medianas trabajando al unísono podrán desplazarla si al menos cinco de ellas superan una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. El altar también se puede romper por la mitad para acceder al hueco inferior; tiene CA 17, 100 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Los primeros seguidores de Uthgar que fundaron la tribu del alce enterraron una reliquia de los gigantes bajo el altar para imbuirlo de poder: una punta de lanza de mithral de 5 pies (1,5 m) de largo que pesa 75 libras (34 kg). La pieza del arma es la fuente de la débil aura mágica de adivinación, aunque ya no alberga los poderes que tuvo en otros tiempos.

Encuentro recomendado

La primera vez que los aventureros lleguen a este lugar, las únicas criaturas presentes serán dos **alces**, una pareja, buscando musgo para comer. Los animales observarán a los personajes, pero no representarán una amenaza y huirán si los atacan o si detectan a uno o más miembros del grupo a 60 pies o menos de cualquiera de ellos. Cualquiera que hiera o mate a un alce en el Pedernal deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedará maldito. Mientras dure la maldición, los bárbaros de la tribu del alce reconocen a la criatura maldita como un enemigo acérrimo y le serán hostiles. Además, esta no podrá beneficiarse de ninguna curación natural hasta que se elimine la maldición mediante un conjuro de *levantar maldición* o algún efecto mágico similar.

Phandalin

En las faldas septentrionales de las montañas de la Espada se encuentra el anodino asentamiento minero de Phandalin. Si bien el pueblo puede no parecer gran cosa, es un refugio seguro para los aventureros que llegan ansiosos por explorar las agrestes regiones de los alrededores, que albergan muchas ruinas antiguas y minas enanas abandonadas.

Puedes encontrar un mapa de Phandalin en la aventura *La Mina Perdida de Phandelver*, que forma parte de la *Caja de Inicio* de D&D.

Picos Perdidos

Estas montañas boscosas se alzan en la región noroeste del Bosque Alto. Muchos seres feéricos moran por estos picos, así como una gran tribu de centauros que vigila atentamente a los cazadores y leñadores humanos que trabajan con base en Bastión de Olostin.

Piedra Erguida

Se cree que la tribu del oso azul de los bárbaros uthgardts se ha extinguido; su montículo sagrado es un lugar hechizado que es mejor evitar. En realidad, los osos azules merodean por el Bosque Alto y la región oriental del Valle de Delimbiyr, haciendo todo lo posible por permanecer ocultos. Sus miembros visitan Piedra Erguida con poca frecuencia, y solo bajo el amparo de la noche.

Piedra Erguida (mira el mapa 3.9) está situada sobre una solitaria colina al norte del Bosque Alto. En esta cima, los osos azules construyeron un montículo y plantaron en este una rama del Abuelo Árbol. Esta rama creció hasta convertirse en un enorme roble, rodeado hoy por un anillo interior elevado, sembrado de túmulos, y otro anillo exterior abierto, formado por montículos con más túmulos sobre estos. Debajo de estos túmulos se encuentran los huesos enmohecidos de los antiguos miembros fallecidos de la tribu.

Reliquia antigua

Los primeros seguidores de Uthgar enterraron una reliquia de los gigantes debajo del montículo central, creyendo que su magia proporcionaría al roble poder y protección. Las raíces del árbol se han enroscado en torno al objeto, que en realidad es una fuente de desasosiego para los fantasmas uthgardts que languidecen en el lugar (consulta "Encuentro recomendado"). Un conjuro de *detectar magia* lanzado en la zona del roble revelará un aura mágica de nigromancia que emana desde debajo de este. Para llegar hasta la reliquia, los aventureros deberán cavar bajo el árbol y abrirse paso cercenando sus raíces. Un personaje que trabaje en solitario empleará 40 horas en completar esta tarea; si la llevan a cabo entre varios miembros del grupo trabajando juntos, el tiempo se reducirá de manera proporcional. La reliquia enterrada es el cráneo de Gurt, lord de los Gigantes Pálidos, un gigante de escarcha a quien Uthgar derrotó en combate singular en el Montículo de Morgur. El cráneo pesa 100 libras. Si se saca de Piedra Erguida, los fantasmas que moran en el montículo sagrado podrán descansar al fin.



MAPA 3.9: PIEDRA ERGUIDA

ENCUENTRO RECOMENDADO

La presencia de una criatura viviente a 30 pies o menos del roble hará que el **fantasma** de un jefe uthgardt aparezca junto al árbol. Accederá al mundo desde la Frontera Etérea y atacará a cualquier intruso que vea, primero utilizando su acción de visión horripilante y, a continuación, poseer y toque marchitador. Si logra poseer una criatura, el espíritu usará el cuerpo del anfitrión para atacar a los otros intrusos. Si los puntos de golpe del fantasma son reducidos a 0, desaparecerá profiriendo un furioso estertor.

Durante el asalto siguiente a la derrota del jefe espectral, en lo que debería ser el orden de iniciativa de este, el **fantasma** de otro líder tribal aparecerá junto al roble. Este fenómeno continuará hasta que cuatro uthgardts fantasmales sean derrotados.

Estos espíritus no atacarán a los miembros de la tribu del oso azul. Cualquier personaje disfrazado de guerrero o chamán de los osos azules podrá engañar a un fantasma superando una prueba de Carisma (Engaño) CD 12. Aunque hablan bothii (el idioma de los uthgardts), los jefes tribales fallecidos no tienen interés alguno en comunicarse con los intrusos y, además, no saben por qué se les ha negado un lugar junto a Uthgar en la otra vida. Los fantasmas que sean derrotados volverán a tomar forma a medianoche y podrán aparecer de nuevo a partir de ese momento. Si se extrae el cráneo del gigante de escarcha de su lugar de reposo debajo del árbol, los espíritus uthgardts obtendrán el descanso eterno y los fantasmas no reaparecerán.

El roble tiene CA 15, 100 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño psíquico. Atacarlo o destruirlo no tendrá efecto en un fantasma que ya se ha manifestado. Incluso aunque el árbol los puntos de golpe del árbol se reduzcan a 0, este volverá a crecer a lo largo de los años, a menos que sea arrancado de raíz.

POSADA DEL BARQUERO

La que antaño fuera una posada sobre la cima de una colina, se ha convertido hoy en una comunidad amurallada cuyos edificios y torres de madera desvencijados deben reconstruirse con frecuencia. Sus estructuras ahora cubren por completo una elevación que domina el pueblo de Vadragón, situado al otro lado del río Dessarin. Un largo puente de madera, de anchura suficiente como para que pase un solo carro, atraviesa el curso fluvial que discurre entre estos dos asentamientos. Conocido como el Puente del Vado de Hierro, lleva siglos en este lugar, pero su antigüedad ya resulta evidente.

Posada del Barquero apesta a estiércol y sucio barro. Da cobijo a comerciantes dedicados a la trata de caballos, mulas y bueyes, así como a herreros, ruederos, toneleros y carreteros. Tiene hospederías, establos, almacenes y dos anillos concéntricos de altas murallas con portones que se mantienen cerrados durante la noche (desde la puesta del sol hasta el alba, quien quiera entrar o salir en esas horas puede pagar un precio fijo por subir y bajar en una silla atada a una polea, pero no se permite llevar nada más allá de lo que el cliente pueda transportar).

El pueblo cayó bajo la influencia de los Zhentarim hace pocos años. Cualquier miembro o aliado de esa facción hallará una discreta bienvenida (y pocas tasas o ninguna) tras sus murallas. Posada del Barquero se rige por una plutocracia de comerciantes, la mayoría de los cuales trabaja a sueldo para la Red Negra. La líder no oficial es Chalaska Muruin (**veterana** humana damarana LN), la cortante "espada mayor" de mirada gélida y maestre de la milicia.

La posada más importante, el Viejo Barquero, fue reconstruida hace no mucho con una estructura de piedra sólida de gruesos muros y con algunas cámaras privadas ocultas tras puertas secretas. El posadero, Nalaskur Thaelond (**espía** semielfo N), vigila quién viene y va, ya que es aquí donde los agentes zhents se reúnen para cerrar tratos relacionados con mercancías de contrabando, venenos, magia peligrosa y otros negocios por el estilo. Nalaskur es miembro de la Red Negra.

Uno de los pocos residentes permanentes de esta posada es Arik Stillmarsh, un hombre bien ataviado, de aspecto joven y tez pálida; vive como un ermitaño en una habitación esquinera situada en el piso más alto del Viejo Barquero. Hay rumores entre el populacho de que Stillmarsh ha estafado a una o varias de las familias prominentes de Waterdeep e, incluso, de que es un protegido de los Zhentarim. En realidad, el hombre realmente es un **vampiro** (humano tethyriano NM) a quien Nalaskur ocasionalmente llama para deshacerse de los invitados indeseables. Stillmarsh ha llegado al acuerdo con el posadero de no alimentarse de los lugareños ni de otros huéspedes sin la aprobación de la Red Negra. Otras veces, para saciar su apetito, ataca los campamentos rurales, a los viajeros nocturnos de la Carretera Larga y a los más desfavorecidos de Vadragón. En el pueblo se refieren al vampiro en voz baja como el "Murciélago de Vadragón".

El ataúd lleno de tierra de Stillmarsh está escondido en el ático situado sobre su habitación del Viejo Barquero; accede a este a través de una puerta secreta practicada en el techo de un armario empotrado. Detectarla requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

POSADA DEL CAMINO

Al sureste de Daggerford, el Camino del Comercio atraviesa justo por el centro de Posada del Camino; se trata de una pequeña aldea rodeada por una muralla de 20 pies de alto, hecha de granito y mortero, y con portones de madera al norte y al sur, por donde cruza la carretera. Una gran hospedería de dos pisos, también conocida como la Posada del Camino,



Mapa 3.10: Pozo de Beorunna

domina el pueblo y ha sido durante mucho tiempo un popular alto para los cansados viajeros. Los comerciantes acaudalados y nobles se alojan en este establecimiento cuando acuden a realizar incursiones de caza en el Bosque Brumoso. El posadero, Cross Wheeler (**batidor** humano tethyriano NB), es un explorador retirado que conoce la floresta bastante bien y tiene amigos entre los elfos de los bosques que viven allí.

Pozo de Beorunna

El montículo sagrado de las tribus del león negro y del tigre rojo de los bárbaros uthgardts descansa en el corazón del Bosque de Druar. No es una colina en sí, sino una helada caverna cuyo techo está parcialmente abierto al cielo. Es probable que los personajes se encuentren al menos con una partida de caza de los leones negros o los tigres rojos mientras se dirigen al lugar.

Según la leyenda de los uthgardts, Beorunna, un héroe bárbaro, murió luchando contra un demonio en estos bosques. En los últimos compases de la batalla, el suelo bajo los pies de Beorunna se hundió, haciendo que este se precipitara al fondo de una cueva. Esta caverna triangular contiene, entre otros elementos, un estanque termal con un géiser permanente. El estanque ha llegado a conocerse como el Pozo de Beorunna. Los bárbaros uthgardts que exploraron la gruta por primera vez se encontraron con lo que creyeron eran los huesos del héroe, que en realidad pertenecían a un semiogro.

Los seguidores de Uthgar enterraron los huesos del semiogro junto a una reliquia robada a sus enemigos, los gigantes, y construyeron un altar sobre el enterramiento. Cuando los bárbaros rezan a Uthgar en busca de guía, o desean apaciguar a sus espíritus totémicos, sacrifican a una bestia del bosque y colocan su cadáver sobre el altar, donde se pudre lentamente. Hoy, las dos tribus mantienen una precaria tregua y se turnan para proteger su montículo sagrado. Cada una ha erigido su propio poste totémico junto al altar. El tótem de los leones negros está cubierto de brea seca y está rematado por un cráneo de león. El de los tigres rojos está manchado de sangre y tiene un cráneo de tigre arriba.

Un pequeño pinar, al que llaman la Arboleda del Pozo, crece en medio de la caverna. En torno al perímetro de sus árboles, la cueva está cubierta por un techo cuajado de estalactitas y perforado por las raíces de dichas plantas. El suelo que rodea la linde del bosquecillo, que queda situado bajo el techo, está lleno de estalagmitas.

La altura desde la parte superior del pozo hasta el suelo de la caverna es de 250 pies. Los bárbaros han atado una larga cuerda con nudos al tocón de un árbol y la han dejado colgando en la cueva. Los uthgardts usan esta cuerda (y otras similares) para entrar y salir del Pozo de Beorunna, de modo que los aventureros también podrán trepar por ella (sin necesidad de realizar ninguna prueba de característica). En la esquina noreste, dispuestas alrededor de una fogata, hay tres toscas tiendas de campaña ocupadas por leones negros (consulta "Encuentro recomendado").

Reliquia antigua

El altar es un bloque de piedra salpicado de sangre, de 9 pies de largo (2,7 m), 6 pies (1,8 m) de ancho y 3 pies (90 cm) de alto; su peso es de varias toneladas. Una criatura tan grande y fuerte como un gigante de piedra es capaz de moverlo, al igual que varias criaturas Pequeñas o Medianas, si al menos cinco de ellas superan una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. El altar también se puede romper por la mitad para meterse debajo; tiene CA 17, 100 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Bajo el altar hay un tosco nicho excavado que contiene los restos esqueléticos de un semiogro y una reliquia de los gigantes: un cuerno fosilizado fabricado a partir de un colmillo de mamut y grabado con imágenes de gigantes luchando contra dragones. El agrietado cuerno pesa 250 libras (113 kg) y ha perdido sus poderes mágicos; aun así, tiene un valor de 750 po.

Encuentro recomendado

Diez miembros de los leones negros (humanos uthgardts CM de ambos sexos) custodian la caverna. Se trata de tres **berserkers**, seis **guerreros tribales** y un **chamán uthgardt** (consulta el apéndice C). Los berserkers y tres de los guerreros se encuentran agrupados en torno a una fogata de la esquina noreste y se les puede ver a la luz del fuego. Los guerreros restantes están en sus tiendas, dormidos. El chamán descansa bajo un manto de nieve en la arboleda del Pozo y cualquier personaje que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 20 o más podrá verlo. El chamán y los guerreros se despertarán si se produce cualquier ruido fuerte. Todos los miembros de la tribu se mostrarán hostiles hacia los intrusos.

La cueva también sirve de refugio a una **mantícora**. Ha establecido una suerte de alianza con los leones negros y su guarida se ubica en la esquina occidental de la caverna, sobre una de las orillas rocosas del manantial, que está sembrada de huesos humanoides y de animales, restos de las presas de la mantícora. Esta se unirá a cualquier batalla que tenga lugar dentro de la caverna, ansiosa por conseguir una buena porción de carne.

Puente de Piedra, el

Un gigantesco arco de piedra, que mide dos millas de punta a punta y tiene una altura de 400 pies en su punto más alto, se extiende sobradamente sobre el río Dessarin y la llanura que lo rodea, permaneciendo alto y seco incluso durante las peores crecidas de la primavera. El Puente de Piedra es un lugar sagrado de peregrinación para muchos enanos. Hace mucho tiempo, el dios Moradin se apareció sobre esta construcción para dirigir a los enanos del clan Ironstar contra una horda de orcos; el fundador del antiguo reino enano de Besilmer, Torhild Flametongue, murió luchando contra un gigante de las colinas en este mismo lugar.

El Puente de Piedra está hecho de granito liso fundido. Tiene solo 15 pies de ancho y carece de barandillas o parapetos, por lo que cualquier persona que lo atraviese se encontrará a merced del viento.

Encuentro recomendado

La primera vez que los aventureros se aproximen al punto medio del puente, verán a un **gigante de fuego** y a un **sabueso infernal** aproximarse a ellos desde direcciones opuestas. Este gigante, Stolvor, no lleva rocas ni objetos de valor, pero porta un enorme espadón y una *vara del Venindod* (mira el apéndice B) escondida en su cinturón. Su perro y él han estado buscando fragmentos del colosal autómata (sin suerte) y no desperdiciarán la oportunidad de iniciar una pelea. Se lanzarán a la batalla, atacando primero el sabueso infernal. Si sus enemigos huyen, los perseguirán.

Una criatura podrá tratar de tirar a otra del puente empujándola; usa las reglas para "Empujar a una criatura" que aparecen en el capítulo 9 del *Player's Handbook*. Cualquiera que sea empujado con éxito según las reglas deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caerá al río, sufriendo 70 (20d6) de daño contundente.

Puente Oeste

Es una aldea que se prolonga a lo largo de la Carretera Larga, entre Alerce Rojo y Triboar. Puente Oeste (llamada así porque se encuentra al oeste del Puente de Piedra) acoge la Posada de la Cosecha, que se ubica en el lado oeste de la Carretera Larga, frente a la Senda de Piedra. El propietario de la hospedería es el afable Herivin Dardragon (**plebeyo** mediano fornido CB); de pelo rizado, es un coleccionista y revendedor de pinturas y estatuillas de dudoso gusto.

Puerto Llast

Este pueblo costero ha sido saqueado por piratas, esclavizado por sectas malvadas, incendiado, invadido por los sahuagins e incluso asaltado por drows en varios momentos de su violenta historia; aun así, resistió cada embate y hasta hace poco mostraba, una vez más, destellos de una renovada prosperidad. Es el único puerto existente entre Luskan y Neverwinter y, además, el único lugar entre las dos ciudades donde los altos acantilados dan paso a orillas de arena. El puerto de la población está lleno de pecios de naufragios, tumbas de los marinos que lucharon por conseguir los tesoros del lugar y fracasaron en el intento.

Encuentro recomendado

Puerto Llast ha vuelto a caer, en esta ocasión ante los gigantes de escarcha; dos de los barcos de los gigantes han encallado entre dos pecios hundidos más pequeños dentro del puerto, aproximadamente a 60 pies de la costa. Los gigantes ya han atacado el pueblo en una ocasión durante el último mes; esta es su segunda incursión. Veinte **gigantes de escarcha** han caído sobre el asentamiento envuelto en niebla y lo están saqueando en busca de comida, cerveza y otros suministros. Las calles están plagadas de los restos aplastados y abiertos en canal de los lugareños que osaron plantarles cara.

La espesa bruma hace que lidiar con los gigantes de escarcha sea un poco más fácil, lo que permitirá que los personajes los vayan eliminando a razón de uno o dos cada vez. Las criaturas pueden ver hasta una distancia de 60 pies en medio de la niebla. Más allá de esa distancia, todo estará completamente cubierto y bloqueado para la vista.

Los gigantes han dejado dos **lobos invernales** a bordo de la nave para que la vigilen (mira la caja "Svardborg: características generales" en el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha"). Estas criaturas atacarán a cualquier aventurero que suba al barco. Si un lobo muere, el otro usará su siguiente acción para aullar y advertir así a los gigantes de escarcha. Si hay algún gigante aún vivo en el pueblo, regresará a la embarcación de inmediato. La mitad de los gigantes tardará 5 asaltos en llegar a la nave; los restantes lo harán en 10 asaltos.

Tesoro

Los personajes que derroten a los lobos invernales e inspeccionen el gran navío hallarán seis cajas de comida saqueada, quince barriles de cerveza vacíos, un cofre de madera sin tapa con 3.000 pp, un trineo cargado de pieles de animales (con un valor conjunto de 300 po) y veinte sacos de gigantes; cada uno de estos contiene 1d6 × 100 po y un objeto corriente. Puedes tirar una vez en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" de la introducción por cada objeto corriente o renunciar a las tiradas y elegir veinte artículos de la tabla. El saco más voluminoso también alberga un objeto mágico, que deberás establecer al azar tirando en la tabla de objetos mágicos A del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Rassalantar

Muchos viajeros se han topado con la tranquila aldea de Rassalantar y han disfrutado de los suaves lechos y la rica cerveza del Dragón Dormido, una acogedora posada junto al camino. Pocos prestan demasiada atención a las granjas amuralladas y a las ovejas que pastan alrededor del pueblo, y menos aún toman nota de las ruinas que se encuentran escondidas entre los árboles al oeste de esta. Sin embargo, Waterdeep ha mantenido en este lugar un gran contingente de su Guardia de la Ciudad durante mucho tiempo, utilizando unos barracones cercanos como base para los exploradores

que con relativa frecuencia patrullan el camino que se dirige hacia el norte hasta Amphail y hacia el sur hasta Waterdeep.

Yondral Horn (**espía** enano escudo N), un aventurero retirado que trabaja para la Red Negra, regenta el Dragón Dormido y vigila las actividades de la Guardia de la Ciudad y de cualquier miembro de la Alianza de los Lores que esté por la zona. Cualquiera que sea miembro de la alianza recibirá las mejores habitaciones, cuyas delgadas paredes permiten a Yondral espiar a sus huéspedes.

A la fortaleza de Rassalantar se le han restado gran parte de sus piedras para construir otras estructuras de la aldea e, incluso, sus sótanos y mazmorras están inundados. Hay una cámara oculta en la mazmorra que alberga un *círculo de teletransportación* permanente; la Vara Negra (la maga de más alto rango de Waterdeep) lo usa para el envío de mensajes y para ayudar a Rassalantar.

Riscos, los

Los cerros al sur de Mirabar están llenos de minas abandonadas que se ahora se encuentran infestadas de goblins, hobgoblins y osgos. Se sabe que los bárbaros uthgardts merodean por los Riscos; cazan animales salvajes y, de vez en cuando, atacan las caravanas que transitan la Carretera Larga.

Rivermoot

Esta pequeña aldea se enclava en el extremo oeste de la Carretera de Rauvin, donde se unen los ríos Rauvin y Surbrin. Las viviendas de estructura de madera de Rivermoot están construidas sobre pilotes, ya que los cursos fluviales crecen durante la primavera e inundan el terreno circundante. Los aldeanos atan las canoas a sus cabañas para poder moverse durante las crecidas de los ríos.

Roca Córvida

En las heladas laderas del Espinazo del Mundo se alza el montículo sagrado de las tribus de los cuervos negros y los lobos grises de los bárbaros uthgardts. Roca Córvida recibe su nombre de una piedra de 100 pies de alto tallada a imagen de un cuervo que está asentada en el centro de la meseta más elevada del montículo, orientada hacia el oeste. Los cuervos negros dejan cadáveres junto a los pies de la escultura a modo de ofrenda. Al llegar el ocaso, auténticos cuervos gigantes se reúnen para darse un festín con los restos. Tras devorar la carroña, estas aves se posan en las unas perchas de madera y se chillan unas a otras hasta que anochece, momento en que alzan el vuelo para marcharse. Los guerreros de la tribu del cuervo negro combaten en ocasiones montados sobre estas criaturas gigantes.

En torno a Roca Córvida hay cuatro menhires de 50 pies de alto que los chamanes uthgardts utilizan para hacer el seguimiento de los cambios de las estaciones y el movimiento de los astros.

A los lobos grises no se les permite subir a la cima de esta meseta. En su lugar, se reúnen alrededor de un altar situado en el corazón de una cuenca con forma de lobo, al suroeste de Roca Córvida. Su altar es una losa rectangular con las fases de la luna talladas a los lados.

En invierno, todo está cubierto por al menos un pie (30 cm) de nieve.

Reliquia antigua

Dos antiguas reliquias de los gigantes están enterradas aquí: una en el suelo ante el cuervo de piedra gigante y la otra bajo el altar de los lobos grises. Los primeros seguidores de Uthgar depositaron estos objetos aquí para proporcionar poder y protección a su montículo sagrado. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración que

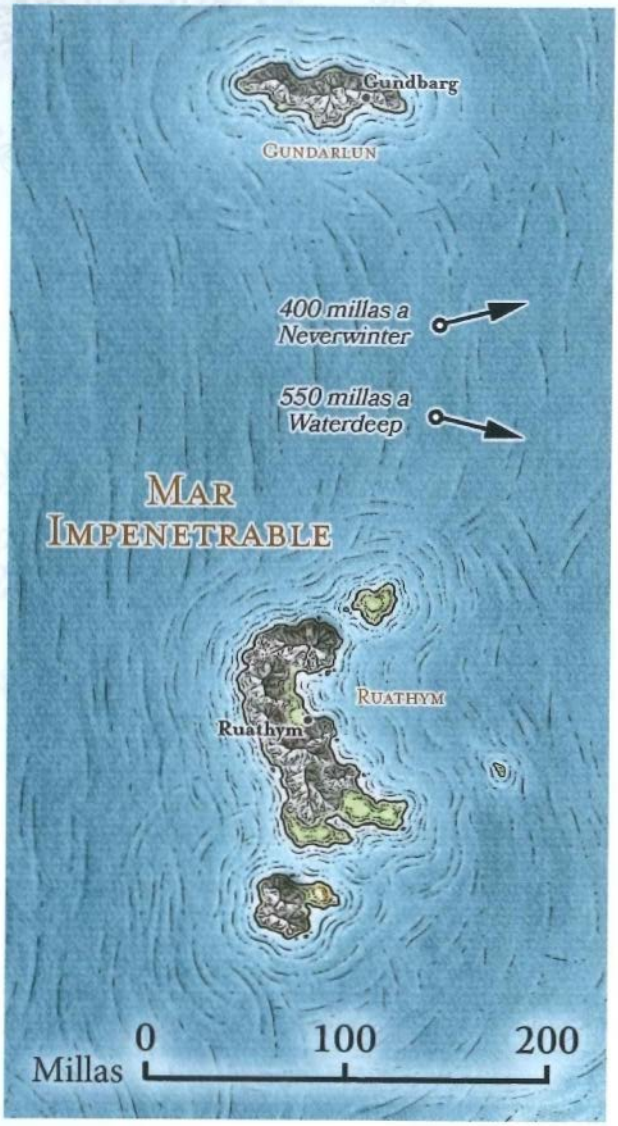


Mapa 3.11: Roca Córvida

emana de la tierra situada delante de la estatua del cuervo, así como otra de transmutación bajo el altar. El terreno en ambos lugares permanece congelado durante todo el año.

Sin la ayuda de medios mágicos, un personaje tardará 5 horas en desenterrar la reliquia escondida en el suelo junto al cuervo de piedra gigante; la cantidad de tiempo se reducirá proporcionalmente si otros miembros del grupo le echan una mano. La reliquia es un anillo de magma endurecido y dimensionado para el dedo de un gigante de fuego. Cuando una criatura se sintonice con el objeto, este se encogerá mágicamente para ajustarse a su dedo índice, mientras una cálida luz anaranjada se extenderá por entre las minúsculas grietas que se formarán sobre su superficie exterior. Al anillo le quedan 6 cargas. Mientras esté sintonizada con el objeto, una criatura podrá gastar 1 carga para lanzar *conjurar elementales menores* (convocando a cuatro **mephits de magma** o a cuatro **magmins**, según desee el portador) o *escudo de fuego* (solo la versión de escudo cálido del mismo) desde este. Una vez se hayan gastado todas sus cargas, el anillo perderá sus propiedades de lanzamiento de conjuros, pero conservará su capacidad de cambiar de tamaño.

Para llegar hasta la reliquia enterrada bajo el altar de los lobos grises, los personajes deberán abrirse paso destrozando el altar o excavando bajo este. Un aventurero tardará 10 horas en realizar cualquiera de estas dos tareas; la cantidad de tiempo se reducirá de forma proporcional si otros miembros del grupo prestan su ayuda. El objeto enterrado es el fémur de un dragón rojo; tiene 14 pies (4,3 m) de largo y pesa 250 libras (113 kg). Parte del hueso está envuelto en cuero viejo, lo que sugiere que una vez se usó como un garrote grande de gigante. Si una criatura se sintoniza con el objeto, este se reducirá mágicamente a un tamaño que dicha criatura pueda manejar con eficacia. El garrote grande se considera un arma mágica que inflige 2d8 de daño adicional cuando impacta a un dragón (o a cualquier criatura de tipo dragón).



Mapa 3.12: Gundarlun y Ruathym

Encuentro recomendado (durante el día)

Si los personajes alcanzan Roca Córvida por la mañana o por la tarde, verán 2d4 cuervos gigantes (usa para ellos el perfil del **buitre gigante**) volando perezosos en círculos a una altura de 300 pies sobre el montículo sagrado. En caso de que los aventureros lleguen en las horas previas al ocaso, las aves estarán aún posadas tranquilamente en sus perchas de madera. Los cuervos no estarán presentes por la noche. Estas criaturas no atacarán a los intrusos ni chillarán en su presencia, pero recordarán con perfecta claridad a todos los que vean y se los describirán al siguiente grupo de bárbaros cuervos negros que se encuentren.

Si las aves gigantes ven a los personajes coger el anillo de magma, los bárbaros cuervos negros tendrán noticias del robo 1d4 días después. Tras ese lapso, habrá una probabilidad acumulada del 5 % por cada día de que estos uthgardts localicen a los aventureros (o a parte de ellos, si el grupo se ha separado). De manera alternativa, puedes hacer que alcancen al grupo en algún momento dramático a tu elección. Dondequiera que estén los personajes, un **chamán uthgardt** (consulta el apéndice C) y seis **guerreros tribales** montados en cuervos gigantes atacarán a los aventureros. Puedes encontrar las reglas de combate montado en el capítulo 9 del *Player's Handbook*.

Encuentro recomendado (durante la noche)

Los personajes que exploren Roca Córvida en la oscuridad de la noche se toparán con 2d4 **lobos** y 1d4 + 1 **hombres lobo** transformados en lobo. Los hombres lobo son miembros de la Tribu del Lobo Gris.

Rocas Moradas

Se trata de un grupo de islas rocosas del extremo oeste del Mar Impenetrable que reciben su nombre del tono púrpura oscuro que adoptan bajo los cielos tormentosos. Las dos ínsulas mayores de las Rocas Moradas (mira el mapa 3.13) albergan un asentamiento cada una: el pueblo de Vilkstead, en la isla oriental de Utheraal, y el ligeramente más pequeño pueblo conocido como Ulf de Thuger, en la isla de Trisk, al oeste. Cada una de ellas también posee su propio soberano: el rey del mar Frannis de Utheraal y el rey del mar Krulk de Trisk (**gladiadores** humanos illuskanos CN).

Los norteños de Utheraal y Trisk están bajo el influjo del kraken Slarkrethel. Le muestran su devoción, entre otras formas, arrojando a sus hijos recién nacidos al mar. Los isleños lucen tatuajes de krakens hechos con tinta de calamar y construyen drakkars equipados con mascarones de proa con forma de krakens. Reciben a los visitantes ofreciéndoles comida y refugio, pero no hablan de Slarkrethel o de la ausencia de niños en sus comunidades.

A los visitantes que intentan investigar los misterios que rodean a Rocas Moradas se les pide que se marchen. Quienes se niegan a hacerlo son capturados y sacrificados al mar.

Rocas Rojas

Frente a la costa hay un archipiélago de pequeños islotes conocidos en conjunto como las Rocas Rojas. La mayoría de estos accidentes geográficos son pilares rocosos moldeados por el oleaje del Mar de las Espadas, pero algunos son poco más que peñascos que asoman sobre las olas. Las Rocas Rojas han hundido innumerables navíos a lo largo de los siglos, por lo que los marinos tienden a dar un amplio rodeo para evitar la zona. Sin embargo, los pescadores embarcados en naves más pequeñas frecuentan estas aguas, ya que albergan una gran variedad de peces y mariscos, muchos de los cuales son muy apreciados en Waterdeep.

Ruathym

Los bárbaros de Ruathym (mira el mapa 3.12) están en guerra con Luskan y llevan así desde que tienen uso de razón. Los salteadores luskanitas han saqueado y arrasado los asentamientos de la isla más de una vez, pero los nativos siguen reconstruyendo sus aldeas y sus botes mientras entonan canciones sobre sangrientas venganzas.

El monarca regente de Ruathym es el primer hacha Vok Dorrg (**sacerdote** humano illuskano CM), un anciano ciego y vengativo que adora a Valkur, un dios menor del mar. El rey gobierna desde el Salón de las Olas Negras, un templo situado en la ciudad costera de Ruathym. Aunque es demasiado viejo para tomar las armas, Vok Dorrg tiene muchos hijos, hijas y nietos feroces para comandar sus barcos y aterrorizar a sus enemigos.

Salón de Mithral

El hogar ancestral del clan de los enanos escudo Battlehammer es una bóveda casi inexpugnable situada debajo de las Colinas Heladas; dispone de unas enormes puertas de granito que sellan la entrada y, tras estas, de una hueste de defensores curtidos en mil batallas. A pesar de su reputación casi mítica,

Salón de Mithral es más una fortaleza que una ciudad; alberga túneles ocultos en las profundidades de sus minas que conducen a otros enclaves enanos.

Bruenor Battlehammer renunció al título de rey de Salón de Mithral por tercera y última vez al partir con la intención de reconquistar la ciudad enana perdida de Gauntlgrym. La sucesora que ha elegido, Dagnabbet Waybeard, gobierna ahora como monarca. Líder audaz y guerrera feroz, la reina Dagnabbet apoya con firmeza la pertenencia de Salón de Mithral a la Alianza de los Lores.

Secomber

Este pueblo de granjeros, pescadores, fabricantes de cerveza y canteros está ubicado sobre tres colinas, cerca de la confluencia de los ríos Paso del Unicornio y Delimbiyr. Bajo estos cerros se encuentran unas ruinas que una vez formaron parte de Athalantar, un reino ya extinto. Los lugareños han convertido los restos de construcciones subterráneos en bodegas, despensas y refugios.

Secomber está bajo la amenaza de los hobgoblins urshani, que habitan en el Gran Páramo y exigen el pago de tributos varias veces al año. El pueblo no tiene defensa contra estos. Por ello, sus residentes entregan a los urshani comida, cerveza casera y minerales a cambio de su libertad. Las exigencias de los hobgoblins han sumido a la comunidad en la pobreza.

Encuentro recomendado

Los personajes se toparán al llegar con dos **gigantes de las nubes** llamados Nirva y Jaral sentados en el centro de la población, escuchando a la gente del pueblo hablar de la fundación de Secomber y el antiguo reino de Athalantar, sobre cuyas ruinas se construyó este asentamiento. A pesar de su intimidante tamaño, los gigantes (que son de alineamiento neutral bueno) no pretenden causar ningún daño. Recientemente encontraron un artefacto, la mitad de un jarrón de tamaño gigante, en el Gran Páramo, y están ampliando su búsqueda de otras evidencias de un castillo de los gigantes de las nubes que se estrelló en esta zona hace miles de años. Nirva y Jaral son hermanos y tienen una misión: quieren llevar a los gigantes de las nubes (ellos incluidos) a la cima del ordning hallando mapas de antiguas ruinas ostorianas y cámaras del tesoro sepultadas en el pasado. Se rumorea que la fortaleza caída que buscan podría contener mapas útiles para su cometido.

Nirva y Jaral intentarán no quedarse en Secomber más tiempo del debido. Después de escuchar en silencio las historias de los lugareños, se despedirán de las gentes del pueblo y volverán a su castillo, que ha aterrizado en el Gran Páramo (y está oculto entre la niebla). La fortaleza da cobijo a otros diez **gigantes de las nubes:** guardias leales a los hermanos. Si los aventureros preguntan a estos gigantes acerca de sus objetivos, resúmeles la información de los apartados "El ordning" y "El rey Hekaton y sus hijas" de la introducción. También advertirán a los personajes que tengan cuidado con la condesa Sansuri, una lord gigante de las nubes malvada que asemeja a la "gente pequeña" con los parásitos. No obstante, no conocen la ubicación del castillo de la condesa.

Senda de Kheldell

Los cargados carros tirados por bueyes que transportan la madera talada de Kheldell usan una bien conocida ruta llamada la Senda de Kheldell; por esta se llega hasta Alerce Rojo, y desde allí a las comunidades situadas al norte y al sur de la Carretera Larga.

Senda de Piedra

Esta carretera de tierra discurre al norte de las Colinas Sumber y conecta Puente Oeste con Beliard. El Puente de Piedra, una localización importante, se encuentra en esta ruta.

Senda del Hierro

La vía terrestre conocida como Senda del Hierro une Ironmaster con el Sendero de las Diez, pero prácticamente desaparece durante el invierno, sepultada bajo la nieve. Atraviesa las colinas y la tundra barridas por el viento, ofreciendo un pequeño y preciado refugio. Los personajes que viajen por esta ruta en invierno estarán expuestos a temperaturas extremadamente frías (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Sendero de las Diez

Un paso atraviesa las montañas occidentales hasta adentrarse en el Espinazo del Mundo, aunque la ruta es casi intransitable en invierno debido a la nieve y el hielo. Las caravanas bien equipadas utilizan el Sendero de las Diez para transportar mercancías hacia y desde los asentamientos del Valle de Icewind. Aunque es el camino más seguro entre el Valle de Icewind y las tierras meridionales, los viajeros aún corren el riesgo de ser atacados por gatos de los riscos, yetis, orcos, bandidos e incluso algún dragón blanco de vez en cuando.

La carretera se extiende hacia el sur hasta Fireshear. Los aventureros que viajen por el Sendero de las Diez durante el invierno estarán expuestos a temperaturas extremadamente frías (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Sendero del Surbrin

Se trata de una senda que se extiende hacia el norte desde la ciudad de Yartar, a través de tierras de cultivo patrulladas por soldados yartaranos a caballo. Una vez el Sendero del Surbrin llega a las colinas del otro lado del Valle de Dessarin, las granjas desaparecen, al igual que las patrullas, y el camino abraza la margen este del río Surbrin como si estuviera tratando de evitar los Páramos Eternos. En el extremo norte del sendero, más allá de Escudo de Mornbryn, se encuentra Nesmé.

Sendero Norteño

El Sendero Norteño es una pista cubierta de nieve y azotada por el viento que conecta la ciudad de Luskan con las tierras heladas del alto norte. La senda casi desaparece durante el invierno, enterrada bajo la abundante nieve. Además, la zona cuenta con pocos árboles o colinas en los que resguardarse.

Silverymoon

Gema del Norte es un apelativo adecuado para la Silverymoon: una hermosa y tranquila ciudad donde los árboles y los jardines conviven en armonía con edificios, puentes y esculturas. Silverymoon es un lugar ilustrado: posee una gran biblioteca, templos e impresionantes santuarios, además de respetadas escuelas de magia, arte y música. Su belleza impresiona a los visitantes y ha inspirado multitud de canciones y relatos bárdicos.

El alto mariscal Methrammar Aerasumé, señor de la ciudad, reside en un alto y esbelto palacio en el lado oriental de la urbe y comanda a los caballeros defensores de Silverymoon. Las defensas mágicas del lugar son incluso más formidables que los caballeros y han servido bien a la ciudad durante años. La Gema del Norte también es un refugio para los Arpistas, lo que no es de extrañar, dado que muchos Arpistas son magos y bardos.

Aun siendo grandiosa y culta, la reputación de Silverymoon se vio empañada por acudir solo a medias en auxilio de Sundabar durante la Guerra de la Marca Argéntea. Sin embargo, la ciudad sigue siendo un poderoso e influyente miembro de la Alianza de los Lores.

Para saber más sobre Silverymoon, consulta la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Sundabar

La urbe hermana de Mirabar es un montón de restos ruinosos. Una horda de orcos destruyó esta antigua y poderosa ciudad-fortaleza durante la Guerra de la Marca Argéntea; acabaron con su población humana, obligaron a sus habitantes enanos a ocultarse en el subsuelo, asesinaron al rey enano del lugar y, quizás lo peor de todo, asestaron un golpe mortal a la antigua alianza de Sundabar con sus vecinos humanos y elfos.

Los restantes enanos de Sundabar han dado la espalda a aquellos que brindaron a la ciudad poca o ninguna ayuda en los momentos de necesidad, por lo que ya no se consideran parte de la Alianza de los Lores. Los enanos han centrado sus esfuerzos en reconstruir lo que pueden. Ahora, aunque la urbe de la superficie es una ruina hueca, sus murallas exteriores siguen en su mayoría intactas. Intramuros, sus edificios se han visto reducidos a montones de escombros, pero las herrerías subterráneas y las forjas están operativas otra vez. Actualmente solo se permite acceder al asentamiento a los enanos.

Surco del Norte

El Surco del Norte se extiende desde Waterdeep hasta el complejo agrícola fortificado de Goldenfields. Los carromatos cargados de comida se dirigen hacia el sur, férreamente custodiados hasta la urbe, mientras que los vacíos vuelven hacia el norte en busca de más mercancías. El tráfico es más denso después de la cosecha. Los humanos y los medianos han levantado cabañas y granjas a ambos lados del sendero, y los humildes habitantes del campo que viven aquí han acordado autodenominarse "surconorteños".

Svardborg

En el corazón del Mar de Hielo Movedizo flota Svardborg, la fortaleza-iceberg del jarl Storvald y sus gigantes de escarcha. Consulta el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha", para saber más sobre este lugar.

Thornhold

Ubicado en el extremo sur del Estero de los Hombres Muertos, Thornhold es un bastión costero, un castillo de piedra gris con gruesos y curvos muros y una fortaleza central de dos torres. El acantilado con vistas al mar es tan liso y suave que no es necesario construir ningún muro en la cara de la colina donde se asienta Thornhold. El castillo es adusto; solo las almenas y las saeteras rompen su sólida fachada de piedra. Tras sus muros, rodeando el patio, hay pequeñas construcciones de madera y yeso que albergan animales y se usan para trabajos de herrería, fabricación de velas, talla de gemas, reparación de artículos de madera (incluidos carros y similares) y elaboración de cerveza.

Thornhold fue tiempo atrás propiedad de la familia Margaster de Waterdeep e, incluso, en un pasado más remoto también de los Caballeros de Samular (unos paladines de Tyr) y de los Zhentarim. Sus actuales ocupantes son los enanos escudo del clan Stoneshaft. Estos se refieren al castillo como el Fuerte Stoneshaft. Estos enanos son solitarios y reservados, pero les interesa saber lo que pasa en Waterdeep, ya que sospechan que los Margaster están planeando atacar la fortaleza y recuperar su ancestral derecho de posesión.

Los viajeros pueden visitar Thornhold con libertad, hasta cierto punto. Los enanos Stoneshaft permiten que los aventureros y caravanas acampen dentro de sus muros, pero les prohíben el acceso a la fortaleza y al complejo de cuevas del subsuelo. Se rumorea que este bastión alberga un pasaje que conduce al Underdark, afirmación que los enanos no confirman, aunque tampoco desmienten.

Para saber más sobre Thornhold, consulta la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Tierras Caídas

Innumerables ruinas salpican esta tierra escarpada y árida, donde tiempo atrás se levantaron vetustas ciudades y se libraron grandes batallas. Por las noches, unas extrañas luces embrujadas flotan en torno a dichos vestigios, restos permanentes de antiguos conjuros, según dicen algunos.

Tierras de los Escudogélido

Allá donde un brazo del Valle de Dessarin se encuentra con la región occidental del Bosque Alto aparecen estas colinas cubiertas de hierba, recientemente ocupadas por los orcos de la tribu Escudogélido. Viven en cabañas rústicas hechas con madera cortada de la floresta. Los elfos y los centauros salen regularmente del Bosque Alto para atacar y prender fuego a estas casas, pero los orcos continúan talando árboles y reconstruyéndolas.

Triboar

Triboar, una ciudad fronteriza en el fértil Valle de Dessarin, se sitúa en la encrucijada de dos importantes rutas comerciales: la Carretera Larga y el Camino de los Páramos Eternos. Es una parada popular para caravanas y exploradores. Consulta el capítulo 2 para saber más sobre este lugar.

Si la aventura no ha comenzado en Triboar, puedes incluir ahora el encuentro "Ataque a Triboar" (mira el capítulo 2), en caso de que los aventureros visiten la ciudad.

Tuern

Los despiadados habitantes del norte de Tuern (mira el mapa 3.13) rinden pleitesía a tres dragones rojos adultos que viven en el interior y debajo de los volcanes activos de la isla, una cadena de calderos negros llenos de lava que vomitan humo y ceniza al cielo. Cinco tribus de los pueblos del Norte viven en la *ínsula*, todas ellas con su propio asentamiento, rey y flota de drakkars adornados con mascarones de proa con forma de cabeza de dragón. Cuatro de los soberanos reconocen al quinto, el gran rey Ossul Haarn de Uttersea (**gladiador** humano illuskano CM, con 90 puntos de golpe y un *anillo de resistencia al fuego*), como señor del feudo. Uttersea es el asentamiento más grande de la isla y cuenta con un puerto para la armada de drakkars del gran monarca. La ínsula es también el hogar de pequeñas familias de gigantes de fuego que se afanan en destronar a los señores dracónicos del lugar para esclavizar a los norteños.

Uluvin

Este pueblo seco y polvoriento se encuentra al sur del Bosque Alto, en la antigua Carretera del Hierro que discurre entre Vadragón y Secomber. Una rama del mencionado camino gira hacia el noreste y se dirige hacia el río Paso del Unicornio, que fluye calmado emergiendo del Bosque Alto.

Encuentro recomendado

Dos ganaderos adolescentes llamados Albie Grizlow y Leshonna Daar (**plebeyos** humanos tethyrianos CM de ambos sexos) cabalgando en **caballos de monta** interceptan a los personajes cuando están a unas cinco millas de Uluvin. Los jóvenes contarán al grupo que la aldea ha caído bajo el ataque de gigantes de las colinas y goblins, de modo que muchos aldeanos se han refugiado en el bosque cercano.

Los aventureros podrán dar un amplio rodeo al asentamiento o enfrentarse a la amenaza. Si se acercan a tres millas o menos de Uluvin, comenzarán a ver unas granjas dispersas rodeadas de secarrales. En cada uno de estos ranchos hay 3d6 **goblins** buscando tesoros en la cabaña y el establo, persiguiendo a los pollos y a los cerdos por el campo o bailando alrededor de 1d4 prisioneros atados (**plebeyos**). Los goblins han cubierto las cabezas de sus cautivos con viejos cubos, macetas y morrales para que no puedan ver. Hay una probabilidad del 50 % de que un **ogro** también esté presente, intentando atrapar a un cerdo o levantar a una vaca para llevárselos de vuelta a Grudd Haug (consulta el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas"). Los goblins y el ogro estarán demasiado distraídos como para detectar a los aventureros si estos se quedan en la carretera. El ogro y la mayoría de los goblins no tienen tesoro, pero el líder de los goblins que haya en cada granja llevará consigo una bagatela (tira en la tabla "Bagatelas" del capítulo 5 del *Player's Handbook*).

Si los personajes entran en la aldea, verán unos edificios polvorientos con estructuras de madera y altas fachadas a lo largo de la Carretera del Hierro. Divisarán a tres **gigantes de las colinas** volcando carros, rompiendo a golpes los tejados de arcilla con sus grandes garrotes y metiendo en sus sacos cualquier cosa que les llame la atención. Los aventureros pueden sorprender con facilidad a estos gigantes. Hay una posada y taberna llamada el Rabo del Toro Negro en la intersección donde se ramifica la carretera. Otros dos **gigantes de las colinas** han atravesado la fachada de esta hospedería y destruido la mayor parte del mobiliario, incluidas las escaleras que conducen al segundo piso; en este momento se están atiborrando de comida y cerveza. Si escuchan ruidos de combate en el exterior, acudirán a investigar y lanzarán bancos, barriles de agua de lluvia y cualquier otra cosa que puedan encontrar en lugar de rocas.

Tesoro

Cada gigante de las colinas lleva consigo un saco con 2d6 × 100 pc y 1d4 objetos corrientes, establecidos tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

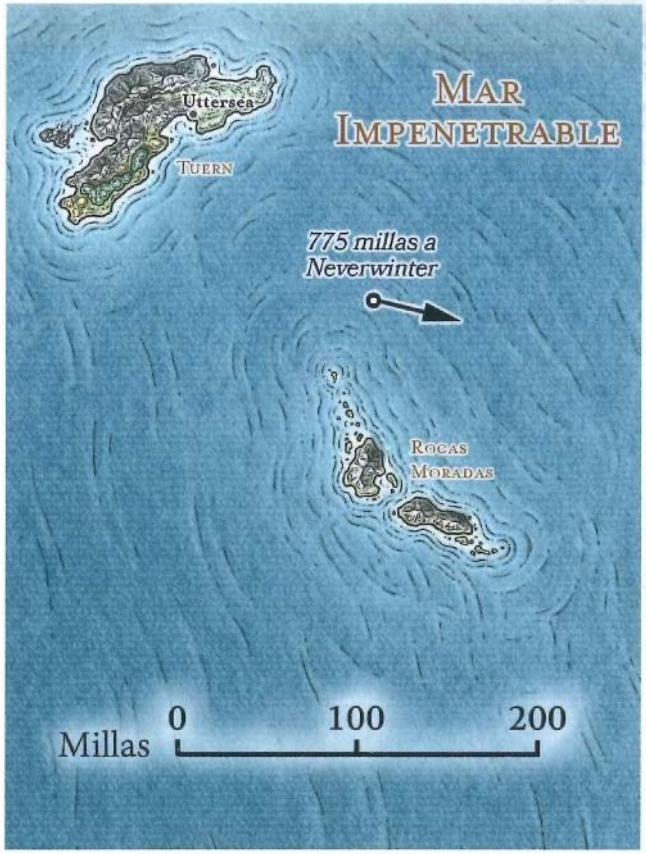
Una vez los monstruos sean expulsados, los personajes podrán viajar hacia el norte, hasta los límites del Bosque Alto, e informar a los aldeanos de que es seguro volver. Si lo hacen, una anciana y agradecida viuda llamada Zoranda Heller (**plebeya** chondathana LB) les entregará un *anillo de protección* que su difunto esposo, un ranchero, halló en un campo.

Uttersea

Consulta el apartado "Tuern".

Vadragón

Existía una diminuta aldea junto a la Carretera del Hierro conocida como Vado del Hierro, hasta que un dragón resultó muerto en sus proximidades. Los viajeros comenzaron a llamar al asentamiento Vado Dragón, un nombre que luego derivó, debido al cerrado acento local, en Vadragón. El pueblo tiene un muelle en el río Dessarin para enviar el grano de su molino harinero. También es el mercado y la fuente de suministros para las granjas circundantes de donde procede el grano.



Mapa 3.13: Tuern y Rocas Moradas

Aparte del molino, la población cuenta con un puñado de graneros y aún mayor cantidad de cabañas, varias de las cuales albergan pequeñas tiendas. Al oeste del asentamiento se encuentra el Puente de Vado del Hierro; es una larga y estrecha estructura de madera destartalada que cruza sobre el río Dessarin y conduce a Posada del Barquero, que se alza sobre una colina.

Los vecinos de Vadragón cierran y atrancan sus puertas y ventanas durante la noche por temor al apodado Murciélago de Vadragón, un depredador nocturno que se lleva a la gente que encuentra tras el ocaso; consulta el apartado "Posada del Barquero" para saber más de esta criatura.

Valle de Delimbiyr

El Valle de Delimbiyr es una nava aparentemente interminable a través de la cual fluye el río Delimbiyr. Comienza en las estribaciones de las montañas de Nether y se extiende hacia el suroeste cientos de millas, en dirección al mar. La parte menos poblada del valle se encuentra entre el Bosque Alto y las montañas Picos Grises. A medida que la región se va extendiendo hacia el sur del gran bosque, aparecen más y más asentamientos a lo largo del río. El enclave más grande de todo el valle es Daggerford, próximo a la costa, pero incluso este no es más que un pueblo. Gracias a su fácil acceso al agua y a sus amplios recursos, la zona parece ser un lugar ideal para los colonos, pero los recursos del valle también atraen a los monstruos de los bosques, colinas y montañas cercanos.

Valle de Dessarin

Las depresiones ubicadas a ambos lados del río Dessarin forman el Valle de Dessarin, una vasta extensión de tierra fértil que se extiende por el Norte desde Waterdeep hasta los cerros del Surbrin. La Carretera Larga rodea el límite occidental

de la región, que está delimitada al este por el Bosque Alto y por las Colinas Desoladas. El valle está salpicado de asentamientos, granjas y hogares aislados; aun así, la mayor parte del territorio se encuentra deshabitado. La principal ruta comercial de la zona es el propio río.

Valle de Icewind

El Valle de Icewind se caracteriza por la nieve, el hielo y unas generosas temperaturas de congelación. El sol nunca se levanta muy por encima del horizonte, ni en el apogeo del verano, e incluso ese es un momento bastante fugaz. El invierno en esta región es largo y despiadado.

El Valle de Icewind está rodeado por terrenos peligrosos. Los acantilados de hielo del Glaciar Reghed se alzan al este como los muros de una prisión. Los imponentes picos nevados del Espinazo del Mundo se elevan al sur. Hacia el norte y el oeste, el Mar de Hielo Movedizo desplaza los icebergs y fluye en una vorágine sin fin, como si el invierno rechinara los dientes en previsión de su siguiente embate helador. Entre estos formidables obstáculos se encuentra la tundra, azotada por el viento, salpicada de asentamientos y, ocasionalmente, de pequeños bosques o arboledas.

Una montaña singular llamada la Cumbre de Kelvin se alza en el corazón del Valle de Icewind. Durante el verano, la nieve de esta cima deshiela en tres lagos ricos en minerales: Maer Dualdon, Lac Dinneshere y Aguasrojas. A mediados de dicha estación, el Valle de Icewind se sacude el sopor invernal y despliega una abundante floración. Los pastos crecen dos o tres pies en cuestión de semanas. Las aves acuden a las marismas que se forman en su superficie descongelada y las crías de los renos revigorizan las manadas que han menguado durante el invierno.

Los bárbaros regheds siguen a los rebaños de renos cuando migran cruzando el Valle de Icewind, mientras que los mineros enanos ocupan las cuevas y túneles situados bajo la Cumbre de Kelvin, de los que rara vez salen, excepto para comerciar con su mineral a cambio de comida. Sin embargo, la mayoría de los habitantes del Valle de Icewind viven en diez asentamientos permanentes, conocidos en conjunto como las Diez Ciudades:

- La ciudad amurallada de Bryn Shander, que se encuentra en el extremo norte del Sendero de las Diez, es la primera parada para la mayoría de los mercaderes y comerciantes foráneos; es, con mucho, la mayor de las diez comunidades.
- Las aldeas de caza y pesca de Bremen, Targos, Termalaine y Lonelywood se asientan a orillas del lago Maer Dualdon, que desemboca en el río Shaengarne y alberga un número en apariencia incontable de truchas.
- A las aldeas de Hoyo de Dougan y Buena Hidromiel las separan unas cuantas millas en la orilla norte del lago Aguasrojas, el cual, a diferencia de lo que indica su nombre, brilla en un color verde esmeralda durante el día y plateado por las noches.
- Tanto el pueblo de Easthaven como las aldeas de Caer-Dineval y Caer-Konig, enclavadas en las estribaciones de la Cumbre de Kelvin, abrazan las orillas del lago Lac Dinneshere, que se congela en invierno.

La población de las Diez Ciudades está compuesta principalmente por humanos y enanos; los primeros superan en número a los segundos aproximadamente en veinte a uno. En épocas de gran peligro, los líderes de las Diez Ciudades, conocidos como los portavoces del pueblo, se reúnen en Bryn Shander para parlamentar sobre las soluciones a sus problemas. Si uno de los asentamientos menores es atacado por una amenaza tan seria que no pueda detenerla, sus habitantes están entrenados para huir hacia Bryn Shander y refugiarse tras sus murallas.

Encuentros aleatorios

Cuando la acción se desarrolle en esta región, usa la tabla "Encuentros aleatorios en el Valle de Icewind" en lugar de la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza" presentada anteriormente en este mismo capítulo.

Encuentros aleatorios en el Valle de Icewind

d20	Encuentro
1–4	Bárbaros regheds
5	1 **dragona blanca anciana**
6–9	1d4 + 2 **gatos de los riscos** (mira el apéndice C)
10–12	1d3 **gigantes de escarcha**
13–14	Habitantes de las Diez Ciudades
15	1 **remorhaz joven**
16–18	3d8 renos
19–20	1d6 yetis

Bárbaros regheds. Los personajes se toparán con un **berserker** reghed que lidera una banda de 2d4 + 2 **guerreros tribales** o, si no, con el campamento de estos. Establece al azar a qué tribu pertenecen tirando 1d4 (1: oso; 2: alce; 3: tigre; 4: lobo). Si los bárbaros son de la tribu del oso o de la tribu del alce, darán un gran rodeo en torno al grupo y lucharán solo si se les amenaza (considerarán un peligro a cualquiera que se acerque a ellos con las armas desenvainadas). Los regheds que pertenezcan a la tribu del tigre o a la tribu del lobo atacarán a los aventureros de inmediato. Los tigres querrán hacerse con las raciones del grupo, mientras los lobos, hambrientos, pretenderán acabar con los personajes para despellejarlos y comérselos.

Dragona blanca anciana. Arveiaturace, más conocida por los norteños como Garras de Hielo, sostiene que el Valle de Icewind es parte de sus dominios. Los personajes la divisarán en el cielo, sobre sus cabezas. Rara vez se permite inmiscuirse en los asuntos de los habitantes de la tierra; sin embargo, si uno o más aventureros se niegan a ponerse a cubierto, descenderá en picado para observarlos más de cerca (y que ellos la vean también).

La dragona está bastante loca. Lleva una silla de montar a la que está atado el cuerpo marchito de un mago a quien tiempo atrás consideró un gran amigo. Arveiaturace le habla al cadáver en dracónico de vez en cuando, como si el hombre aún estuviera vivo. La dragona no tiene hambre ni se molestará en luchar. No obstante, si uno o más aventureros se niegan a ponerse a cubierto en su presencia, podría atacarlos una vez con su arma de aliento o tratar de aferrar a uno de ellos entre sus garras, en lugar de infligirle daño con ellas, solo para dejar caer al pobre idiota desde una altura peligrosa varios asaltos después.

Gatos de los riscos. Los gatos de los riscos se ocultarán en la nieve e intentan sorprender al grupo.

Gigantes de escarcha. Si se encuentra a un solo gigante, este irá junto a un compañero **lobo invernal**. Los gigantes de escarcha buscan comida. No tienen tesoros, aunque cada uno lleva un saco que contiene 1d4 objetos corrientes, que se determinan tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" presentada en la introducción.

Habitantes de las Diez Ciudades. Los aventureros se encontrarán con 1d4 + 1 **batidores** (tramperos) de uno de los pequeños asentamientos de las Diez Ciudades. Hay una probabilidad del 50 % de que vayan de vuelta a casa con 2d6 pieles de animales con un valor de 5 po cada una. Conocen bien la zona y podrán dirigir o acompañar a los personajes hasta el poblado más cercano. Si los aventureros les preguntan sobre los avistamientos de gigantes, habrá una

probabilidad del 25 % de que los exploradores hayan hallado rastros de unos gigantes de escarcha durante las últimas doce horas, en cuyo caso podrán indicarles cómo llegar hasta ellos.

Remorhaz joven. El crujir del hielo y un leve temblor presagian la llegada de este monstruo hambriento. Los aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) de 11 o más no se verán sorprendidos por el remorhaz joven cuando se abalance desde de la nieve y el hielo cercanos.

Renos. Usa el perfil del alce para representar a los renos. Estos animales son inofensivos.

Yetis. Si los personajes se topan solo con un yeti, será un **yeti abominable**. Los yetis se aprovechan del aullido del viento y de la nieve para aproximarse a hurtadillas, lo que les da ventaja en sus pruebas de Destreza (Sigilo).

Valle de Klauthen

El Valle de Klauthen es una estrecha y sinuosa nava localizada entre las montañas al oeste de Mirabar. Gracias a una antiguo y poderoso efecto mágico, la región se mantiene cálida durante todo el año, un oasis en el extremadamente frío norte. En estas llanuras vagan cientos de ovejas, cabras y vacas arrancadas de otras regiones del norte por el temible señor del valle, el dragón rojo Klauth. Dispersos por doquier se pueden apreciar los huesos aplastados o carbonizados de poderosos aventureros y de hordas de orcos al completo que se atrevieron a entrar en el lugar.

Al "Viejo Gruñidos", como también se conoce a Klauth, le gusta posarse sobre los salientes de las altas laderas del valle y observar sus dominios, descendiendo ocasionalmente para atrapar a algún animal o intruso. Las paredes que rodean la región albergan numerosas cuevas, dos de las cuales son lo suficientemente grandes como para que Klauth pueda refugiarse en su interior. Guarda su legendario tesoro en los túneles situados debajo de una caverna a la que solo se puede acceder levantando o apartando un enorme bloque de piedra, tarea imposible para alguien que no sea tan grande y fuerte como un dragón anciano.

Klauth se trata de uno de los dragones rojos más grandes y temibles que Faerûn haya conocido jamás. Es enorme pero grácil, ya que posee la agilidad de un gato. Su cuerpo está cubierto de viejas e intimidantes cicatrices, allá donde hay escamas arrancadas que nunca le han vuelto a crecer. Atacará con brutalidad a cualquier otro dragón, tratando de matar a cualquiera de ellos que pueda rivalizar con él en poder; un estilo de lucha marcado por ataques relámpago y veloces desapariciones.

El Viejo Gruñidos pasa muchas horas en vela escudriñando Faerûn mediante conjuros, por lo que probablemente sepa más sobre los asuntos y el paradero de las criaturas del mundo de la superficie del Norte y de la Costa de la Espada que cualquier otro ser vivo hoy en día. Klauth obedece a extraños caprichos que lo impulsan a realizar actos bondadosos para con las criaturas a las que cree incapaces de hacerle daño. Estos lo llevarán a entregar a los aventureros un regalo para acelerar sus viajes por el Norte (mira el apartado "Aeronave de una secta" en el capítulo 4, "La senda de los elegidos").

Encuentro recomendado

Klauth espiará a los intrusos desde la distancia. Si los personajes hacen daño a sus animales o se entrometen demasiado, una furia repentina lo embargará y realizará una serie de rápidos ataques, retirándose tras cada uno de ellos. Lanzará oleadas de fuego y descargará relámpagos al caer sobre los enemigos, usando las varitas que ha aprendido a controlar. Todo el Valle de Klauthen debe considerarse su guarida, de modo que podrá utilizar sus acciones en guarida en cualquier punto dentro de este.

Klauth es un **dragón rojo anciano** con las siguientes características adicionales que aumentan su valor de desafío a 25 (75.000 PX):

Combatiente con Dos Varitas. Si Klauth porta dos varitas, podrá emplear una acción para gastar 1 carga de cada una, lo que desencadenará los efectos de ambos objetos a la vez.

Equipo Especial. Klauth lleva consigo una *varita de bolas de fuego*, una *varita de relámpagos* y un *anillo de resistencia al frío*.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Klauth es Carisma (salvación de conjuros CD 22). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *destierro, encontrar el camino, excursión etérea, localizar objeto, rociada prismática, sugestión*

Lanzamiento de Conjuros. Klauth es un lanzador de conjuros de nivel 14. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 20, +12 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor, mano de mago, prestidigitación, reparar*
Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, entender idiomas, identificar, retirada expeditiva*
Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, flecha ácida de Melf, oscuridad*
Nivel 3 (3 espacios): *acelerar, clarividencia, indetectable*
Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, piel pétrea, tormenta de hielo*
Nivel 5 (2 espacios): *escudriñar, mano de Bigby, nube aniquiladora*
Nivel 6 (1 espacio): *desintegrar, sugestión en masa*
Nivel 7 (1 espacio): *espejismo arcano*

Valle del Khedrun

El valle congelado situado en la franja sur del Espinazo del Mundo lleva el nombre de un legendario héroe enano que usó su hacha para forjar la patria de los enanos en el Norte a partir de las oscuras tierras de los lobos, los orcos y los trasgos. El Valle del Khedrun está habitado por la tribu del gran gusano de los bárbaros uthgardts.

Valle Gris

Enclavado en la región sur de las montañas Picos Grises, se encuentra un hermoso y fértil valle a mitad de camino entre los asentamientos de Loudwater y Llorkh. El río Grayflow fluye a través del lugar, que está salpicado de granjas, refugios de caza, vetustas minas de los enanos y ruinas de antiguos reinos élficos. Ahora, muchas de las granjas y caseríos del Valle Gris están en ruinas, tras haber sido arrasados hace poco por los gigantes de piedra. La zona ha sido evacuada en su mayor parte, excepto por un puñado de ranchos dispersos cuyos habitantes se han negado a marcharse.

Encuentro recomendado

Cuando los personajes estén explorando el Valle Gris, una **dragona de oropel joven** llamada Silixia los divisará desde una colina cercana. La afable dragona les dará la bienvenida y advertirá al grupo de que los gigantes de piedra están arrasando las granjas, las viviendas y las ruinas de la región. Ha pasado las últimas semanas ayudando a los agricultores y otros lugareños a huir del valle. No sabe por qué los gigantes, que normalmente no salen de sus dominios, de pronto han empezado a destruirlo todo. Si los aventureros le preguntan a Silixia sobre la procedencia de los gigantes de piedra, la dragona se ofrecerá a guiarlos hasta la Grieta de Deadstone y les advertirá de que estos tienen a un roc por "mascota"



que protege la entrada a la guarida que tienen en ese cañón. Silixia no tiene ningún interés en luchar contra los gigantes, pero se la podría persuadir para distraer al roc o para que les proporcione ayuda de alguna otra manera. Un objeto mágico raro o un puñado de gemas cuyo valor sea de al menos 5.000 po será suficiente para satisfacerla. Cualquier personaje que negocie con la dragona podrá, si supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 17, convencerla de que acepte un objeto mágico poco común o 2.500 po como pago.

Venta de Carnath

Este recinto amurallado daba servicio como posada en el Camino Alto, entre Waterdeep y Neverwinter, durante los días en que el comercio compartido por las dos ciudades era floreciente. Cayó en desuso cuando esta actividad se interrumpió tras la erupción del monte Hotenow (consulta el apartado "Neverwinter"). Ahora, con Neverwinter recuperada y el comercio reestablecido, la carretera se ha reconstruido y la venta está de nuevo en activo como depósito de suministros y zona para guardar carromatos. Se encuentra en el lado oeste del camino, a tiro de piedra del límite del Estero de los Hombres Muertos. La niebla procedente del pantano envuelve la construcción por las noches y no se levanta hasta la tarde del día siguiente. Los ruidos de las marismas, el croar de las ranas y el zumbido de los insectos, quedan apenas amortiguados por los muros y las puertas del edificio.

El superintendente de la Venta de Carnath es un semiorco tosco, pero de buenas maneras, llamado Bog Luck (**veterano** semiorco N). Acostumbrado a hacer negocios con comerciantes de poca confianza y al contrabando, no molesta a sus clientes haciendo demasiadas preguntas. Simplemente coge su dinero y les asegura que las puertas y las paredes de la venta son lo suficientemente fuertes como para contener cualquier amenaza. Bog Luck tiene empleados a cuatro mozos de cuadra y un cocinero llamado Gristle Pete (**plebeyo** humano tethyriano N), aunque no les paga mucho.

La Venta de Carnath ocupa un lugar destacado en *El Tesoro de la Reina de los Dragones*. En esa aventura también se incluye un mapa del sitio. Bandidos y monstruos acechan cerca de la carretera, tanto al norte como al sur de la venta.

Vorágine

Las hijas del rey Hekaton residen en esta fortaleza submarina ubicada entre arrecifes y pecios naufragados cubiertos de percebes en las profundidades del Mar Impenetrable. Consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas", para saber más sobre este lugar.

Waterdeep

La Ciudad de los Esplendores es una bulliciosa urbe amurallada de la Costa de la Espada. Algunos comerciantes sostienen que Waterdeep es el mejor centro de suministros del mundo, con el mayor surtido de artesanos, expertos, contactos útiles y mercenarios a sueldo que se pueda encontrar en todo el mundo. Otros avisan de que la población alberga un verdadero ejército de enemigos potenciales para aquellos que no vayan con cuidado. Eso sí, todos coinciden en que sus anchas y concurridas calles están llenas de espías.

Las familias nobles y los gremios de Waterdeep tienen una tremenda influencia política y económica en la Costa de la Espada, pero dentro de la ciudad el verdadero poder está en manos de los lores enmascarados; se trata de gobernantes que se reúnen en secreto y cuya identidad es, en la mayor parte de los casos, desconocida. La cara pública de este equipo de gobierno es el lord público de Waterdeep. La actual lord público, lady Laeral Silverhand, lleva en el cargo tan solo algunos meses. Muchos de los nobles de la Ciudad de los Esplendores y los maestros de los gremios compiten por captar su atención mientras, al mismo tiempo, conspiran para restarle poder. También se están gestando problemas entre los Zhentarim, que se han afianzado económicamente en el asentamiento, y el gremio de ladrones del Xanathar, que controla gran parte del inframundo criminal de la urbe.

Los aventureros que pertenezcan a los Arpistas, la Orden del Guantelete, la Alianza de los Lores o los Zhentarim podrán encontrar representantes de estas facciones en Waterdeep. Si necesitas ver un mapa de la Ciudad de los Esplendores y saber más sobre esta y sus habitantes, consulta la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Encuentro recomendado

Poco después de que los personajes lleguen a Waterdeep, un castillo de los gigantes de las nubes emergerá de entre las nubes sobre sus cabezas y se cernirá sobre la ciudad. Su ominosa sombra provocará el pánico general. Lady Laeral Silverhand enviará mensajeros para calmar a todos y asegurarles que la urbe no sufrirá ningún daño. Si los aventureros deciden acudir a investigar, deberán idear algún método para llegar a la fortaleza de los gigantes, que flota a 1.000 pies de altura. El castillo tiene una configuración similar al de Lyn Armaal (consulta el capítulo 9, "Castillo de los gigantes de las nubes") y es la morada de un clan neutral bueno formado por cuatro **gigantes de las nubes** adultos, otros tres jóvenes, cuatro **grifos** (sus mascotas) y ocho **gigantes de piedra** que les sirven como guardias. Los gigantes de las nubes jóvenes usan el perfil del **gigante de las colinas**, con los siguientes ajustes:

- Poseen una puntuación de Inteligencia de 10 (+0) y puntuaciones de Sabiduría y Carisma de 12 (+1).
- Tienen las siguientes habilidades: Perspicacia +4, Percepción +4. Cuentan con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14.
- Hablan común y gigante.
- Poseen los atributos Lanzamiento de Conjuros Innato y Olfato Agudo de los gigantes de las nubes.

Estos gigantes de las nubes son cartógrafos que se dedican a trazar de nuevo el mapa de la Costa de la Espada mientras buscan antiguos campos de batalla y reliquias perdidas de Ostoria. No pretenden causar ningún daño a Waterdeep, pero la ciudad les intriga, ya que creen que se construyó sobre un antiguo asentamiento de los gigantes destruido por dragones hace decenas de miles de años. Así, estos gigantes planean reunirse con los líderes de la urbe para averiguar más sobre la historia de la Corona del Norte y determinar si aún hoy perduran restos de Ostoria. El noble patriarca de la familia es un gigante de las nubes ilustrado y cauteloso, el conde Nimbolo. Su esposa, la condesa Mulara, desconfía de la "gente pequeña" y no permitirá que los personajes deambulen por su casa sin escolta.

Aunque estos gigantes no representan una amenaza para Waterdeep, saben de al menos una giganta de las nubes malvada que está empeñada en conquistar las tierras de los pueblos pequeños una vez que el ordning se haya restablecido a su favor: la condesa Sansuri. Compartirán con los aventureros que Sansuri está buscando un tesoro perdido de magia draconil, pero no saben dónde se encuentra su castillo de nubes.

Tesoro

Si los personajes derrotan a los gigantes, podrán saquear sus posesiones. La condesa Mulara lleva puestos dos collares enjoyados (cada uno con un valor de 7.500 po y un peso de 125 libras [57 kg]). Tanto ella como el conde poseen una colección de veinte máscaras ornamentadas con un acabado de pintura de oro (cada una con un valor de 750 po y un peso de 50 libras [23 kg]). Entre el mobiliario de su dormitorio hay un arcón de alabastro que contiene 800 ppt y 1d3 objetos mágicos, establecidos tirando en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*. El cofre pesa 500 libras (227 kg) y se ha imbuido con un conjuro de *cerradura arcana*.

Yartar

La ciudad fortificada de Yartar se encuentra en la margen este del río Dessarin. Además, en la orilla oeste hay una ciudadela amurallada que está bajo el control de la urbe. Entre estas se extiende un ancho puente de piedra. Los viajeros deben atravesar la ciudadela y permitir que les inspeccionen antes de continuar hacia el oeste, en dirección a Triboar, o cruzar el puente hacia la puerta oeste de la ciudad. El Camino de los Páramos Eternos atraviesa el corazón de Yartar y conecta las puertas oeste y este del asentamiento. Al este de la población, la carretera comercial se convierte en una senda de grava.

Yartar es próspera y está cada vez más poblada. Algunos de sus antiguos edificios se han demolido para construir otros más altos, de hasta cuatro pisos de altura en algunos casos.

Debido a que la ciudad es un importante puerto fluvial, al líder electo de Yartar se le denomina el barón de las aguas. La actual barón de las aguas es Nestra Ruthiol (noble humana tethyriana LM), una mujer astuta y vengativa que ronda los sesenta años. Yartar es miembro de la Alianza de los Lores y, de hecho, Ruthiol considera que esa relación es vital para la supervivencia y la prosperidad de su ciudad. Sabe que los Arpistas y los Zhentarim están bien asentados en la urbe, pero su camino se cruza con el de estos solo cuando el bienestar de los yartaranos se ve amenazado. Ambas facciones se han infiltrado en el gremio de ladronas local, formado al completo por mujeres, y denominado la Mano de Yartar.

Los aventureros que posean la carta de recomendación de Tamalin Zoar (consulta el apartado "Cuernos Convocantes") podrán presentársela a una miembro de la Mano de Yartar y obtener la ayuda del gremio de alguna de las siguientes formas:

- Si los personajes van buscando a alguna persona que se encuentre en la población y cuya ubicación no sea bien conocida, la Mano de Yartar podrá localizarla con seguridad en 4d6 horas.
- Si los aventureros necesitan vender botín, el gremio podrá hallarles compradores (no necesariamente honrados).
- Si los personajes llegan al asentamiento en busca de un medio de transporte rápido, la Mano de Yartar les hablará acerca de un no tan secreto *círculo de teletransportación* protegido por un mago llamado Kolbaz (consulta el apartado "Círculos internos" al final de este capítulo).

La mayor amenaza a la que se enfrenta Yartar es la Sociedad del Kraken (consulta el apartado "Facciones del Norte", en la introducción), que está intentando tomar el control de la ciudad desde dentro para convertirla en su bastión. Uno de los nobles de Yartar es un miembro de la Sociedad del Kraken llamado Khaspere Drylund. Lord Drylund ansía desplazar a Ruthiol como barón de las aguas de la urbe. Sin embargo, no puede eliminar a Ruthiol hasta haber reunido suficientes apoyos que le garanticen la victoria en las elecciones para establecer su sucesor. Espera ganar votos identificando y sobornando (o chantajeando) a los funcionarios más corruptos de Yartar, además de organizando desmesuradas fiestas a bordo de su fastuoso barco privado. Para obtener más información sobre lord Drylund y su navío, consulta el capítulo 11.

Zelbross

A medio camino entre Secomber y Loudwater, en la antigua Carretera de Delimbyr, se encuentran los restos de madera carbonizada y la chimenea de piedra derruida de una posada que unos bandidos incendiaron hace muchos años. Un letrero de madera quemado cortado con la forma de una cabeza de zorro aún cuelga del marco ennegrecido de una puerta; en este figura el nombre de la hospedería, el Zorro Astuto, casi consumido por el fuego. Un camino de tierra cubierto de maleza se ramifica hacia el sur desde la posada.

Los personajes que sigan dicho sendero descubrirán las ruinas arrasadas de una aldea agrícola situada en la orilla norte del río Delimbiyr. Solo quedan algunos muelles de madera destartalados para señalar lo que fue tiempo atrás el pueblo de Zelbross. El abandonado paraje tiene una

hermosa vista del Bosque Sur, al otro lado del río, por lo que es fácil imaginar por qué los colonos eligieron este lugar; sin embargo, no hay evidencia alguna de lo que pasó con los aldeanos o lo que sea que los atacó. Zelbross lleva despoblado más de diez años.

Encuentro recomendado

Si los personajes buscan entre las ruinas del Zorro Astuto, hallarán a un niño fugitivo de la tribu del oso azul (consulta el apartado "Bárbaros uthgardts" más atrás, en este mismo capítulo). Se esconde en el corazón de la posada y los aventureros que posean una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o superior lo verán mientras rebuscan entre los escombros. Orok es un niño humano de nueve años que va armado con una daga roñosa y una honda casera. Está cubierto de los pies a la cabeza con hollín y mugre y lleva palos entremetidos en su negra cabellera infestada de pulgas. Será lo suficientemente inteligente como para no atacar a los personajes bien armados, pero no tendrá reparos en tratar de infligir daño a alguien que se le oponga. Orok usa el perfil de un **kobold**, con los siguientes ajustes:

- Es caótico neutral.
- No tiene visión en la oscuridad.
- Habla bothii (el idioma de los uthgardts), y chapurrea el común.
- Carece del atributo Sensibilidad a la Luz Solar de los kobolds (pero conserva el de Atacar en Manada).

Los hermanos de Orok le acosaban sin piedad, por lo que huyó de su clan. Aunque es claramente un niño uthgardt, no lleva nada que le identifique como miembro de la tribu de los osos azules, ni él revelará su afiliación tribal por temor a que le devuelvan junto a ellos. Si los aventureros ofrecen comida a Orok, él la cogerá y se escabullirá de vuelta a su "madriguera" para devorarla. También huirá al hogar de la chimenea si percibe cualquier efecto mágico. Como la mayoría de los uthgardts, teme a la magia y desconfía de los lanzadores de conjuros.

A Orok le llaman la atención las personas de aspecto salvaje y rudo, como los bárbaros y los exploradores. Si algún personaje de este tipo se muestra amistoso con él, se unirá a ese aventurero y se convertirá en su seguidor. El niño no acompañará voluntariamente al grupo; preferirá quedarse en su guarida y vivir de lo que pueda pescar en el río cercano.

Encuentros destacados

Los siguientes encuentros funcionarán mejor si tienen lugar antes de que los aventureros estén preparados para pasar al capítulo 4, "La senda de los elegidos". Algunas de las misiones especiales asignadas en el capítulo 2 pueden habilitar un camino que conduzca a uno de estos encuentros; y lo mismo puede decirse de algunos de los encuentros recomendados que se han presentado anteriormente en este mismo capítulo.

Antigua torre

Puedes usar este encuentro en cualquier momento si los personajes van viajando por tierra. La ubicación no es importante, pero sería ideal localizar la torre en algún punto del Valle de Dessarin.

> Avistáis una torre derruida en la cima de una colina, a menos de un cuarto de milla de distancia. Partes del techo cónico y de la estructura exterior se han derrumbado, cayendo en su interior y dejando un agujero abierto en la parte superior, sobre el que vuelan en círculo cuatro halcones.

Si los aventureros se acercan hasta quedar a unos pocos cientos de pies de la atalaya (mira el mapa 3.14), agrega lo siguiente:

> Una gran roca bloquea la entrada de la planta baja de la torre. Un ruido horrible sale de su interior; una profunda y gutural tonada que brota de los labios de un ser grande y terrible.

Una **giganta de las colinas** llamada Moog se ha atrincherado en esta solitaria atalaya para poder regodearse en sus quebrantos sin que nadie la moleste. La jefa Guh le ha arrebatado a su esposo, Hruk, dejando a Moog sin nadie a quien acosar a diario. La giganta está entonando una canción fúnebre, que la acústica del edificio se encarga de amplificar.

Moog está sentada en el nivel superior de la torre (zona 2), con las pantorrillas y los pies descalzos colgando de un agujero que hay en el suelo. Desde esta posición, puede divisar a cualquiera entrar en la construcción a través de la puerta principal, el agujero en la pared del piso superior o la ventana que hay sobre la puerta. La giganta está de espaldas a la ventana de arriba orientada hacia el este, por lo que no será capaz de ver a alguien que se acerque desde esa dirección. Su canto incesante es tan fuerte que solo podrá oír los ruidos más fuertes que se produzcan fuera de la atalaya.

Los halcones que giran en círculo sobre la torre son cuatro **halcones sangrientos**. Cualquier aventurero que preste atención a estas aves podrá discernir sus plumas carmesíes si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 o recordar su naturaleza agresiva teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10. Los halcones sangrientos se enfrentarán a cualquier criatura que intente entrar en la construcción a través del muro roto o del techo; por lo demás, se mantendrán a distancia. Una vez los halcones ataquen, no se podrá sorprender a Moog.

1. Nivel inferior

La giganta ha colocado una gran roca frente a la puerta. Un personaje Pequeño podrá apretarse para atravesar una estrecha abertura y entrar en la torre. Si no, la enorme piedra se podrá hacer rodar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Una escalera de piedra abraza la pared interior, y asciende en espiral hacia la derecha, con rellanos en varios puntos. Junto a cada descansillo hay una saetera de 9 pies de altura que se estrecha hasta un ancho de 5 pulgadas. Gran parte del suelo del edificio y las escaleras están cubiertos de escombros: piedra de las derruidas paredes y madera del techo derrumbado en parte. Estos restos se considerarán terreno difícil.

Tesoro. Cualquier personaje que inspeccione entre los escombros encontrará una baldosa agrietada situada sobre lo que parece ser un compartimento. Hace años, un aventurero mediano llamado Keltar Dardragon enterró un cofre del tesoro en este lugar, pero nunca tuvo la oportunidad de volver a recogerlo antes de morir. Moog no se ha percatado de la existencia del arca, que está cerrada con llave, pero en muy mal estado. Un aventurero podrá romper o forzar fácilmente la cerradura (no precisará superar ninguna prueba de característica). El cofre guarda 300 pp y dos objetos mágicos, que se establecerán tirando en la tabla de objetos mágicos B, en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

2. Nivel superior

No habrá nada de valor en este nivel de la torre, salvo un gran saco tirado en el suelo. Determina su contenido tirando tres veces en la tabla "Objetos en el saco de un gigante", que se presenta en la introducción.



Mapa 3.14: Antigua torre

Moog se encontrará en este lugar, a menos que haya sido atraída a otro sitio. Si los personajes aguardan, le entrará hambre y su triste canto cesará tras 2d20 minutos. La giganta hambrienta saltará a la planta baja, empujará la roca a un lado y saldrá de la atalaya en busca de comida. Si los aventureros se esconden y la dejan marchar, Moog regresará al edificio 3d10 horas más tarde con un jabalí chillando bajo un brazo.

La giganta ha tenido algunas malas experiencias con la gente pequeña en el pasado. Su instinto será el de atacar si se intenta hablar con ella.

Su torre contiene tantos escombros que su provisión de piedras para lanzar no menguará a corto plazo. Cualquier personaje que trate de aliviar las preocupaciones de Moog hablándole con calma y dulzura en gigante podrá realizar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 12. Si además se soborna a Moog con comida o tesoro, esta prueba se hará con ventaja.

Si se supera la prueba, la giganta cesará su ataque el tiempo suficiente como para escuchar lo que el aventurero tenga que decir. Ella también le revelará el motivo de su desdicha. Si los personajes prometen reunir a Moog con su esposo, ella se mostrará encantada y hará todo lo posible por ayudarlos a cambio. La giganta sabe dónde vive la jefa Guh y podrá indicar al grupo cómo llegar a Grudd Haug (consulta el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas"). También vio que el lugar está infestado de orcos, goblins, hobgoblins y ogros. Moog le tiene más miedo a la jefa Guh que a los aventureros, por lo que no los ayudará de buen grado a atacar Grudd Haug. Optará por permanecer a una distancia prudencial de la guarida de los gigantes de las colinas (media milla al menos), pero los personajes podrán convencerla para que los acompañe, afirmando que necesitan su ayuda para identificar a Hruk y rescatarlo de la jefa de los gigantes de las colinas. Incluso cuando se le pida que se una al asalto de Grudd Haug, Moog no atacará a ningún otro gigante de las colinas. Si se encuentra con su marido, lo agarrará del pelo y lo alejará de GruddHaug.

Moog es caótica malvada, y por lo tanto propensa a los cambios bruscos de humor. Perderá la paciencia con los aventureros y los atacará si no renuevan continuamente su promesa de ayudarla y proporcionarle comida. Cada vez que la giganta se despierte después de un descanso largo, habrá olvidado quiénes son los personajes y les combatirá, por lo que alguno de los aventureros deberá repetir la prueba de Carisma (Persuasión) para recuperar su confianza.

Círculos internos

Algunas de las misiones especiales del capítulo 2 puede que lleven a los aventureros hasta la Torre Brillo de Luna, situada en la ciudad de Everlund. Si los personajes no han aceptado ninguno de estos trabajos, aún puedes usar este encuentro haciendo que un agente de los Arpistas se acerque al grupo y les sugiera visitar la Torre Brillo de Luna, sobre todo si van buscando una forma más rápida de viajar.

La Torre Brillo de Luna se describe con más detalle en el apartado "Everlund", más atrás en este mismo capítulo. Su archimago residente, Krowen Valharrow, es muy consciente del "problema con los gigantes". Si contactan con él, Krowen les advertirá de que la agitada actividad entre los gigantes representa una grave amenaza para el equilibrio de poder en el Norte. El mago sabe de buena tinta que los Arpistas, la Alianza de los Lores, el Enclave Esmeralda, la Orden del Guantelete y los Zhentarim han adoptado medidas para proteger la civilización frente a los ataques de los gigantes. Krowen conoce la larga historia de conflictos que los gigantes y los dragones mantienen y sospecha que, de alguna manera, los dragones podrían ser los responsables (directos o indirectos) del alzamiento de los gigantes.

Krowen no posee un espíritu aventurero, pero le caen bien los personajes y los utiliza para que hagan el trabajo sucio. Si los aventureros le explican que están intentando socavar a los gigantes, otorgará al grupo libre acceso a una red secreta de *círculos de teletransportación* que él y sus compañeros magos arpistas usan para viajar. También entregará a los aventureros

un pergamino donde se muestran los seis círculos y los símbolos de sus direcciones (muestra a los jugadores la figura 3.1). Los círculos están ubicados en Everlund, Loudwater, Mirabar, Neverwinter, Waterdeep y Yartar. Sus localizaciones específicas se describen brevemente a continuación; un lanzador de conjuros arpista aguarda en cada en cada lugar para emplear el conjuro *círculo de teletransportación* cuando el grupo lo necesite. Estos lanzadores de conjuros utilizan el perfil del **mago**, con los siguientes ajustes:

- Hablan común, dracónico, elfo y enano.
- Tienen preparado el conjuro de *círculo de teletransportación* en lugar de *cono de frío*.

Círculo de Everlund

El *círculo de teletransportación* de Everlund está ubicado dentro de una cámara circular de la Torre Brillo de Luna. Se ha lanzado un conjuro de *cerradura arcana* sobre la puerta de la estancia, aunque los magos del edificio pueden obviarlo. Krowen ha asignado a un aprendiz seco, aunque de confianza, llamado Nespril Menk (**mago** damarano LB) la tarea de vigilar este círculo durante el día y a otro vago y ojeroso aprendiz de nombre Flewen Aldhark (**mago** humano chondathano NB) que lo haga durante la noche. Si los personajes aparecen mientras Flewen está de servicio, habrá una probabilidad del 90% de se encuentre recostado en una silla, profundamente dormido.

Círculo de Loudwater

El *círculo de teletransportación* de Loudwater está situado en un sótano cuadrado de 30 pies de lado debajo de una taberna llamada el Sátiro Sonriente. Escondida bajo una escalera de madera, hay una cama deshecha donde duerme el mago que vigila el lugar. Se llama Redil Slombarr (**mago** humano chondathano CB). Es un corpulento joven que, de vez en cuando, elude sus responsabilidades para acudir a salas de fiestas cercanas. Hay una probabilidad del 50% de que Revil esté ausente cuando lleguen los aventureros, en cuyo caso regresará tras 1d4 horas.

Las escaleras conducen hasta una puerta secreta que lleva al interior de un gran arcón de madera atornillado al piso de arriba. Los personajes que trepen y salgan del arcón se encontrarán en un guardarropa cubierto por unas cortinas cerca de la sala común de la taberna. Un simpatizante de los Arpistas llamado Gharwin Umbryl (**plebeyo** humano LB) regenta el Sátiro Sonriente y hace todo lo posible por cubrir a Revil.

Círculo de Mirabar

Las autoridades mirabanas se enfadarían si supieran que los Arpistas han comprometido la seguridad de la ciudad al construir un *círculo de teletransportación* permanente dentro de sus muros. Este está inscrito en la planta superior de unos establos y se puede ocultar rápidamente cubriéndolo de heno. El vigilante del círculo, Zazspar Bronzefire (**mago** enano escudo LB), se hace pasar por mozo de cuadras, con sus atavíos de cuero y paja en la barba.

Círculo de Neverwinter

El círculo de Neverwinter está inscrito en el suelo del ático de una vieja casa adosada de tres pisos que los Arpistas suelen usar como punto de reunión. Se ocupa del lugar una confiada, aunque socialmente torpe, joven llamada Sandyse Thunderquill (**maga** humana tethyriana NB), a quien los Arpistas están entrenando para que se infiltre en la Hermandad Arcana. Unas escaleras conducen desde el ático hasta un estudio, donde Sandyse se rodea de velas encendidas y pilas de libros abiertos.

Círculo de Waterdeep

El círculo de Waterdeep se encuentra dentro de una cripta que se alza en el cementerio amurallado de la Ciudad de los Esplendores: la Ciudad de los Muertos. El mausoleo tiene dos niveles y el nombre "Myrna" figura inscrito sobre la entrada (que está sellada por un conjuro de *cerradura arcana*). El nivel superior es la propia cripta, que alberga un sarcófago de piedra vigilado por un **guardián escudo** entrenado para levantar la tapa cuando alguien pronuncie la palabra "Myrna" en voz alta. Dentro del sepulcro hay una escalera de piedra que conduce hasta una habitación iluminada por medios mágicos. El círculo está inscrito en el suelo de esta cámara, que también dispone de una pequeña recámara a modo de estudio y un catre para la maga que la custodia una chica pálida y escuálida llamada Thestryl Mellardin (**maga** humana chondathana LB). Lleva al cuello el amuleto de control del guardián escudo.

Círculo de Yartar

Los Arpistas han adquirido una villa que estaba a punto de ser derribada en pleno corazón de Yartar. Detrás del ruinoso edificio hay un patio ajardinado cuadrado de 40 pies de lado rodeado por un muro de piedra de 8 pies de altura cubierto de hiedra. Un conjuro de *terreno alucinatorio* no solo oculta el *círculo de teletransportación* inscrito en el centro del jardín, sino también los bancos rotos, los parterres llenos de malas hierbas y las estatuas destrozadas que lo rodean. Mientras dure el efecto del conjuro de *terreno alucinatorio*, el patio se percibirá tal y como se encontraba en sus mejores días, con las esculturas de divertidas dríadas y sátiros colocadas entre las flores y los bancos de piedra. Un viejo y gruñón arpista llamado Kolbaz (**mago** humano calishita NB) mora en la villa y renueva el conjuro de *terreno alucinatorio* todos los días, a mediodía (tiene ese conjuro preparado en vez de *tormenta de hielo*). Utiliza sus trucos para ahuyentar a quienes la ocupan sin permiso y demás intrusos no deseados.

Harshnag

Este encuentro puede darse en cualquier parte del Norte y está diseñado para guiar a los personajes hacia el capítulo 4 de la aventura, "La senda de los elegidos". Tras deambular por el la Frontera Salvaje durante algún tiempo, el grupo podría llegar a un punto en el que no sepa decidir hacia dónde dirigirse a continuación. Ese será el mejor momento para usar este encuentro.

El destino llevará a los aventureros a entablar contacto con Harshnag el Sombrío, un legendario gigante de escarcha de alineamiento bueno. En tabernas de todo el Norte, es conocido como un monstruo para algunos y un héroe para otros. En Waterdeep, se le recuerda como el miembro más grande de la Fuerza Gris, una compañía aventurera de notorio afán destructivo que ha salido en defensa de la urbe en más de una ocasión. Harshnag, que según se cree tiene cientos de años, deambula por estos parajes naturales portando un hacha a dos manos y tratando de diezmar a sus malvados hermanos gigantes.

La historia de Harshnag no es relevante para esta aventura; además, tampoco le gusta hablar de su pasado. Lo que sí es importante es que él sabe que el ordning se ha malogrado, que los gigantes de las tormentas ya no tienen el poder de mantener a raya a los gigantes menores y que el rey Hekaton ha desaparecido. Su objetivo es proteger al Norte de los ataques de los gigantes malvados, mientras busca a aquellos aventureros que compartan este objetivo. Cuando los personajes se encuentren con él, ya habrá acabado con algunos gigantes.

Harshnag tiene el típico aspecto de un gigante de escarcha, excepto que va ataviado con una armadura de placas y lleva un

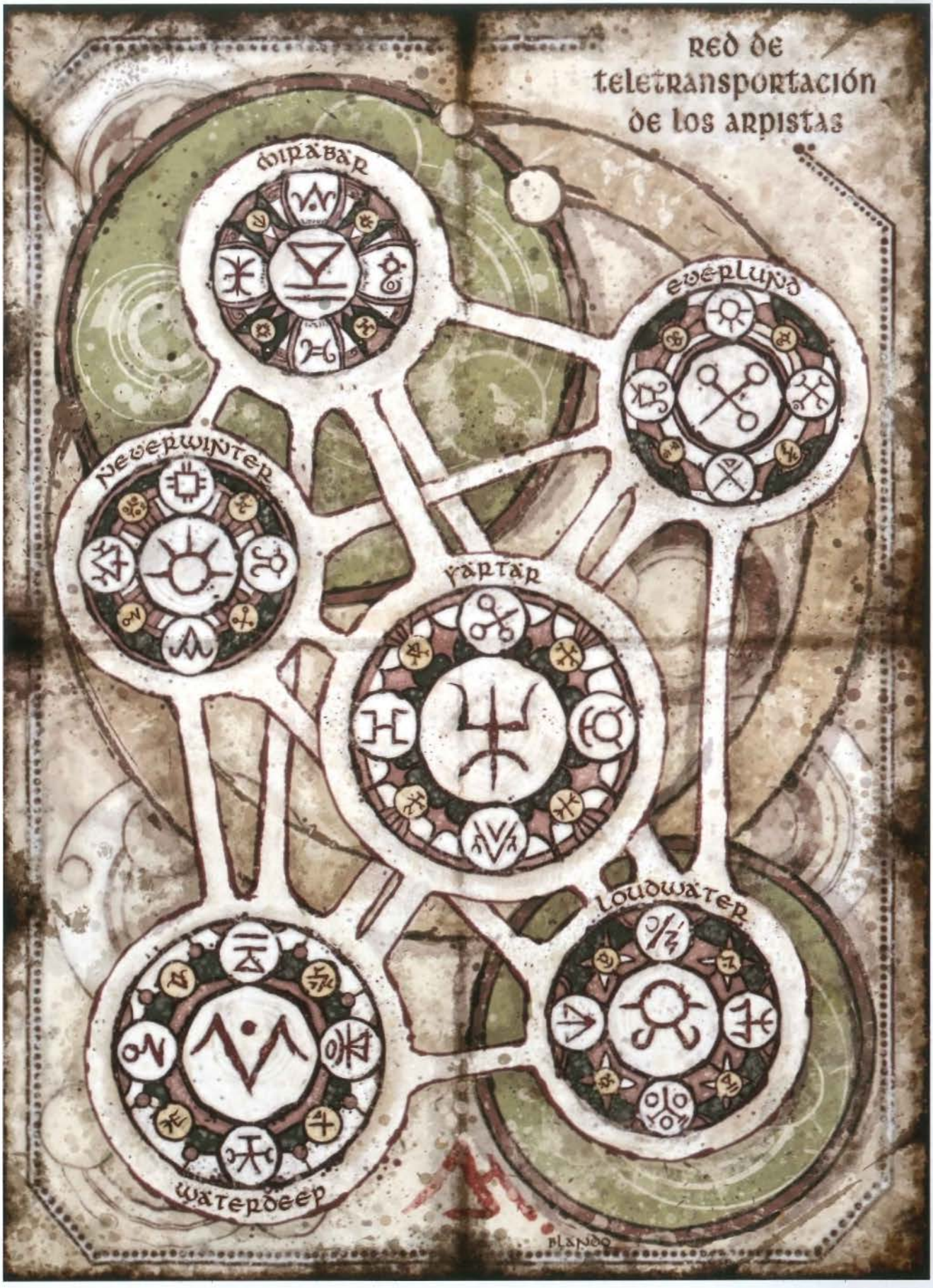


Figura 3.1: Círculos de teletransportación de los Arpistas

cráneo de dragón blanco a modo de casco. Su hacha mellada también parece bastante formidable. Es un gigante parco en palabras que prefiere dejar que sus acciones hablen por él. Cuando conversa fuera del campo de batalla se muestra sorprendentemente tranquilo y su voz es suave. Sin embargo, mientras blande su hacha en combate gruñe y ríe como un berserker. En compañía de aventureros pequeños intenta no acaparar las situaciones sociales o tomar demasiadas decisiones por ellos, ya que sabe cuán frágiles e hinchados pueden llegar a ser sus egos.

Harshnag conoce bien el Norte y es imposible que se pierda en el entorno que le es natural. Es sensible al hecho de que mucha de la gente pequeña tiene un renovado temor por los gigantes que llegan hasta sus asentamientos. Como resultado de esto, si los aventureros visitan cualquier población mientras vayan en compañía de Harshnag, él preferirá permanecer oculto en las afueras. La excepción es Waterdeep; considera que la ciudad es su hogar y no tendrá reparos en entrar, apartando con suavidad a los guardias que se interpongan en su camino.

Harshnag es un **gigante de escarcha**, con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es caótico bueno.
- Tiene 204 puntos de golpe y usa una *armadura de placas +3* que cambia de tamaño para adaptarse a quien la viste. Esta armadura le otorga CA 21.
- Habla común y gigante.
- Posee Resistencia Legendaria. Una vez al día, cuando falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en su lugar.
- Maneja el *hacha a dos manos de Gurt*, que cuenta con una larga historia, así como algunas otras pertenencias relacionadas con el frío (mira el apéndice B). Tiene un bonificador de +11 a impactar con el hacha, que inflige 26 (3d12 + 7) de daño cortante con cada impacto, o 39 (5d12 + 7) de daño cortante si el objetivo es humano.
- Su valor de desafío es 9 (5.000 PX).

El plan de Harshnag

Aunque ha estado vagando felizmente por la Frontera Salvaje, matando a compañeros gigantes a cada paso, Harshnag piensa que podría haber llegado el momento de consultar a una instancia superior. Conoce la ubicación de un templo enclavado entre montañas, construido por sus más antiguos ancestros bajo el Espinazo del Mundo. Él lo llama el Ojo del Padre Supremo. Según una leyenda de los gigantes, el templo alberga a un oráculo divino. Harshnag se ofrecerá a guiar a los aventureros hasta el lugar para que puedan preguntar al oráculo y averiguar la mejor forma de acabar con la amenaza de los gigantes que se cierne sobre el Norte.

Si los personajes aceptan seguir a Harshnag, este los conducirá desde su ubicación actual al Valle del Khedrun. Desde allí, les guiará por un sendero nevado que sube por las montañas heladas hasta la entrada del templo (consulta el apartado "Viaje hasta el Ojo", al comienzo del capítulo 4). Dependiendo de dónde estén los aventureros cuando Harshnag les encuentre, el viaje al Ojo del Padre Supremo podría ser largo y peligroso; usa la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza" para hacer de este un viaje digno de recordar.

Interpretar a Harshnag durante la partida

Harshnag tratará de no llevar la iniciativa en el combate, si eso hace que sus compatriotas más pequeños se sientan inferiores. No quiere que le vean como un fanfarrón. El gigante será capaz de contener su efectividad en combate de las siguientes maneras:

- Hará un ataque en lugar de dos durante su turno.
- Usará la acción de Ayudar para potenciar el siguiente ataque de un aventurero contra un enemigo (consulta la descripción de la acción en el capítulo 9 del *Player's Handbook*).
- No hará nada en su turno, salvo mofarse de un enemigo que de otro modo atacaría a algún personaje. Asume que el intento tiene éxito y el objetivo desvía su atención hacia Harshnag, a menos que el aventurero insista en mantenerse como objetivo de dicha amenaza.





Capítulo 4: La senda de los elegidos

Guiados por Harshnag, el gigante de escarcha, los aventureros viajarán al Espinazo del Mundo, escalando montañas heladas hasta llegar a un templo construido por los lores gigantes de Ostoria. Dentro de este complejo, encontrarán el Ojo del Padre Supremo, una cámara que los antiguos gigantes utilizaban como oráculo. Aquí, los personajes elegirán por fin un camino que los llevará hasta los gigantes de las tormentas de Vorágine, que tienen en su mano la clave para restablecer el orden entre los de su raza.

Tras recibir la orientación del oráculo, los aventureros se embarcarán en la siguiente etapa de su misión, pero un encuentro sorpresa con Iymrith amenazará con echar por tierra sus esfuerzos antes de empezar. Al darse cuenta de que los personajes no son rivales para la dragona azul anciana, Harshnag desafiará a Iymrith, distrayéndola para que los aventureros puedan huir. Las piedras del templo comenzarán a temblar y a derrumbarse cuando el gigante de escarcha y la dragona azul choquen, atrapándolos bajo la montaña mientras los personajes escapan.

Viaje hasta el Ojo

Harshnag se ofrecerá a guiar al grupo hasta el Ojo del Padre Supremo. No es timorato a la hora de tomar caminos y senderos, ni tampoco palidece ante la idea de atravesar territorios inexplorados o vadear ríos helados. Los aventureros deberán ir a su ritmo, pero el gigante no avanzará demasiado rápido para que estos no sufran los efectos propios del cansancio.

El Ojo del Padre Supremo está oculto bajo los picos helados del Espinazo del Mundo y se puede llegar por un paso montañoso que comienza en el Valle del Khedrun. Tras dos días de travesía por la desolada región, Harshnag hallará el paso. Los personajes deberían ser de nivel 7 cuando estén listos para explorar el Ojo del Padre Supremo.

Durante un viaje por tierra hasta el Ojo podrían darse uno o más encuentros al azar, a tu discreción. Mira el apartado "Encuentros aleatorios en la naturaleza", en el capítulo 3, para saber más. Los aventureros también estarán expuestos a temperaturas extremadamente frías (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Ojo del Padre Supremo

El Ojo del Padre Supremo es un complejo subterráneo construido por los gigantes (mira el mapa 4.1) que ha perdurado durante decenas de miles de años. Los lores gigantes de Ostoria acudían aquí en busca de sabiduría divina y también de refugio. Harshnag es uno de los pocos gigantes que saben de la existencia del templo. Algunos dragones ancianos, entre los que se encuentran Iymrith, Claugiyliamatar y Klauth, también conocen su ubicación.

Todo lo que alberga la mazmorra está construido a escala de los gigantes. Harshnag está familiarizado con las características generales y la distribución de las zonas del complejo (a excepción de la zona 9), pero no con sus trampas o sus moradores actuales.

1. Entrada abovedada

Un viaducto natural de piedra de 40 pies de ancho conduce a la entrada del Ojo del Padre Supremo. Unos acantilados escarpados se precipitan cientos de pies a ambos lados del camino. La calzada está cubierta por un pie de nieve,

en la que los personajes podrán adivinar huellas recientes en dirección a la ladera de la montaña. Cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 podrá deducir que los rastros corresponden a ocho humanos. Estas huellas las han dejado los bárbaros uthgardts de la zona 4.

El viaducto termina ante una bóveda de piedra excavada en la ladera de la montaña. Seis pilares de piedra de 30 pies de alto sostienen la estructura, que no corre peligro de derrumbarse ni aunque se derribaran dichos soportes. Estos últimos tienen el contorno totalmente tallado con bajorrelieves. De norte a sur, los pilares representan las siguientes escenas:

- Un gigante de las colinas levantando una piedra sobre su cabeza.
- Un gigante de escarcha talando un gran pino.
- Un gigante de las nubes surcando el cielo entre aves.
- Un gigante de las tormentas en pleno vuelo lanzando rayos sobre un barco.
- Un gigante de piedra escalando una montaña.
- Un gigante de fuego junto a unos prisioneros enanos encadenados en una caverna.

Al fondo de la bóveda hay un pasillo de 40 pies de ancho por 40 pies de alto que se adentra en la montaña. El viento ha conseguido arrastrar la nieve hasta bien avanzado el corredor, pero esta se hace más fina y desaparece unos 100 pies más adelante. Las huellas humanas continúan en dirección este, hacia las profundidades del complejo de mazmorras.

Ojo del Padre Supremo: características generales

Las siguientes particularidades son comunes a todo el templo.

Escaleras. Las escaleras interiores del complejo están dimensionadas para gigantes. Cada escalón mide 5 pies (1,5 m) de alto por 5 pies (1,5 m) de ancho. Para las criaturas Grandes y de menor tamaño las escaleras son terreno difícil.

Escarcha. La escarcha cubre suelos, paredes, techos y el mobiliario en todas partes, excepto en la zona 7. Este hielo hace imposible escalar las paredes sin útiles de escalada o medios mágicos.

Iluminación. Las zonas interiores están a oscuras, salvo las zonas 6, 7 y 11 (consulta esas zonas para saber más).

Mobiliario y objetos sobredimensionados. Los muebles y otros objetos del templo son de un tamaño adecuado para gigantes Enormes. Las excepciones se indican en el texto. Mesas, bancos y otros accesorios de la habitación suelen ser tres veces más altos que sus equivalentes de tamaño humano y tienen aproximadamente veintisiete veces el peso de estos. Las criaturas Pequeñas y Medianas pueden escabullirse por debajo de los muebles de tamaño gigante, tratándolos como terreno difícil.

Puertas. Las puertas dobles ubicadas por todo el complejo están hechas de granito adornado con bajorrelieves que representan a majestuosos gigantes luchando contra dragones y derrotándolos. Las bisagras y los tiradores de las puertas se han realizado con hierro forjado y los últimos se encuentran a 12 pies (3,7 m) del suelo. Un gigante Enorme no tendrá problemas para abrir las puertas que no estén congeladas. Una criatura de menor tamaño podrá intentar abrir una puerta si es capaz de alcanzar su tirador y destrabar el cerrojo. Mientras que el tirador está accionado, deberá usar una acción para empujar o tirar de la pesada puerta; conseguirá abrirla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Consulta la zona 6 para saber más sobre las reglas para lidiar con las puertas gigantes que están cerradas por congelación.

Techos. En el interior, los techos alcanzan los 60 pies de altura.

2. Bloques de piedra

Si los personajes no se han enfrentado a los bárbaros uthgardts en la zona 4, oirán los gruñidos de estos al llegar a este punto. El túnel tiene 40 pies de ancho por 40 pies de alto y ningún desnivel. Los aventureros que posean una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o superior notarán unas oquedades en el techo que sugieren la presencia de dos bloques de piedra colgantes. Quienes busquen trampas y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 también notarán la presencia estos sillares, que conforman las defensas externas del templo.

Cada bloque es una losa de 40 pies de alto por 40 pies de ancho y 20 pies de grosor; los sostienen unos mecanismos integrados dentro de la ladera de la montaña. Cuando se baja la palanca situada en la zona 2a, el sillar más cercano a la entrada (zona 1) desciende, sellando el túnel. Cuando se baja la de la zona 2b, el bloque interno hace lo propio. Cada sillar tarda aproximadamente 6 segundos en bajar hasta el suelo, lo que permite que las criaturas se aparten. Cualquiera que no lo haga sufrirá 132 (24d10) de daño contundente y quedará derribada bocabajo y atrapada debajo del bloque, o convertida en una pulpa sanguinolenta si el daño sufrido reduce sus puntos de golpe a 0. Una criatura atrapada bajo un sillar estará apresada hasta que este vuelva a elevarse (usando la palanca apropiada). Ni el conjuro de *abrir* ni los efectos mágicos similares surten efecto alguno ante estas gigantescas compuertas.

2a. Sala de la guardia del noroeste

Esta habitación cuadrada de 60 pies de lado no tiene nada de particular, excepto por una gran palanca de hierro instalada en la pared sur. La palanca está a 12 pies (3,7 m) del suelo y congelada en la posición "arriba". Bajarla requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 24. Las criaturas Medianas y de menor tamaño tendrán desventaja en la prueba, ya que no podrán aportar mucho peso a su esfuerzo, aunque serán capaces de compensar la desventaja ayudándose entre sí (usando la acción "Ayudar"). Utilizar una antorcha u otra llama viva para descongelar el hielo que hay alrededor de la palanca (lo que llevará al menos 1 minuto) reducirá la CD a 20.

Bajar la palanca hará que el bloque exterior de piedra de la zona 2 descienda, sellando la entrada del templo.

2b. Sala de la guardia del suroeste

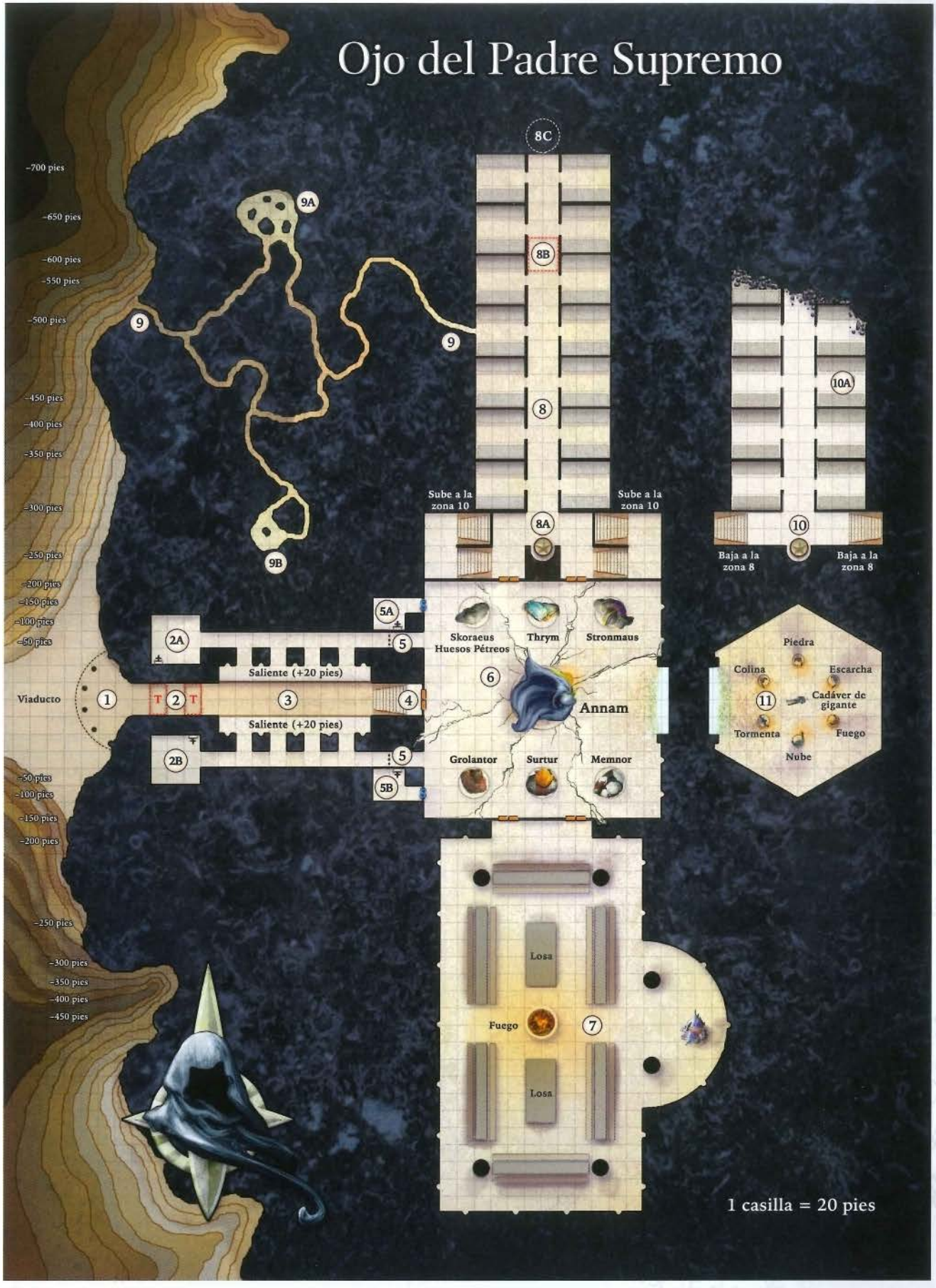
Esta estancia es similar a la zona 2a, pero la palanca se encuentra en la pared norte y controla el sillar interior de piedra de la zona 2.

3. Sala de los pedruscos

El techo de esta cámara se alza hasta 60 pies de altura, reduciéndose hasta los 40 pies cuando más cerca está de la zona 2. Aunque el techo permanece a nivel hacia el este, su distancia desde el suelo disminuye a 40 pies en el rellano situado frente a la zona 4 debido a la escalera que conduce a esa ubicación.

Dominando la sala, al norte y al sur, hay sendos salientes sin vigilancia a 20 pies de altura; no disponen de barandillas ni parapetos. Los gigantes solían situarse sobre estas cornisas, preparados para lanzar pedruscos a los intrusos que pasaran por debajo.

Hay cinco hornacinas talladas en la pared posterior de cada saliente. Todas disponen de un candelero de hierro que irradiará una débil aura mágica de conjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Tocar uno de ellos con una llama viva hará que un fuego espectral se materialice sobre este. Esta llama arrojará luz y calor como una antorcha normal, y arderá hasta que alguien la apague. Si se extrae un



Mapa 4.1: Ojo del Padre Supremo

candelero de su hornacina, perderá su magia para siempre. Encender alguno de estos en la estancia alertará a los berserkers ubicados en la zona 4, que acudirán a investigar.

Bárbaros a las puertas

A medida que los personajes vayan atravesando esta sala de oeste a este, verán la parpadeante luz de una sola antorcha y podrán escuchar gruñidos y chillidos humanos más adelante. Los aventureros que porten fuentes de luz no podrán sorprender a los bárbaros uthgardts de la zona 4. Si el grupo avanza en silencio y sin fuentes de luz, será capaz de tomar por sorpresa a los uthgardts superando una prueba grupal de Destreza (Sigilo) CD 14.

4. Portones gigantes

Un tramo de 40 pies de largo conduce hacia el este; asciende 20 pies hasta un rellano junto al cual hay un par de portones de granito de 30 pies de alto tallados con imágenes de dioses de los gigantes enzarzados en una batalla con dragones. Las puertas son inmunes a todo tipo de daño y están recubiertas de hielo en su cara interior. Cualquier criatura Enorme o de mayor tamaño, con una Fuerza de 23 o superior, podrá lanzar todo su peso contra los portones y abrirlos por la fuerza. Si Harshnag va acompañando al grupo, hará exactamente eso si le dan la oportunidad. Las criaturas más pequeñas no podrán abrir las puertas hasta que el hielo del otro lado se agriete o se derrita (mira la zona 6). El conjuro de *abrir* u otros efectos mágicos similares tampoco serán efectivos hasta que se haya retirado el hielo.

Hay seis **berserkers** (humanos uthgardts CM de ambos sexos) de la tribu del gran gusano empujando los portones. Los supervisa Wormblod, un **berserker** (humano uthgardt CM, con 90 puntos de golpe) sediento de sangre que también es el gran jefe de esta tribu. Mantiene esclavizada a una **cría de dragón blanco** para que le sirva como mascota y una **chamana uthgardt** (mira el apéndice C) de la tribu del gran gusano es su consejera. Esta última lleva una antorcha encendida en una mano y su parafernalia sagrada colgada a la espalda.

Wormblod y sus bárbaros han acudido al Ojo del Padre Supremo para encontrar a una miembro de su tribu que ha desaparecido (consulta la zona 9a). El jefe tribal espera en secreto poder aprovechar esta oportunidad como excusa para saquear los tesoros del templo, pero sus berserkers no han podido atravesar estas puertas. Los uthgardts y su líder se mostrarán hostiles hacia cualquiera que no pertenezca a su tribu y, de hecho, lucharán hasta la muerte. Esto será así incluso si los aventureros abren los portones o se ofrecen a hacerlo.

Tesoro

Wormblod lleva puesto un *amuleto a prueba de detección y localización*. En su cinturón hay atado un saquito con siete gemas de 100 po.

Desarrollo

Si los personajes matan a Wormblod, podrán usar su cabeza decapitada o alguna de sus pertenencias (como su amuleto mágico o su hacha a dos manos) para influir en los futuros tratos que se lleven a cabo con la tribu del gran gusano. Otros miembros de la tribu se horrorizarán al saber que su líder está muerto. Hasta que se elija a un nuevo gran jefe, estos huirán de los aventureros o les permitirán atravesar su territorio sin molestarles. Incluso consentirán que los personajes cojan la reliquia de los gigantes de su montículo sagrado. Acabar con Wormblod también facilitará que los aventureros reciban un don sobrenatural del couatl de la Caverna del Gran Gusano (consulta el apartado "Caverna del Gran Gusano", en el capítulo 3, para saber más).

5. Rastrillo

Una pesada verja levadiza de hierro de 20 pies de ancho por 30 pies de alto, con un muro de 30 pies de alto encima, bloquea este pasaje de 60 pies de alto. El rastrillo se puede alzar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. También se puede levantar mediante un conjuro de *abrir* o accionando una palanca de hierro situada en una de las dos habitaciones secretas (zonas 5a o 5b, la que se encuentre más cerca). Los barrotes del rastrillo están helados al tacto y lo suficientemente separados como para que una criatura Pequeña pueda apretarse y pasar entre estos.

5a. Sala de la guardia del noreste

Esta estancia cuadrada está escondida detrás de una puerta secreta (mira la zona 6 para saber más) y en ella no hay ningún detalle reseñable, salvo una palanca de hierro instalada en la pared sur. La palanca está a 12 pies (3,7 m) del suelo y congelada en la posición "abajo". Subirla requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 24. Las criaturas Medianas y de menor tamaño tendrán desventaja en la prueba, ya que no pueden aportar mucho peso a su esfuerzo, aunque podrán compensar la desventaja ayudándose entre sí (usando la acción de "Ayudar"). Utilizar una antorcha u otra llama viva para descongelar el hielo que hay alrededor de la palanca (lo que llevará al menos 1 minuto) reducirá la CD a 20.

Al subir la palanca, el rastrillo de la zona 5 se elevará hasta el techo, dejando una puerta abierta de 30 pies de alto. Al bajarla, la reja volverá a descender hasta su posición inicial. Tardará unos 6 segundos en cerrarse, lo que permitirá escapar a las criaturas que se encuentren debajo. Si una criatura es incapaz de apartarse de su camino, quedará derribada y apresada bajo el rastrillo.

5b. Sala de la guardia del sureste

Esta habitación es similar a la de la zona 5a, salvo que la palanca está localizada en la pared norte.

6. Templo de Annam

Cuando los aventureros entren o se asomen a este templo, lee lo siguiente:

> Hay una densa escarcha adherida a todas las superficies de esta cámara abovedada de 100 pies de alto. Siete enormes estatuas dominan la sala. La mayor de ellas es un gigante de 80 pies (24 m) de alto situado frente a un arco brillante en la pared este; viste una túnica, tiene los brazos extendidos y el rostro oculto bajo una capucha de piedra. Arrodilladas en hileras a cada lado de esta escultura hay otras seis estatuas de la mitad de su tamaño; impresionan por derecho propio y representan a sendos arquetipos de cada tipo de gigante: colinas, piedra, escarcha, fuego, nubes y tormentas. Estas esculturas menores están orientadas hacia la de mayor tamaño, ubicada en el centro de la habitación. Sobre sus brazos extendidos, cinco de los gigantes sostienen armas: regalos para su Padre Supremo. Solo la estatua del gigante de escarcha está desarmada.

El arco puede describirse con más detalle como sigue:

> El arco tiene 40 pies de ancho por 40 pies de alto. Hay seis runas diferentes esculpidas en él, todas con incrustaciones de mitral; una neblina brillante inunda el interior de la arquitectura. Las hornacinas de las paredes laterales contienen candeleros de hierro vacíos y cubiertos de hielo.

Estatuas gigantes y sus armas

Hijo de Annam	Dios de...	Arma	Peso	Runa correspondiente
Grolantor	Gigantes de las colinas	Garrote grande de hueso	500 libras	Haug
Skoraeus Huesos Pétreos	Gigantes de piedra	Pedrusco	750 libras	Stein
Thrym	Gigantes de escarcha	Hacha a dos manos de acero (falta)	750 libras	Ise
Surtur	Gigantes de fuego	Espadón de hierro	800 libras	Ild
Memnor	Gigantes de las nubes	Lanza de mithral	600 libras	Skye
Stronmaus	Gigantes de las tormentas	Tridente de adamantina	800 libras	Uvar

Las puertas dobles que conducen a esta cámara miden 30 pies de alto y dan paso a esta habitación. Los portones dobles que conducen a las zonas 4 y 7 están cubiertos por una capa de hielo de 4 pulgadas de espesor; deberá eliminarse o derretirse para poder abrirlos desde este lado (ya sea físicamente o con la ayuda de conjuros de *abrir* o de un *carillón de apertura*). Un conjuro de *bola de fuego* producirá suficiente calor como para derretir la escarcha de estas puertas. De lo contrario, hará falta que un personaje use un arma, un pico o alguna herramienta similar durante 1 hora para picar el hielo que las cubre, o 1 hora para derretirlo con una antorcha. Si varios de los aventureros trabajan en equipo para eliminar la escarcha, podrán acortar el tiempo de manera proporcional.

Los personajes que escudriñen el templo en busca de puertas secretas y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 encontrarán dos de ellas detrás del hielo que cubre la pared oeste. Estas losas miden 40 pies de alto por 20 pies de ancho y pueden moverse para acceder a una cámara contigua (zonas 5a o 5b). Para abrir cualquiera de estas puertas secretas se requiere tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Los candeleros de hierro están atornillados a sus hornacinas e irradiarán unas débiles auras mágicas de conjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Tocar uno de ellos con una llama viva hará que un fuego espectral se materialice sobre este. Esta llama arrojará luz y calor como una antorcha normal, y arderá hasta que alguien la apague. Si se extrae un candelero de su hornacina, perderá su magia para siempre.

Estatuas

La gran escultura situada en medio del templo representa a Annam el Padre Supremo. La cara de la estatua es una máscara de pura roca, carente de rasgos faciales. Los gigantes que tallaron la obra no tenían ni idea de la apariencia de Annam, y no se atrevieron a equivocarse en su representación.

Las seis esculturas menores representan a los hijos de Annam, que se enumeran en la tabla "Estatuas gigantes y sus armas". Cinco de ellas sostienen armas de tamaño gigante que se pueden coger. Falta el arma de Thrym, que se puede hallar en la zona 7. Sacar cualquiera de estos objetos de la mazmorra hará que se desvanezcan y vuelvan a aparecer en las manos de la escultura que les corresponde. Si se destruye una estatua, su arma no tendrá a dónde regresar y desaparecerá. La tabla muestra el arma que sostiene cada escultura, así como el peso de cada una y la runa asociada que aparece en el arco (consulta "Arco y runas").

Cada par de puertas dobles tiene CA 20, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. La estatua de Annam posee 750 puntos de golpe; las otras 250 puntos de golpe cada una. Infligir 50 o más de daño a la escultura de Annam la profanará y hará que el techo abovedado se derrumbe, como se describe en el apartado "Encuentro con Iymrith", más adelante en este capítulo.

Arco y runas

Seis runas con incrustaciones de mithral proporcionan poder al arco. Extraer el mithral o estropear las runas hará que la niebla interior de la estructura se desvanezca y que esta quede inservible. Las runas están dispuestas en arco en torno a la abertura, como se muestra en la figura 4.1.

Las seis runas incluyen una runa haug (colina), una runa stein (piedra), una runa ise (escarcha), una runa ild (fuego), una runa skye (nube) y una runa uvar (tormenta). Los aventureros tendrán que descubrir cuál es cada una mediante ensayo y error, o bien con la ayuda de algún efecto mágico, como un conjuro de *adivinación*. Un personaje que tenga competencia en Conocimiento Arcano podrá deducir que las runas son mágicas, pero no lo que significan. Harshnag está familiarizado con la runa ise y puede identificarla; las otras le son desconocidas. Iymrith, Klauth, Claugiyliamatar y la mayoría de los otros dragones ancianos conocen todas ellas por su nombre y apariencia.

La bruma que inunda el arco proporciona una tenue iluminación al templo. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración alrededor de esta arquitectura, pero nada sucederá cuando alguna cosa entre en la niebla. Mientras el arco se encuentre inactivo, se podrá sentir la fría pared de roca tras la neblina arremolinada.

El arco es un portal que conecta el templo con el oráculo divino (zona 11), lo que permitirá viajar de forma instantánea hacia y desde ese lugar una vez que esté activo. Para poner en funcionamiento el portal, un gigante de las colinas, de piedra, de escarcha, de fuego, de las nubes o de las tormentas (o bien una criatura polimorfada en alguno de estos) deberá tomar un arma de alguna de las estatuas de los seis dioses menores de los gigantes y tocar con esta la runa apropiada del arco. El portador tendrá que utilizar el objeto que pertenezca a la deidad que le corresponda a su forma física; por ejemplo, Harshnag (un gigante de escarcha) podrá abrir el portal solo mediante el uso del hacha a dos manos de acero de Thrym, y *únicamente* tocando la runa ise (escarcha). Tan pronto como el arco se active, el arma desaparecerá y reaparecerá en las manos de su estatua de procedencia, a menos que esta haya sido destruida, en cuyo caso el arma desaparecerá.

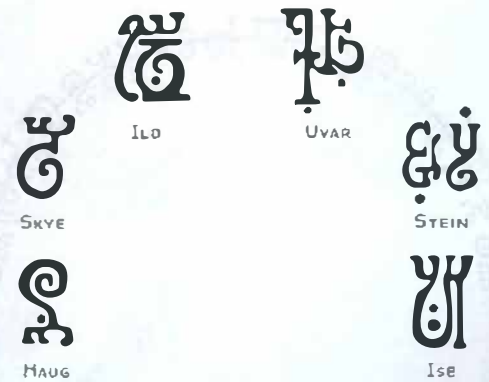


Figura 4.1: Runas del arco

Trampas rúnicas

Runa	Tipo de gigante	Efecto del conjuro
Haug	Colinas	Se activan múltiples conjuros de *confusión* (salvación CD 15), de modo que cada una de las criaturas que se encuentran en la habitación es objetivo de uno de estos.
Stein	Piedra	Se activan cuatro conjuros de *conjurar elemental*, haciendo que cuatro elementales de tierra se alcen del suelo, uno en cada cuadrante de la sala. Atacan a cualquier otra criatura que detecten, pero no pueden desplazarse más allá de los confines del templo. Desaparecen al ser destruidos o transcurrida 1 hora.
Ise	Escarcha	Todas las criaturas de la estancia quedan dentro del área de efecto de un conjuro de *tormenta de hielo* (salvación CD 15).
Ild	Fuego	Se activa un conjuro de *tormenta de meteoritos*. Todas las criaturas de la habitación quedan sujetas al efecto del conjuro (salvación CD 15).
Skye	Nubes	Se activa un conjuro de *invertir la gravedad* (salvación CD 15) que afecta a toda la sala. Las criaturas y los objetos que no están anclados se precipitan hacia arriba. El conjuro permanece activo durante 1 minuto, después del cual las criaturas y los objetos que están en el techo vuelven a caer al suelo. Las estatuas de los gigantes y sus armas se consideran ancladas.
Uvar	Tormentas	Se activa un conjuro de *tormenta de la venganza*, que afecta a toda la estancia (salvación CD 15). Ninguna otra zona se ve afectada. La tormenta dura 10 asaltos.

Tocar una runa con el arma equivocada provocará el efecto mágico de un conjuro, tal y como se describe en la tabla "Trampas rúnicas". Esto también sucederá cuando cualquier no gigante toque una runa.

Cuando el portal se active, la neblina resplandeciente se transformará en nubes de tormenta iluminadas por relámpagos intermitentes, aunque inofensivos, y las criaturas podrán ver otra habitación (zona 11) tras los nubarrones. El prolongado sonido de un trueno inundará el templo, retumbando lo suficiente como para que se pueda escuchar en todo el complejo. Cualquiera que atraviese el arco, que permanecerá activo durante 1 hora, aparecerá en la zona 11. Una criatura que se encuentre en la zona 11 cuando el arco vuelva a estar inactivo de nuevo se quedará allí atrapada, a menos que tenga algún medio para escapar (como un conjuro de *teletransporte*). Si el portal se cierra, se podrá volver a abrir desde el lado del templo.

Desarrollo

Iymrith, la dragona azul, llegará al templo justo cuando los personajes regresen del oráculo divino y hayan escogido a qué lord gigante intentarán combatir (mira la zona 11). Para saber más, consulta el apartado "Encuentro con Iymrith" más adelante en este mismo capítulo.

7. Salón de los festejos

Las puertas dobles que conducen a esta sala están cubiertas de hielo y no se abrirán hasta retirarlo o derretirlo (consulta la zona 6 para saber más). La estancia tiene 240 pies de ancho por 440 pies de profundidad y cuenta con una recámara de 200 pies de ancho en el centro de la pared este. Seis pilares de 20 pies de diámetro y 60 pies de alto sostienen el techo abovedado. Los muros están llenos de hornacinas y candeleros idénticos a los de las zonas 3 y 6.

Hay un **remorhaz** hambriento enroscado en la recámara; cuando algún miembro del grupo entre en la sala se despertará y se lanzará al ataque.

Se trata de una habitación cálida, seca y bien iluminada. La fuente de la luz y el calor es un furioso fuego contenido dentro de un recipiente con forma de cuenco situado en el centro de la estancia. El gas natural que se escapa a través de los agujeros del recipiente alimenta la llama y la mantiene viva indefinidamente. Cualquier criatura que entre en la hoguera o comience su turno allí sufrirá 10 (3d6) de daño de fuego.

Dispuestas alrededor de la hoguera hay seis mesas talladas en granito, con bancos a juego, y dos losas de 9 pies (2,7 m) de alto manchadas de sangre y grasa. Encima de la losa situada más al sur hay unas pilas ordenadas de platos y copas hechas de cobre batido que se ha tornado verdinegro con el paso del tiempo. También había piezas similares en la losa ubicada más al norte, pero se han caído al suelo, dejándolo todo hecho un desastre.

El hacha de Thrym

Apoyada contra la losa situada al sur, hay un hacha a dos manos de acero de 750 libras de peso hecha para un gigante de escarcha. Un gigante despistado la sacó del templo (zona 6) y la dejó aquí. Al igual que las otras armas de las estatuas, puede usarse para activar el portal que conduce al oráculo divino (zona 11).

8. Salón traicionero

Esta parte del templo alberga unas estancias donde los huéspedes gigantes solían descansar; cuentan con dos tramos de escaleras que conducen a un nivel superior (zona 10).

Un pasillo de 60 pies de alto se extiende hacia el norte. La sala está ligeramente inclinada, de modo que en el extremo norte de la habitación el suelo es más alto que en el extremo sur. La pendiente no es tanta como para que la escarcha del pavimento represente un peligro. Catorce arcos de 30 pies de alto espaciados a lo largo de las paredes oeste y este conducen a unas cámaras cuadradas de 60 pies de lado amuebladas con sofás de piedra cubiertos de escarcha que sirven como camas. Algunos de ellos tienen pieles raídas encima. Hay una abertura al fondo de la estancia central del lado oeste; da paso a una red de túneles naturales (zona 9).

Este pasillo alberga una trampa mágica; tal y como se describe en las zonas 8a y 8b, un conjuro de *detectar magia* podrá revelar ciertos indicios. Esta se activará cuando una o más criaturas que no sean gigantes entren en la zona 8b, una sección cuadrada de 40 pies de lado del corredor. Se desencadenará incluso si la sobrevuelan o se mueven invisibles sobre esta. Harshnag no es consciente de la existencia de esta trampa y no podrá advertir al grupo al respecto.

Al activarse la trampa, las paredes de piedra (creadas mediante conjuros de *muro de piedra*) sellarán los arcos de los muros este y oeste. Cuando eso ocurra, todas las criaturas que estén en el pasillo o en las habitaciones adyacentes deberán tirar iniciativa. En la posición 15 en el orden de iniciativa, una esfera de 40 pies de diámetro de granito sólido saldrá de la pared norte de la zona 8c y rodará hacia el sur por el corredor. Se desplazará a razón de 200 pies en cada uno de sus turnos hasta llegar al final del pasillo. La bola podrá moverse a través de los espacios de las criaturas, que podrán hacer lo propio a través de su espacio, tratándola como terreno difícil. Cada vez que la esfera entre en el espacio de una criatura o viceversa mientras rueda, esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrirá 55 (10d10) de daño

contundente y quedará derribada. La bola no podrá dañar a las criaturas que estén sobre ella.

Cuando la esfera alcance el extremo sur del pasillo, la estatua gigante de piedra (zona 8a) se animará y usará sus brazos extendidos para detenerla antes de que se estrelle contra la pared que rodea la recámara. Cada asalto posterior, en la posición 15 em el orden de iniciativa, la escultura se moverá 20 pies hacia el norte, haciendo rodar la bola ante ella. Ambas se desplazarán lo suficientemente despacio como para que las criaturas puedan apartarse con facilidad de su camino. Cuando la estatua llegue al extremo norte del corredor, introducirá la esfera en la pared (la bola se fundirá con la piedra al entrar en contacto con esta). Luego, la estatua retrocederá pesadamente, de vuelta a su recámara, moviéndose 60 pies en cada uno de sus turnos. Mientras que el gigante se encuentre fuera de su lugar, la trampa mágica estará deshabilitada. Se rearmará cuando la escultura vuelva a su posición inicial. Los muros de piedra desaparecerán cuando se rearme la trampa.

8A. Estatua del gigante de piedra

De pie, en una recámara del extremo oriental de la sala, hay una estatua de tamaño natural de un gigante de piedra que irradiará un aura mágica de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Sus brazos están alzados con las manos extendidas y las palmas orientadas hacia el extremo oeste de la estancia.

La escultura permanecerá inmóvil hasta que se active. Tiene el perfil de un **gólem de piedra**, con los siguientes ajustes:

- Es de tamaño Enorme y posee 195 (17d12 + 85) puntos de golpe.
- No sabe ningún idioma e ignorará todo intento de comunicación.
- Carece de las acciones de ataque múltiple, golpe y ralentizar.
- Su valor de desafío es 0 (0 PX).

8B. Trampa mágica

Un conjuro de *detectar magia* revelará la magia de conjuración que inunda esta sección de 40 pies del pasillo. Lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 18) en el área desactivará la trampa.

8C. Esfera de piedra

Cuando está completamente dentro de la pared, esta esfera de piedra de 40 pies de diámetro es indetectable, incluso con la ayuda de la magia.

9. Túneles de las arañas de hielo

Harshnag no tiene constancia de estas galerías y cuevas, creadas por movimientos sísmicos y que no forman parte de la construcción original del complejo. En los últimos años, se han convertido en un refugio para las arañas de hielo. Estos animales tienen ojos rojos y un pelaje blanco que cubre sus cuerpos; tejen telas líquidas que cristalizan rápidamente, formando hojas y crisálidas heladas.

Los túneles son grietas creadas en la roca de la montaña y miden 10 pies de alto por 5 pies de ancho (demasiado estrechas para Harshnag). Debido a sus superficies heladas y desiguales, estos corredores son terreno difícil. Las criaturas que tengan el atributo Trepar cual Arácnido (o que se encuentren bajo el efecto de un conjuro de *trepar cual arácnido)* podrán moverse por estas galerías a un ritmo normal. Una fina capa de escarcha recubre las paredes, el suelo y el techo por todos lados.

El ramal del túnel más occidental desemboca más arriba, en la ladera de la montaña. La pendiente en el exterior es tan empinada que una criatura que cayera desde esa altura se despeñaría casi 400 pies por la ladera antes de aterrizar en algún tipo de saliente. Aunque hay abundantes asideros, la pendiente está helada y resulta traicionera, por lo que escalarla sin los útiles adecuados requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. La entrada (zona 1) no alcanza a verse desde esta salida del corredor.

El ramal de la galería más oriental acaba en la pared posterior de un dormitorio gigante (zona 8).

Intersecciones del túnel. La primera vez que uno o más miembros del grupo lleguen a una intersección del corredor, cuatro arañas de hielo saldrán arrastrándose de la oscuridad y atacarán. Usa para estas el perfil de la **araña gigante**, con los siguientes ajustes:

- Tienen resistencia al daño de frío.
- Mientras está apresada en una telaraña de hielo, una criatura sufre 1 de daño de frío al principio de cada uno de sus turnos.
- La telaraña carece de inmunidad al daño contundente.

9A. Despensa

Esta cueva natural tiene un techo de 30 pies de alto sostenido por cinco columnas rocosas. El suelo es llano y terreno normal. La caverna está llena de telarañas de hielo translúcidas que bloquean la línea de visión. Los personajes que superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 podrán detectar un grupo de crisálidas en el suelo, en la parte posterior de la gruta.

Aunque están hechas de hielo, las telarañas son pegajosas (como si fueran metal congelado). Utilizan las mismas reglas que las telarañas normales (consulta el apartado "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*), excepto que son quebradizas y, por lo tanto, carecen de inmunidad al daño contundente.

Los aventureros que rompan o quemen las telarañas para atravesarlas podrán llegar hasta las crisálidas, de las cuales hay tres. La primera alberga el cadáver desangrado de una cabra montesa. La segunda contiene a un prospector enano escudo muerto que lleva puesta una capa de piel hecha jirones y que aferra un pico de minero contra su pecho. En la tercera hay una bárbara uthgardt con vida; pertenece a la tribu del gran gusano, se llama Noori y es una **berserker** con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es caótico malvado.
- Tiene 0 puntos de golpe y está inconsciente, aunque estable.
- Posee las siguientes habilidades: Sigilo +3, Supervivencia +2.
- Habla bothii (el idioma de los uthgardts) y común.
- Está desarmada, ya que ha perdido su hacha a dos manos. Si consigue un arma no mágica, Noori tendrá un bonificador de +5 a las tiradas de ataque hechas con esta y sumará su bonificador de Fuerza (+3) al daño del arma al impactar.

Si se reanima a la bárbara, esta se mostrará nerviosa y confusa por todo lo que la rodea. Como la mayoría de los uthgardts, es suspicaz en cuanto a la magia y mira mal a los lanzadores de conjuros. Si los personajes han matado a Wormblod (mira la zona 4) y Noori se entera de este hecho, los atacará con cualquier arma que tenga a mano, luchando hasta la muerte. De lo contrario, se quedará con el grupo hasta que se le presente la oportunidad de escapar del complejo y regresar a la Caverna del Gran Gusano.

Si la berserker vuelve con su clan, compartirá el relato de su calvario. Este acto de heroísmo de los aventureros podría afectar a sus relaciones con la tribu del gran gusano, en la medida en que sus miembros se lo pensarán dos veces antes de atacarlos. Si Wormblod se hace eco de su acción, les entregará su amuleto mágico como muestra de respeto y después

les advertirá que deben abandonar el territorio de los grandes gusanos o enfrentarse a su ira. No tiene ningún interés en forjar una alianza con la "gente civilizada".

9B. Nido

Esta cámara con forma oval tiene un suelo plano de terreno normal. Una sola columna soporta un techo abovedado a 20 pies de altura. Unas cortinas de telarañas heladas se extienden desde el pilar hasta las paredes, creando un espacio que alberga a una reina de las arañas de hielo, una **araña gigante** con los siguientes ajustes:

- Tiene 44 puntos de golpe y un valor de desafío de 2 (450 PX).
- Posee resistencia al daño de frío.
- Cualquier criatura que comience su turno a 5 pies o menos de la reina sufrirá 5 (2d4) de daño de frío.
- Mientras esté apresada en una telaraña de hielo, una criatura sufrirá 2 (1d4) de daño de frío al principio de cada uno de sus turnos. La telaraña de la araña de hielo no tiene inmunidad al daño contundente.

La reina está aposentada sobre un grupo de treinta y dos huevos de arañas de hielo, cada uno del tamaño de un pomelo. Si la reina muere, los huevos eclosionarán de inmediato y las arañas recién nacidas formarán un **enjambre de insectos (arañas)** que actuará en la posición en el orden de iniciativa de la reina. El enjambre posee resistencia al daño de frío. Si no hay enemigos que pueda atacar, comenzará a devorar el cadáver de su progenitora.

Tesoro. Junto a los huevos de las arañas de hielo hay una *poción de trepar* congelada, así como un martillo de guerra con un zafiro (con un valor de 1.000 po) como remate de su mango. La poción deberá descongelarse para poder beberla; para lo que será necesario 1 minuto si se la expone a una antorcha o una fogata. Un personaje podrá renunciar a descongelarla rompiendo el frasco que contiene la poción y comiendo el hielo a bocados.

10. Dependencias superiores

Este pasillo del piso superior es estructuralmente similar al de la zona 8, excepto que gran parte se ha derrumbado, dejando algunas salas al este y al oeste que los aventureros podrán explorar. De pie, en un dormitorio situado en el extremo sur de la estancia, hay una estatua de tamaño real de una giganta de las nubes de rostro enfadado, con los brazos colocados de tal manera que parece estar lanzando un conjuro. La escultura está inanimada y es inofensiva.

10A. Saco gigante

Esta habitación dispone de un par de sofás esculpidos en piedra que también sirven como camas. La escarcha lo cubre todo.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen esta estancia hallarán un saco de cuero cosido sobre una de las camas. La bolsa lleva meses aquí; se la dejó un viejo y olvidadizo gigante de escarcha. Contiene 1d4 objetos corrientes, que deberás establecer tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción. En el saco también hay un *fragmento de runa ise* (mira el apéndice B) y tres cabezas enanas cercenadas y congeladas (dos de enanos y una de enana). Una de las cabezas tiene diez dientes de oro (valen 1 po cada uno).

11. Ojo de Annam

Esta sala se encuentra en el corazón de la montaña, más alejada del templo de lo que sugiere el mapa. El contenido de esta cámara, incluidas las criaturas que hay en ella, permanece oculto ante la magia de adivinación. No pueden convertirse en objetivo de dicha magia ni pueden ser percibidos mediante sensores de escudriñamiento mágico. No hay puerta ni pasadizo que conduzca hacia o desde esta estancia. Los aventureros llegarán aquí atravesando el arco de teletransportación situado en el templo. Pueden salir de la misma forma, siempre y cuando el arco aún permanezca activo (mira la zona 6). De lo contrario, quedarán atrapados aquí, a menos que dispongan de algún medio de teletransporte.

Cuando los personajes atraviesen el arco, lee lo siguiente:

> Más allá del atronador arco se halla una cámara hexagonal cuyas paredes se elevan 50 pies antes de confluir en un vértice situado a 90 pies de altura. En las esquinas de la habitación se yerguen sendas estatuas a tamaño real de gigantes; cada una tiene un brazo alzado con el que sostiene una pesada linterna de hierro. Están representados todos los tipos de gigantes: de las colinas, de piedra, de escarcha, de fuego, de las nubes y de las tormentas. Una fría y mágica luz irradia desde las linternas, iluminando el cadáver de un gigante tendido en el suelo, en el centro de la estancia, bajo un velo de escarcha. El cuerpo sin vida parece llevar algún tiempo en el lugar, preservado por el frío. Junto al cadáver descansa un lucero del alba gigante cubierto de hielo.

Esta cámara permite entrar en comunión con un representante divino de Annam el Padre Supremo. Se llama el Ojo de Annam porque los antiguos gigantes creían que la estancia les permitía obtener sabiduría directamente de él. Lanzar un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de adivinación dentro de la sala.

El cadáver pertenece a un joven gigante de las nubes llamado Eigeron, cuyo padre, Blagothkus, lo traicionó y asesinó. Si los personajes perturban el cuerpo de Eigeron o se acercan a 10 pies o menos de este, el fantasma del gigante se alzará del cadáver (consulta "El fantasma de Eigeron").

El gigante fallecido lleva puesta una coraza de oro (mira "Tesoro"). Su lucero del alba no es mágico y está hecho para que lo use una criatura Enorme. Los aventureros que se encuentren lo suficientemente cerca como para tocar el cadáver de Eigeron o el arma notarán un círculo de runas inscrito en el suelo, oculto por la escarcha (consulta el apartado "Respuestas del oráculo").

El arco de teletransportación parece similar al que se ve desde la zona 6, excepto que no muestra runas, por lo que no se puede activar desde este lado. Los personajes que estudien la estructura y superen una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17 podrán percibir que el arco solo va a permanecer abierto durante un corto periodo de tiempo, quizás no más de una hora.

Las estatuas son impresionantes, aunque inofensivas. Las luces en sus linternas se han creado mediante conjuros de *llama permanente*.

El fantasma de Eigeron

Como muchos gigantes antes que ellos, Eigeron y su padre, Blagothkus, acudieron al Ojo de Annam en busca de sabiduría. El oráculo divino les dijo que una gran conmoción alteraría el equilibrio de poder del mundo, dando a todos los gigantes la oportunidad de ganarse el respeto de sus dioses y llevar la gloria a sus respectivas razas. El oráculo reveló a Blagothkus que nunca sería capaz de impresionar a las deidades lo suficiente como para ganarse su favor y luego instó a Eigeron a desligarse de la "oscura sombra" de su padre. Blagothkus se vio superado por la desesperación y la envidia.



Tuvo lugar una terrible pelea entre padre e hijo, en la que Blagothkus mató a Eigeron. Blagothkus se retiró entonces a su castillo para llorar a su hijo.

Eigeron se manifestará como el espíritu de un gigante de las nubes. Querrá saber por qué han venido los aventureros y tratará de ser útil. Sabe cómo funciona el oráculo y podrá explicar lo que deben decir los personajes para contactar con este (consulta "Respuestas del oráculo"). Después de ofrecerles esta información, pedirá al grupo que vengue su muerte matando a su malvado padre, Blagothkus (mira "Desarrollo").

Si el grupo ataca al fantasma, este se defenderá. El espíritu de Eigeron es un **fantasma**, con los siguientes ajustes:

- Es neutral bueno.
- Es de tamaño Enorme y tiene 65 (10d12) puntos de golpe.
- Habla común y gigante.
- Carece de la acción opcional de visión horripilante.
- Puede poseer tanto a gigantes como a humanoides, aunque su capacidad es limitada; no puede salir de esta cámara. Si una criatura poseída por el fantasma es sacada a la fuerza del Ojo de Annam, Eigeron será expulsado de su huésped y volverá tomar forma en el centro de esta sala.
- Si lo destruyen, tomará forma de nuevo transcurridas 24 horas. Para acabar con el fantasma de una vez por todas, los personajes deberán otorgar el descanso eterno al espíritu de Eigeron matando a Blagothkus.

Tesoro

El finado gigante de las nubes viste una *coraza +2* que se reajustará para adaptarse a su portador; con su mano derecha congelada se aferra a un *ópalo de la runa ild* (consulta el apéndice B). El fantasma no se opondrá si alguno de los aventureros le arrebata la armadura o el ópalo.

Desarrollo

Si los personajes quieren intentar ayudar a Eigeron matando a Blagothkus, primero deberán averiguar dónde se encuentra este último. Pueden preguntar al oráculo, pero su respuesta será vaga (mira "Respuestas del oráculo"). Ni Harshnag ni el espíritu de Eigeron saben qué es "Parnast", aunque los aventureros podrán suponer que es un lugar.

Parnast es una aldea que aparece en pocos mapas, y que pocos conocen. Los personajes que consulten con algún miembro del Gremio de Cartógrafos y Topógrafos de Waterdeep, o con cualquier docto sabio de Everlund o Silverymoon, podrán obtener un mapa con la ubicación de Parnast por 100 po. La población se sitúa entre las montañas Picos Grises y el Bosque de Weathercote, cerca del borde occidental del desierto de Anauroch. Si viajan allí, los aventureros divisarán el castillo volador de Blagothkus flotando en sus inmediaciones, con sus torres proyectando largas sombras sobre el pueblo.

Lo que suceda si los personajes deciden perseguir a Blagothkus va más allá del alcance de esta aventura. El perfil del malvado gigante de las nubes y los planos detallados de su fortaleza volante aparecen en la aventura *El Tesoro de la Reina de los Dragones*. Si los aventureros tienen la intención de enfrentarse a Blagothkus, puedes dirigir el capítulo final de esa historia, que representa un desafío adecuado para un grupo de personajes de nivel 7. Consulta también la información sobre Blagothkus que se presenta en el apartado "*El Tesoro de la Reina de los Dragones*" del apéndice A de este libro.

Respuestas del oráculo

Grabado en el suelo de la zona 11 y oculto bajo una fina capa de escarcha, hay un círculo de 20 pies de diámetro con incrustaciones de mithral; está inscrito con la runa kong (rey; consulta las runas en la introducción) y las palabras "Haz tu pregunta y conoce la verdad", en dethek, la escritura enana. La runa kong, que es casi tan grande como el círculo que la rodea, a menudo se asocia con Annam el Padre Supremo. Los personajes detectarán el círculo y la runa tan pronto como se acerquen a 5 pies o menos. De lo contrario, deberán eliminar la escarcha para revelar su presencia.

El oráculo dispone de 6 cargas. Cualquier criatura que se encuentre dentro del círculo y que haga una pregunta recibirá una respuesta veraz y atronadora en idioma gigante (incluso si esta se ha realizado en otra lengua). Cada respuesta dada gastará 1 carga y hará que se apague una de las seis linternas de la sala. El oráculo recuperará todas las cargas empleadas al amanecer, momento en que las luces se volverán a encender. Si se le hace una pregunta al oráculo y este ya no dispone de cargas, no ofrecerá ninguna respuesta.

El poder del oráculo es similar al de un conjuro de *adivinación*. Si las criaturas hacen varias preguntas a la vez, este elegirá una de ellas al azar y la responderá.

A continuación, se presentan las respuestas a varias probables preguntas, aunque puedes adaptarlas para que sean más claras o crípticas, según te parezca.

¿Por qué están los gigantes amenazando al Norte? "El ordning que los rige ha dejado de funcionar".

¿Quién ha destruido el ordning? "Annam el Padre Supremo, el más poderoso de todos los dioses".

¿Por qué ha destruido Annam el ordning? "Para despojar a sus hijos de su autocomplacencia".

¿Qué hay que hacer para detener a los gigantes? "Encontrad una caracola mágica que pertenece a Hekaton, el rey de los gigantes de las tormentas. Usadla para visitar la corte de Hekaton y extirpad el mal que la carcome". Si los personajes ya tienen una *caracola de teletransporte* en su poder, el oráculo dirá: "Usad la caracola para visitar la corte de Hekaton y extirpad el mal que la carcome".

¿Dónde se encuentra la caracola? "En las garras de algún lord gigante". Si le preguntan al oráculo el nombre del gigante, les asignará una misión especial (consulta "Misión de las reliquias de los gigantes").

¿Qué pretenden los gigantes malvados? "El poder, la gloria y el favor de sus dioses, para que cuando el ordning se reinstaure, ellos sean los elevados hasta su cima".

¿Qué planea Guh? "Convertirse en la giganta más grande que el mundo haya visto".

¿Cuál es el plan de Kayalithica? "Erradicar las obras de los habitantes del mundo de la superficie".

¿Qué trama Storvald? "Dar comienzo a la Era del Hielo Perpetuo".

¿Cuáles son los planes de Zalto? "Reconstruir a un coloso matadragones".

¿Qué pretende Sansuri? "Hallar un tesoro perdido de magia dracónica".

¿Dónde se encuentra [nombre del lord gigante]? El oráculo responderá asignando una misión especial (mira "Misión de las reliquias de los gigantes").

¿Dónde está Blagothkus? "Su sombra se cierne sobre Parnast".

¿Se puede confiar en Klauth? "No se puede confiar en ningún dragón anciano, y menos en él".

¿Qué está ocurriendo con los gigantes de las tormentas? "La corte de los gigantes de las tormentas se encuentra sumida en el caos tras la desaparición del rey Hekaton".

¿Dónde está el rey Hekaton? "No lo sé" (el rey de los gigantes de las tormentas está retenido en un lugar impenetrable por la magia de adivinación; consulta el capítulo 11, "Atrapado entre los tentáculos").

¿Cómo podemos hallar a Hekaton? "Hablad con Serissa, su hija menor. Ella tiene una pista del paradero de su padre y necesita vuestra ayuda".

¿Quién está gobernando en lugar de Hekaton? "Su hija, Serissa".

¿Qué ha sucedido con Hekaton? "Sus hijas mayores, Mirran y Nym, lo engañaron porque ansían su trono".

¿Actúan Mirran y Nym en solitario? "No. Son peones de una maldad mucho mayor llamada Iymrith, una dragona azul disfrazada de gigante de las tormentas".

¿Dónde se encuentra Iymrith en este momento? "En Vorágine" (la respuesta del oráculo cambiará a "cerca" si la dragona ha abandonado Vorágine para visitar el templo; consulta el apartado "Encuentro con Iymrith", más adelante en este mismo capítulo).

¿Cómo llegamos a Vorágine? "La caracola del rey Hekaton os llevará hasta allí. El camino que elijáis aquí os conducirá hasta allí". Si los personajes ya tienen una *caracola de teletransporte* en su poder, el oráculo les dirá: "Usad la caracola para visitar la corte de Hekaton".

Misión de las reliquias de los gigantes

La primera vez que Harshnag o un miembro del grupo le pida al oráculo que comparta la ubicación de la caracola de Hekaton o de cualquiera de los lores gigantes malvados, este responderá de la siguiente manera:

> "¡Primero, debéis probar vuestra valía! Cuando los bárbaros humanos llegaron a estas tierras, lucharon contra nuestra especie y robaron nuestras reliquias para enterrarlas. Después, construyeron altares dedicados a Uthgar, su rey-dios, sobre estas reliquias y luego los rodearon con túmulos funerarios. Acudid a estos montículos, recuperad al menos una de nuestras reliquias perdidas y traedla aquí como tributo. Haced esto y vuestro camino se tornará más claro. Hay muchos caminos que podéis tomar. Cuantas más reliquias entreguéis, más caminos tendréis para escoger. Varios lores gigantes malvados están listos para haceros frente. Podéis echar por tierra todos sus planes derrotando tan solo a uno. Lo que queda por dilucidar es cuál de ellos será".

Los aventureros no tienen la obligación de completar la misión del oráculo si ya poseen una *caracola de teletransporte* o algún otro medio para establecer el paradero de alguna.

La tabla "Reliquias perdidas de los gigantes" resume qué reliquias se hallan enterradas, dónde se encuentran y qué enemigo pueden elegir derrotar los personajes si se entrega determinada reliquia como tributo al oráculo. Los montículos sagrados de los uthgardts aparecen descritos en el capítulo 3, y sus ubicaciones están marcadas en los mapas del Norte de ese mismo capítulo.

Reliquias perdidas de los gigantes

Montículo sagrado	Reliquia	Lord gigante
Abuelo Árbol	Torques de electro	Guh
La Blanca Refulgente	Máscara de porcelana	Sansuri
Caverna del gran gusano	Escudo roto	Storvald
El Monolito	Monolito mágico	Kayalithica
Montículo de Morgur	Diente bañado en oro	Zalto
El Pedernal	Punta de lanza de mithral	Sansuri
Piedra Erguida	Cráneo de gigante de escarcha	Storvald
Pozo de Beorunna	Cuerno agrietado	Kayalithica
Roca Córvida	Anillo de magma	Zalto
	Garrote grande de hueso	Guh

Caracolas de Hekaton

El rey Hekaton creó unas caracolas mágicas y se las entregó a varios lores gigantes para que pudieran presentarse ante él a instancias de su mandato imperial. Cuando quería convocar a estos a su fortaleza, transmitía a través de estos objetos el sonido del romper de las olas. Entonces, era de esperar que estos gigantes utilizaran el poder de teletransporte de las caracolas para viajar a Vorágine. Todos los lores que aparecen en esta aventura disponen de una *caracola de teletransporte* (consulta el apéndice B). Los aventureros solo necesitan una de ellas para llegar hasta Vorágine.

Mapa de Harshnag

Harshnag conoce los nombres y las ubicaciones de los nueve montículos sagrados. Tardará una hora en esbozar un rudimentario mapa que muestre dónde se encuentran estos en relación con puntos de referencia clave y algunos elementos destacados de la orografía. No sabe qué reliquia está enterrada en cada colina o qué lord gigante se asocia a cada objeto. Si los aventureros aceptan el mapa de Harshnag, entrega a los jugadores una copia del mapa 4.2 como referencia.

El gigante de escarcha rehusará acompañar a los personajes en su misión para recuperar las reliquias, optando en cambio por esperarlos en el templo de Annam (zona 6) y proteger el portal. Antes de que los aventureros partan, les advertirá que profanar los montículos sagrados de los uthgardts probablemente hará que el grupo deba enfrentarse a una o más tribus bárbaras.

De vuelta con las reliquias

Para ofrecer una reliquia como tributo, esta debe colocarse dentro del círculo de mithral, situado sobre el suelo de la cámara del oráculo. El fantasma de Eigeron lo sabe, y Harshnag podrá deducirlo si los personajes no tienen claro qué hacer. Hecho esto, el objeto desaparecerá para siempre. Cuando una reliquia se desvanezca, el oráculo exclamará con voz atronadora: "¡Habéis realizado una gran acción para con todos los gigantes! ¡Un nuevo camino se ha abierto ante vosotros!". Por cada uno de estos objetos que los aventureros entreguen como tributo, un bajorrelieve pétreo se destacará en una de las cinco paredes desnudas de la cámara, en representación del lord gigante asociado con tal reliquia (mira la tabla "Reliquias perdidas de los gigantes"). Por ejemplo, si los personajes ofrecen el cuerno agrietado que se encuentra bajo el altar del Pozo de Beorunna y la punta de lanza de mithral situada debajo del altar del Pedernal, aparecerán los relieves de la thane Kayalithica y la condesa Sansuri, dejando tres paredes desnudas. Los bajorrelieves de gigantes permanecerán hasta que al menos uno de los personajes se coloque dentro del círculo de mithral ubicado en el centro de la zona 11 y declare a qué lord gigante quieren enfrentarse. El voto mayoritario prevalecerá. Si los aventureros no realizan tal afirmación antes de abandonar la cámara del oráculo, los bajorrelieves desaparecerán y volverán a surgir cuando regrese alguno de los personajes. Después de haber hecho su elección, los aventureros que estén en la cámara del oráculo obtendrán la habilidad mágica de conocer la ruta física más corta y directa hasta la guarida del lord gigante elegido. Esta habilidad perdurará hasta que alcancen su destino.

Si los personajes tienen una *caracola de teletransporte* en su poder, no se formará ningún bajorrelieve cuando rindan tributo al oráculo. Al recibir una o más reliquias de los gigantes, el oráculo sentenciará, en gigante: "Vuestro camino está claro: ¡Usad la caracola para llegar a la corte del rey Hekaton!".

El enemigo elegido

El oráculo murmurará algo más en función del enemigo escogido:

La jefa Guh

"Viajad hacia el sur cruzando arboledas, colinas y valles. Que el gran río sea vuestro guía. Allá, en uno de sus afluentes orientales, hallaréis Grudd Haug, la guarida de la jefa de los gigantes de las colinas. La caracola que buscáis está junto a ella".

Con "el gran río" se refiere al río Dessarin. La guarida de los gigantes de las colinas se extiende a lo largo de uno de sus afluentes orientales. Cuando los personajes estén preparados para acudir allí, continúa con el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas".

La thane Kayalithica

"Viajad al sureste, por tierras altas y bajas. Cruzad el gran bosque hasta los picos grises y buscad la Grieta de Deadstone, el cañón de los gigantes de piedra. La caracola que buscáis la tienen ellos".

Con "el gran bosque" se refiere al Bosque Alto y con "los picos grises" a las montañas Picos Grises. Cuando los personajes estén preparados para acudir allí, continúa con el capítulo 6, "Cañón de los gigantes de piedra".

El jarl Storvald

"Viajad hacia el oeste por las montañas hasta el Mar de Hielo Movedizo. Allí, entre los glaciares, hallaréis Svardborg, el iceberg del jarl de los gigantes de escarcha. La caracola que buscáis yace en su trono helado".

Cuando los aventureros estén preparados para acudir allí, continúa con el capítulo 7, "Iceberg de los gigantes de escarcha".

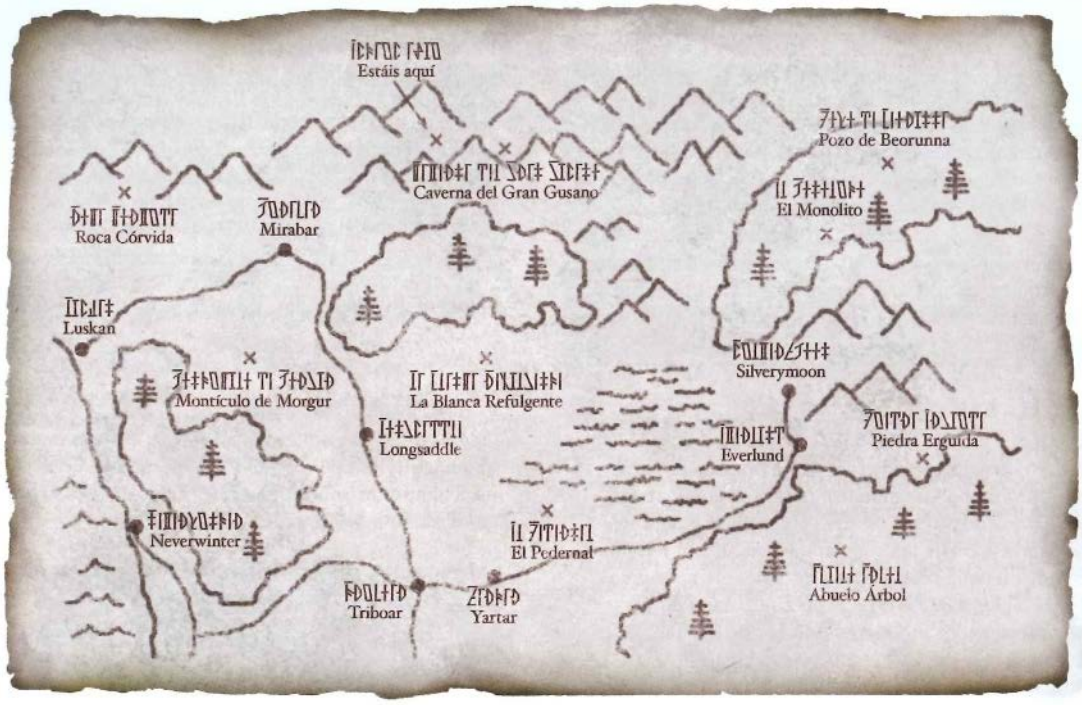
El duque Zalto

"Viajad hacia el este, sobre las montañas y las nieves, hasta unas espiras lejanas. Allí, en la fría ladera de una montaña, encontraréis una aldea yikaria y, bajo esta, Ironslag, la fragua del duque de los gigantes de fuego. La caracola que buscáis está en sus aposentos".

Con "espiras lejanas" se refiere a la cordillera de las Espiras de Hielo. Cuando los aventureros estén preparados para acudir allí, continúa con el capítulo 8, "Forja de los gigantes de fuego".

La condesa Sansuri

"Viajad hacia el sureste hasta unos indómitos páramos y mirad buscad en el cielo Lyn Armaal, el castillo de la condesa de los gigantes de las nubes. La caracola que buscáis se encuentra en un cofre secreto. ¡Buscad en la espira más alta!".



Mapa 4.2: Mapa de Harshnag

El castillo de Sansuri flota sobre los Páramos Eternos en la actualidad. Cuando los personajes estén preparados para acudir allí, continúa con el capítulo 9, "Castillo de los gigantes de las nubes".

Aeronave de una secta

Este encuentro reunirá a los aventureros con un extraño grupo de aliados. Se producirá cuando los personajes abandonen el Ojo del Padre Supremo en busca de los montículos espirituales de los uthgardts para saquearlos (consulta el apartado "Misión de las reliquias de los gigantes").

Klauth, uno de los mayores y más terroríficos dragones rojos de Faerûn, ha estado haciendo un seguimiento del proceder de los gigantes mediante escrutinios mágicos. Le divierte ver a sus viejos enemigos vagar movidos por los caprichos de sus dioses. El "Viejo Gruñidos" sabe que las civilizaciones del Norte no tolerarán los ataques de los gigantes durante mucho tiempo. El dragón cree que, sin ninguna duda, los aventureros se pondrán en marcha para luchar contra los lores gigantes. Como era de esperar, Klauth ha estado vigilando a Harshnag y, de un tiempo a esta parte, a los personajes jugadores.

Klauth ha convocado a algunos miembros del Culto del Dragón a su valle (para saber más sobre la guarida de Klauth, mira el apartado "Valle de Klauthen", en el capítulo 3). Los sectarios, impresionados por el gran dragón, siguen sus órdenes a pies juntillas. En esta ocasión, Klauth ha ordenado a sus esbirros que hagan entrega de un presente especial a los aventureros: una aeronave que les ayudará a viajar con mayor rapidez.

¿Os llevamos a alguna parte?

La aeronave de los sectarios del dragón volará desde el Valle de Klauthen hasta el Ojo del Padre Supremo, llegando justo cuando los personajes se estén marchando del gigantesco templo. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores cuando aparezca la nave.

> Un extraño vehículo flota en el cielo sobre vuestras cabezas, aproximándose despacio. Parece un barco pequeño equipado con patines de trineo que se mantiene en el aire gracias a un globo rojo gigante.

La aeronave descolgará por sus costados varias cuerdas de 50 pies de largo para que los aventureros puedan trepar a bordo sin que el vehículo tenga que tomar tierra. Los personajes también podrán volar hasta la nave si disponen de los medios para ello. Si rehúsan subir al barco, la tripulación les hará señales para que lo hagan. Si aun así se niegan, la aeronave aterrizará para que los sectarios del dragón puedan revelarles quién los ha enviado y por qué.

La tripulación de la nave está formada por ocho miembros del Culto del Dragón (**sectarios** NM de ambos sexos, de diversos grupos étnicos); todos lucen armaduras y máscaras de cuero negro. Los sectarios forman un grupo poco dado a las chanzas, pero resuelto. Sus nombres son Delsephine, Nyzroth, Brassik, Laz, Oriskus, Perella, Tralt y Zalthia. Delsephine es la líder del contingente. En todo momento habrá cuatro de ellos de servicio (dos tripulando el barco y otros dos de guardia permanente); los demás estarán descansando. Un integrante del grupo que observe a uno o más sectarios de los que gobiernan el vehículo durante un día entero podrá, superando una prueba de Inteligencia CD 15, aprender lo suficiente sobre el manejo de la nave como para reemplazar a uno de ellos. Por su parte, los sectarios estarán dispuestos a tripular el barco para que los personajes puedan concentrarse en la navegación; también cargarán, apuntarán y dispararán las armas de a bordo.

Las instrucciones de los miembros del culto son las de dirigir la nave como los personajes ordenen y ayudarlos a defenderla. No apoyarán a los aventureros en ninguna otra cosa y evitarán exponerse al peligro. Los personajes podrán prescindir de los sectarios si lo desean, pero estos se apresurarán a señalar que al grupo le resultará imposible gobernar el barco por su cuenta. A Klauth no le importa el destino de sus esbirros una vez se le haga entrega de la aeronave a los aventureros, ni se preocupará por lo que estos hagan exactamente con el vehículo una vez esté en su poder. Sin embargo, desea que los sectarios

transmitan a los personajes el siguiente mensaje cuando ambos grupos se encuentren por primera vez:

> "¡Acudimos a vosotros en nombre de Klauth, el gran dragón del Norte! Klauth os ofrece esta nave y nuestros servicios como regalo, para que podáis cruzar sus vastos dominios mientras evitáis los numerosos peligros de las tierras sobre las que nos encontramos. ¡La guerra contra los gigantes es inevitable, pero el gran dragón os ordena seguir adelante y enfrentaros a vuestro destino! El ordning de los gigantes se ha malogrado, y esto los ha desunido. Acabad con sus líderes y puede que incluso venzáis. Si lográis sofocar la amenaza de los gigantes, Klauth os invita a visitar su valle escondido, para poder así recompensaros por vuestro valor".

Los sectarios nunca han visitado el Ojo del Padre Supremo y no saben nada acerca de su distribución o lo que contiene. No obstante, sí poseen cierta información acerca del ordning:

- El ordning dictaba el escalafón social de los gigantes, pero sus dioses lo han eliminado, en apariencia.
- Antes de la disolución del ordning, los gigantes de las tormentas estaban en la cúspide y los gigantes de las colinas en la base.
- La desaparición de Hekaton, el rey de los gigantes de las tormentas, ha llevado a muchos otros gigantes a dar rienda suelta a su vileza. Los esfuerzos de algunos de estos por llegar a la cima de un nuevo ordning no presagian nada bueno para el resto de imperios del Norte.

Los miembros del culto conocen el camino hasta el Valle de Klauthen, pero no llevarán allí a los personajes voluntariamente hasta que el rey Hekaton sea puesto en libertad. Aunque los sectarios no lo saben, la recompensa prometida por Klauth es falsa. Si los aventureros aceptan su ofrecimiento y le hacen una visita según lo acordado, los atacará en cuanto entren en el Valle de Klauthen, al no resultarles de mayor utilidad. El Viejo Gruñidos no tiene intención de entregarles ni una sola moneda de su vasto tesoro.

Descripción de la aeronave

El enorme globo del vehículo está confeccionado con piel de dragón teñida de un color rojo brillante. Sobre este hay una cofa a la que se llega arrastrándose por los cabos que rodean el exterior del globo. Trepar por los cabos precisará superar una prueba de Fuerza (Atletismo), o bien de Destreza (Acrobacias), CD 10. Si no se tiene éxito en la prueba, no se conseguirá avanzar; si se falla por 5 o más, la criatura caerá.

El globo está atado a una góndola que se ha equipado con patines de acero. La nave posee una velocidad de 8 millas por hora esquiando sobre hielo y nieve o volando. El viento intenso y de proa reduce la velocidad de la embarcación a 4 millas por hora, mientras que un fuerte viento de cola puede aumentar su velocidad hasta las 12 millas por hora. El barco puede usar las corrientes de aire para moverse en una dirección en particular cambiando de altitud. Una hélice instalada detrás de la góndola propulsa la aeronave hacia adelante y también se puede girar. El casco de la barca es impermeable y flota en el agua y, además, la hélice también puede impulsar la nave en este medio.

La aeronave puede albergar hasta 1 tonelada de carga y requiere de una tripulación de dos personas, una para manejar la hélice y otra para atender la caldera. Si el barco cuenta con menos de dos tripulantes en servicio, no se podrá controlar su velocidad e irá a la deriva con rumbo errático, llevada por el viento, hasta que se recupere el control o hasta chocar con algo.

La góndola y el globo son objetivos separados. La primera tiene CA 13, 250 puntos de golpe y un umbral de daño de 10. El segundo CA 11 y 50 puntos de golpe. Ambos poseen inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Si el globo los puntos de golpe se reducen a 0, explotará y el barco perderá la capacidad de volar. Mientras a cualquiera de ellos le quede al menos 1 punto de golpe, se podrá reparar. La reparación de 1 punto de golpe de golpe en el globo o en la góndola tardará 1 día en completarse y costará 20 po (los conjuros de *reparar* podrán restaurar los daños superficiales, pero no serán capaces de devolver los puntos de golpe a la nave).

Zonas de la aeronave

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 4.3.

1. Caldera

En el centro de la cubierta principal hay una caldera cilíndrica de bronce de 10 pies (3 m) de alto; en su interior se encuentra un elemental de fuego atrapado por medios mágicos. Una estrecha escotilla situada en su parte frontal dispone de una pequeña rejilla a través de la que se puede observar al elemental; el calor que emana a través de ella ayuda a mantener calientes a los tripulantes de cubierta durante las frías noches y los días gélidos. Una rueda de hierro ubicada en el lado de estribor de la caldera abre y cierra una válvula de bronce en la parte superior del cilindro; sirve para aumentar o reducir el caudal de fuego que sale de este. Cuanto más calor se insufla al globo, más alto es capaz de subir la nave.

Abrir la rejilla o la válvula no liberará al elemental de fuego, pero destruir la caldera sí lo hará, al igual que lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 19) sobre esta. La caldera tiene CA 15, 30 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño de fuego, psíquico y de veneno. El elemental se volverá loco si es liberado y atacará a las demás criaturas que vea. Ya sea dentro o fuera de la caldera, se lo podrá desterrar usando un conjuro de *destierro* o efecto mágico similar; también se lo podrá atrapar dentro de un *frasco de hierro* u otro dispositivo equivalente. Si se destruye la caldera o se libera el elemental que contiene, el aire insuflado al globo se enfriará, lo que hará que la aeronave descienda a una velocidad de 10 pies por asalto.

Mientras la cámara de la caldera esté intacta, un elemental de fuego bajo el control de otra criatura podrá quedar atrapado en su interior, hasta ser liberado como se ha descrito anteriormente. La caldera solo puede contener a un elemental de fuego cada vez.

2. Lanza arpones

En la cubierta principal, a proa, hay instalado un lanza arpones de resorte fabricado en bronce bruñido y con herrajes de hierro. Tiene un ángulo de disparo de 90 grados (de lado a lado, así como de arriba a abajo). El arma viene acompañada de un cabrestante, un rollo de cuerda de 500 pies y diez arpones con punta de acero. Aunque dispara arpones en lugar de virotes, se puede considerar una balista (consulta el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

Atar una cuerda a un arpón, si se desea, precisará una acción. Además de infligir 16 (3d10) de daño perforante al impactar, el proyectil empalará a su objetivo. Mientras esté empalado, este no podrá realizar ninguna acción durante su turno que no sea intentar liberarse del arpón, lo que requerirá superar una prueba de Fuerza CD 15. Si tiene éxito, el objetivo sufrirá 5 (1d10) de daño perforante cuando el proyectil se suelte y deje de estar empalado. Si el arpón está atado al lanzador con una cuerda, una criatura empalada por este no podrá alejarse del arma ni incrementar la altitud

hasta liberarse. Alguien próximo al cabrestante del lanzador podrá usar su acción para atraer a la criatura arponeada y acercarla hasta 20 pies hacia el arma.

3. Balista

Hay una balista de madera montada sobre un pivote giratorio de hierro en el castillo de popa. Tiene un ángulo de disparo de 90 grados (de lado a lado y de arriba a abajo). Tras esta hay una caja que contiene una docena de virotes. Para saber más sobre las reglas de la balista, mira el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*.

4. Escotilla del propulsor

Una puerta de madera ubicada detrás de la caldera (zona 1) en la cubierta principal da acceso al par de escaleras que conducen a la cubierta inferior. Hay unos ojos de buey situados en los descansillos, a babor y estribor. Estas portillas están cerradas con pestillo por dentro y son lo suficientemente anchas como para que cualquier criatura Mediana pueda pasar por ellas.

Al pie de las escaleras hay una compuerta de acero cerrada con pestillo desde el exterior; en la pared adyacente se aprecian dos palancas de hierro deslizantes dispuestas en posición horizontal. Una está etiquetada como "Propulsión" y la otra como "Dirección" (en idioma común). Detrás de la escotilla se sitúa un compartimento con las paredes de acero que alberga a un **elemental de aire** vinculado al lugar por medio de la magia. El elemental hace funcionar la hélice de popa. Al mover la palanca de propulsión hacia la izquierda se abren unas válvulas que permiten que el viento del elemental haga girar la hélice. Si se desplaza la misma palanca hacia la derecha, se cierran las válvulas y la hélice deja de girar. Mover la palanca de dirección a izquierda o derecha hace que la hélice gire en esa dirección, permitiendo que la nave vire mientras la hélice está en funcionamiento. Cuando la palanca de dirección está centrada, la hélice mueve la embarcación en línea recta. La apertura de la escotilla liberará al elemental, en cuyo caso atacará a cualquier criatura que vea. Sin el elemental de aire para propulsarlo, el barco no podrá avanzar sobre el hielo o la nieve; y si se eleva, se moverá llevado por los vientos dominantes.

A cualquier elemental de aire que esté bajo el control de otra criatura se le puede ordenar que entre en el compartimento. Si la escotilla se cierra y se asegura, este quedará atrapado dentro.

5. Camarotes de la tripulación

Cada uno de estos camarotes dispone de una puerta que puede cerrarse con pestillo desde el interior, aunque ninguna de ellas lo suele tener echado. Se puede romper una de estas puertas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. En cada habitación hay dos hamacas (una sobre la otra), un escritorio, una silla, un pequeño arcón y un ojo de buey. Los ojos de buey están cerrados con pestillo por dentro y son lo suficientemente anchos como para que cualquier criatura Mediana pueda pasar por ellos.

Cada pequeño arcón tiene un compartimento que divide su espacio interior en dos mitades, con espacio a cada lado para la ropa y los efectos personales de un tripulante. Sobre cada escritorio se sitúa una resistente lámpara, un juego de Ajedrez Dragón y naipes para jugar.

6. Almacén

Esta habitación está repleta hasta el techo con cajas de raciones, barriles de agua potable y otras barricas más pequeñas de cerveza enana y buen vino élfico, así como comida suficiente para alimentar a diez personas durante 100 días. Unas redes atadas a anillas de hierro, atornilladas a su vez a las paredes, evitan que la carga se mueva.

Klauth ha saqueado estos bienes de varias caravanas, de modo que muchos de los contenedores llevan los nombres y emblemas de sus dueños anteriores.

Viajar en la aeronave

La tabla "Distancias de viaje en millas" muestra las distancias entre los diferentes montículos sagrados de los uthgardts en línea recta. Úsalo para llevar el control del viaje del grupo en la nave y, además, recuerda que la velocidad del barco es de 8 millas por hora, sin tener en cuenta los fuertes vientos en contra o los vientos de cola (mira el apartado "Descripción de la aeronave").

Aunque no haya encuentros planificados para los personajes durante el vuelo, puedes añadir un encuentro cuando te convenga. Tira un d20 y consulta la tabla "Encuentros aéreos aleatorios". También puedes utilizar la tabla de "Clima" del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* para establecer las condiciones climáticas predominantes. Con cielos despejados, los aventureros que se hallen en cubierta o en la cofa divisarán a las criaturas automáticamente, lo que dará tiempo a la tripulación para cargar y apuntar las armas del barco antes de que estas se acerquen.

Una desventaja de viajar en la aeronave es que esta es fácil de detectar. Los personajes no podrán sorprender a las criaturas hostiles mientras viajen en la embarcación, a menos que el barco vaya atravesando una espesa niebla o una gran nevada.

Encuentros aéreos aleatorios

d20	Encuentro
1–5	2d6 aarakocras
6–7	1 dragón verde joven
8	1 dragona de plata joven
9–10	Jinete gigante de las tormentas
11–12	Jinete uthgardt
13–16	1d4 + 1 mantícoras
17–20	Vientos fuertes

Distancias de viaje en millas

De/Hasta	AA	BR	GG	MO	MM	OJO	PE	PI	PB	RC
Abuelo Árbol (AA)	—	270	350	210	415	385	200	80	260	530
La Blanca Refulgente (BR)	270	—	140	245	160	150	110	300	300	265
Caverna del Gran Gusano (GG)	350	140	—	225	220	45	240	350	250	250
El Monolito (MO)	210	245	225	—	400	270	260	165	60	475
Montículo de Morgur (MM)	415	160	220	400	—	190	225	460	450	140
Ojo del Padre Supremo (OJO)	385	150	45	270	190	—	260	390	300	210
El Pedernal (PE)	200	110	240	260	225	260	—	250	325	350
Piedra Erguida (PI)	80	300	350	165	460	390	250	—	200	560
Pozo de Beorunna (PB)	260	300	250	60	450	300	325	200	—	510
Roca Córvida (RC)	530	265	250	475	140	210	350	560	510	—



Mapa 4.3: Aeronave del Culto del Dragón

Aarakocras

Estos inteligentes seres aviares volarán cerca de la aeronave para verla mejor. Han tenido varios enfrentamientos letales con el Culto del Dragón y reconocerán a los sectarios por su atuendo. Si ven a alguno de ellos uniformado en la cubierta de la embarcación o en la cofa, atacarán. De lo contrario, los aarakocras solo lucharán en defensa propia. Si al menos cinco hombres pájaro se encuentran presentes, intentarán realizar una danza aérea para convocar a un **elemental de aire** que les ayude. Los personajes podrán negociar una tregua con los aarakocras si superan una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, pero solo si estos se abstienen de atacarlos y se comunican en un idioma que estas criaturas puedan entender.

Dragón verde joven

Este dragón quiere hacerse con la aeronave. Volará en círculos en torno al barco y barrerá la cubierta con su aliento gaseoso mientras procura mantenerse fuera del alcance del combate cuerpo a cuerpo, con la esperanza de matar a la tripulación. Si sus puntos de golpe se ven reducidos a la mitad o menos, huirá. Sin embargo, el dragón no renunciará a su presa fácilmente. Si se retira y este encuentro tiene lugar de nuevo, se tratará del mismo ejemplar, que habrá vuelto con sus puntos de golpe recuperados siguiendo el rastro de la nave.

Dragona de plata joven

Dalanyrr, una hembra de dragón de plata de apenas veinte años, revoloteará entre las nubes cuando vea la embarcación. Intrigada, intentará aterrizar en cubierta y hablar con la tripulación. Aunque amistosa, Dalanyrr no posee información útil que compartir y no tendrá mayor interés en unirse al grupo. Si los personajes le piden llevar a cabo alguna tarea, aceptará a cambio de algún pago, siempre que el encargo no sea demasiado difícil o peligroso. No los ayudará a saquear los montículos sagrados de los uthgardts, ni a atacar las fortalezas de los gigantes, pero se la podrá persuadir para que explore o escolte al barco durante uno o dos días.

El encuentro con la dragona de plata ocurrirá una sola vez. Si vuelve a salir al tirar el dado, elige un encuentro diferente.

Jinete gigante de las tormentas

Los aventureros avistarán a un **gigante de las tormentas** cabalgando sobre un **roc**. Ambos van buscando pistas sobre el paradero del rey Hekaton. El gigante concluirá que la nave no contiene nada de interés y se alejará en su montura, manteniéndose al menos a un cuarto de milla de distancia. El gigante no está interesado en involucrar a la "gente pequeña" en su investigación. Evitará combatir e ignorará las señales que le lleguen de la aeronave.

Jinetes uthgardts

Los personajes que se encuentren en la cubierta superior o en la cofa avistarán a 1d4 + 2 **berserkers** (humanos uthgardts CM de ambos sexos) de la tribu del cuervo negro o de la tribu del grifo. Cada uno de estos jinetes irá cabalgando sobre un cuervo gigante adiestrado (usa el perfil del **buitre gigante**) o sobre un **grifo**, respectivamente.

Los bárbaros guiarán a sus monturas hasta acercarse a la aeronave, luego saltarán a la cubierta y atacarán a todos los que estén a bordo. Las monturas sin jinete se retirarán del campo de batalla de inmediato.

Mantícoras

Una mantícora lanzará las púas de su cola a las criaturas que estén en la cubierta o en la cofa. Si no ve a nadie, arrojará las púas contra el globo, esperando derribar el barco.

Vientos fuertes

El barco navegará a merced de los fuertes vientos durante 1d4 horas. Transcurrido ese lapso, se habrá desviado del rumbo lo suficiente como para agregar 2d4 × 10 millas al viaje.

Encuentro con Iymrith

Este encuentro tendrá lugar después de que los aventureros regresen a la zona 6 procedentes de la zona 11, tras haber entregado una o más reliquias de los gigantes y haber elegido a un lord gigante a quien derrotar. Iymrith aparecerá mientras se preparan para salir del templo por última vez.

La dragona azul habrá acudido al Ojo del Padre Supremo para consultar con el oráculo y averiguar cuán lejos han

llegado los gigantes en el desarrollo de sus planes. Estará bajo su forma de dragón y accederá al lugar a través de las puertas gigantes (zona 4). Si a los personajes les espera una aeronave en el exterior, Iymrith la ignorará y seguirá su camino hacia adentro, sabiendo que habrá problemas más adelante. Si la tripulación de la embarcación le inflige daño, destruirá el globo del vehículo con su arma de aliento y lanzará el conjuro de *tormenta de hielo* sobre sus tripulantes. Los sectarios del Culto del Dragón, si siguen a bordo de la aeronave, la reconocerán y se apartarán de su camino. Estos poseen la siguiente información sobre la dragona:

- Iymrith vive en el desierto de Anauroch y se la conoce como la Maldición del Desierto.
- Es una lanzadora de conjuros y una cambiaformas.
- Klauth y ella se conocen, pero rara vez coinciden. Su presencia en los dominios del dragón rojo resulta un acto de provocación.

La dragona azul

Cuando Iymrith se enfrente a los personajes en la zona 6, lee lo siguiente:

> Escucháis el crujido de la escarcha bajo unos pesados pies cuando una enorme dragona azul irrumpe a través de las puertas principales del templo. La gran sierpe no presta atención a las estatuas del lugar. En cambio, fija su mirada de odio en vosotros.

Iymrith es una **dragona azul anciana** (mira el apéndice C). Si los personajes no están con Harshnag cuando aparezca, deberán enfrentarse a la dragona en solitario. La primera impresión que Iymrith tendrá del grupo será la de que no representan amenaza alguna. Si negocian una forma de marcharse, ella les permitirá hacerlo, siempre que lo hagan de inmediato. Si se oponen a la dragona o le infligen daño, Iymrith intentará matarlos, ignorando a aquellos que se escabullan y a los que se refugien en los angostos túneles de las arañas de hielo (zona 9). Para llegar al Ojo de Annam, Iymrith adoptará la forma de un gigante de las tormentas y usará el tridente de Stronmaus para activar el portal del templo (consulta la zona 6).

Si Harshnag va con el grupo, atacará a la dragona con la esperanza de distraerla lo suficiente como para que los aventureros puedan escapar. Lo ideal es que esta escena se desarrolle en la zona 6.

El sacrificio de Harshnag

Si Harshnag se encuentra con Iymrith en la zona 6, cargará contra ella y gritará a los personajes para que huyan mientras él la mantiene distraída. En caso de que los aventureros hagan caso al gigante de escarcha, podrán escapar. Si, por el contrario, se unen a la batalla, la dragona utilizará su furia aterradora. Si uno o más personajes continúan acosándola, ella centrará su atención en Harshnag, mientras usa sus acciones legendarias (en concreto empleará atacar con las alas y coletazo) contra los aventureros.

Harshnag pronto se mostrará contrariado si los personajes se niegan a irse. Si permanecen en la zona 6 durante más de 2 asaltos, el gigante recurrirá a medidas extremas en su siguiente turno para asustarlos y que se vayan. Lee lo siguiente:

> Al ver que sus advertencias caen en saco roto, Harshnag descarga su hacha a dos manos contra la estatua de Annam el Padre Supremo y hace saltar un trozo de esta. El templo al completo se estremece. El gigante de escarcha frunce el ceño, esquiva a la dragona y golpea la escultura una vez más, esta vez rompiendo un gran pedazo. Este acto de profanación hace que se formen grietas en el techo y que la montaña comience a derrumbarse a su alrededor. "¡Huid!", grita Harshnag. "¡Vuestro destino se halla en otro lugar!".

La profanación de la estatua de Annam por parte de Harshnag ha condenado el templo. En la posición 0 en el orden de iniciativa, cada criatura que se encuentre en la zona 6 deberá hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 20; si la falla, sufrirá 21 (6d6) de daño contundente debido al impacto de los escombros desprendidos del techo, o la mitad si la supera.

El gigante de escarcha se negará a marcharse y hará todo lo posible para evitar que Iymrith huya, tratando de agarrarla durante los siguientes turnos. Después de que los escombros caídos del techo hayan infligido daño durante 2 asaltos, este se derrumbará la siguiente vez que llegue la posición 0 en el orden de iniciativa, matando y sepultando a cualquiera que siga dentro del lugar.

La dragona azul escapará del derrumbe con la ayuda de su conjuro de *teletransporte*. El destino de Harshnag será incierto. O fallecerá debido al derrumbe o logrará escapar a un lugar seguro (como la zona 11) en el último instante. En cualquier caso, es poco probable que los personajes se vuelvan a topar con él, a menos que reaparezca por sorpresa (mira la caja "***¡Harshnag ha vuelto!***", en el capítulo 12).

Hayan tenido éxito o no los esfuerzos de Iymrith para llegar al oráculo, los aventureros se la encontrarán de nuevo en Vorágine (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas").

Resolución de problemas

Si todo va según lo planeado, los aventureros visitarán el Ojo del Padre Supremo dos veces. Durante su primera visita, el oráculo les instará a recuperar una o más reliquias de los gigantes, que se encuentran enterradas bajo los montículos sagrados de los uthgardts. Harshnag permanecerá en el templo hasta que regresan, mientras que Klauth les enviará una aeronave para acelerar sus viajes. Durante su segunda visita, el oráculo les revelará el paradero de un lord gigante que posee una *caracola de teletransporte*. Cuando los personajes se estén preparando para abandonar el templo por segunda vez, aparecerá Iymrith y provocará un enfrentamiento con Harshnag; esto obligará a los aventureros a seguir adelante sin él.

Sin embargo, las cosas no siempre salen según lo previsto. Puede que los personajes ignoren la misión del oráculo y decidan orientar la aventura en una dirección diferente. Si no regresan al Ojo del Padre Supremo, su encuentro con Iymrith no tendrá lugar (lo que no supone ningún problema). Si los aventureros intentan persuadir a Harshnag para que se quede con ellos, el gigante declinará cortésmente la invitación, prefiriendo continuar su propio camino.

Avance de los personajes

Para cuando este capítulo toque a su fin, los aventureros deberían conocer la ubicación de uno de los cinco lores gigantes malvados. Continua con el capítulo 5, 6, 7, 8 o 9, según el lord gigante que hayan escogido. Permite que los personajes suban hasta el nivel 8 antes de llegar a la fortaleza de este enemigo.



Capítulo 5: Guarida de los gigantes de las colinas

En este capítulo, los aventureros podrán a prueba su ingenio contra Guh, una monstruosamente oronda jefa de los gigantes de las colinas cuya guarida se encuentra en un afluente del río Dessarin, en las colinas situadas al noreste de Goldenfields. Si los personajes derrotan a Guh y se hacen con su *caracola de teletransporte*, podrán usarla para viajar a Vorágine, la ciudadela submarina del rey Hekaton (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas"). Su principal objetivo consiste en conseguir la caracola. Deben tener cuidado de no alertar a toda la guarida antes de eliminar a las amenazas clave, para no verse superados en una lucha contra demasiados moradores de Grudd Haug.

Gigantes de las colinas

Antes de dirigir esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de las colinas que aparece en el *Monster Manual*. Te ayudará a interpretar a los gigantes de este capítulo.

La gula de Guh

A la jefa Guh le encantaría que los gigantes de las colinas se alzaran por encima de sus tradicionales superiores. Sin embargo, no tiene más luces que el típico gigante de las colinas, por lo que su plan es de todo menos inspirado. Planea comer hasta hacerse tan enorme que los dioses lo noten y le otorguen su favor. Para ella, el gigante más grande es quien debe gobernar.

La gula de Guh no tiene límites. Ha estado atiborrándose durante varios meses y ha crecido hasta un tamaño tal que ya no puede caminar por sí sola. Se pasa las horas tirada sobre un carro con los ejes rotos, rodeada por montones de botín robado y gritando para que le traigan más comida.

En busca de comida

La jefa Guh ha expulsado a todas las otras gigantas de las colinas de su tribu y se ha quedado con los esposos de estas como si fueran suyos. Ordena a sus numerosos cónyuges que le traigan comida, sin importarle lo que hagan para conseguirla. Algunos de ellos forman bandas itinerantes. Otros parten por su cuenta, saqueando en las zonas rurales todo lo comestible que encuentran.

Los granjeros que viven río abajo, cerca de Grudd Haug, son los que más sufren las incursiones de los gigantes. El primer indicio de problemas fue una bajada repentina del caudal del río, causada por la estructura de represa de la guarida de los gigantes de las colinas. No mucho tiempo después, los esposos de Guh y sus seguidores comenzaron a robar el ganado de las granjas de la ribera, esquilmando los árboles de los huertos de frutales, derribando cabañas y llevándose a aquellos que no corrían lo suficientemente rápido.

Hasta ahora, la mayoría de las actividades de los gigantes de las colinas se han limitado a la región del Valle de Dessarin más cercana a su guarida, pero a medida que la comida escasea, los esposos de Guh se ven obligados a llevar sus esfuerzos cada vez más lejos. Las aldeas de Beliard, Vadragón y Uluvin, así como las caravanas que viajan por la Carretera del Hierro entre Vadragón y Uluvin, se encuentran todas dentro del radio de amenaza de estos gigantes. Mientras tanto, las gigantas exiliadas por Guh se han refugiado en las colinas. Anhelan el regreso de sus maridos, pero no son lo bastante fuertes ni astutas como para derrocar a la jefa. Los aventureros podrían convencerlas para deponerla si ello implicara poder moler a palos a sus maridos una vez más. Consulta el apartado "Antigua torre", en el capítulo 3, si necesitas ver un ejemplo de giganta de las colinas exiliada.

Grudd Haug

La guarida de los gigantes de las colinas se llama Grudd Haug, que significa "montículo del río" en gigante. A semejanza de una represa hecha por castores, se extiende cortando y reteniendo un curso fluvial. El nivel inferior de la guarida se aloja entre dos afloramientos rocosos y está fabricado con madera sellada con arcilla y barro; dispone de cavidades huecas que parecen cuevas. Sobre estos cimientos de maderos apilados hay una construcción de barro (una casa hecha a escala gigante) con un techo de troncos. La estructura es una impresionante proeza de ingeniería que excede con mucho lo que los gigantes de las colinas son capaces de construir pos sí solos. De hecho, el diseño de Grudd Haug es obra de ingenieros hobgoblins y goblins, con la ayuda de la fuerza bruta de los gigantes de las colinas y los ogros como mano de obra. Al este de la construcción hay un patio rodeado por una empalizada de 20 pies de alto hecha de troncos unidos con gruesos cordajes.

Llegar hasta Grudd Haug

Los personajes pueden viajar a Grudd Haug (se muestra en el mapa 5.1) a pie o a caballo. También podrán llegar hasta la guarida de los gigantes de las colinas navegando río arriba o río abajo en una balsa. En cualquier caso, puedes hacer que el viaje sea más interesante añadiendo uno o más encuentros en la naturaleza que sean apropiados para esta zona de colinas (consulta la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza" del capítulo 3). Si Moog, la giganta de las colinas, acompaña al grupo, mira el apartado "Antigua Torre", en el capítulo 3, donde encontrarás algunos consejos sobre cómo interpretarla una vez llegue a Grudd Haug.

Si los aventureros disponen de una aeronave (consulta el apartado "Aeronave de una secta" del capítulo 4), podrán tomar tierra prácticamente en cualquier lugar de los alrededores de Grudd Haug. Los hobgoblins situados en la torre del gong (mira "Aproximación a la guarida") divisarán la embarcación si se acerca a una milla o menos de la fortaleza y darán la alarma, alertando a toda la guarida (consulta "Moradores"). Si los personajes hacen uso del armamento de la nave para atacar Grudd Haug, sus defensores serán lo suficientemente inteligentes como para esconderse detrás de las murallas. Estos combatientes, equipados con armas que infligen daño perforante, apuntarán al globo; aquellos que lancen piedras y usen armas que inflijan daño contundente dirigirán sus ataques contra la tripulación.

Es posible que los aventureros se acerquen en monturas voladoras en vez de en la aeronave. Podrán conseguir grifos que cabalgar en Fireshear o hipogrifos en Nido de Halcón. Ninguno de los dos asentamientos está próximo a Grudd Haug, por lo que los personajes y sus monturas deberán descansar entre vuelo y vuelo. Los aventureros que monten en hipogrifos viajarán a razón de 54 millas por día (tres vuelos de 3 horas con 1 hora de descanso entre estos). Los que cabalguen grifos recorrerán 72 millas en ese mismo tiempo. Los hobgoblins destacados en la torre del gong (mira "Aproximación a la guarida") divisarán las monturas aladas si se acercan a un cuarto de milla o menos de la fortaleza y darán la alarma, poniendo en guardia a toda la guarida (consulta "Moradores").

Grudd Haug: características generales

Las siguientes características son comunes a toda la guarida de los gigantes de las colinas, que apesta a suciedad.

Cortinas. En varios marcos de puerta se han colgado unas cortinas de pieles de animales cosidas, sostenidas con pinchos de hierro. Estas son lo suficientemente gruesas como para detener las flechas y los virotes de ballesta que intenten atravesarlas. Se podrá descolgar una cortina superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13.

Escalar. Las murallas de madera apilada ofrecen numerosos asideros y puntos de apoyo, por lo que se pueden escalar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Para trepar por las demás superficies inclinadas y verticales de Grudd Haug, incluidas las paredes de barro y los techos de troncos, se precisará tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Iluminación. La torre del gong (zona 8) y el corral (zona 9) reciben mucha luz natural. Unas lámparas de aceite iluminan tenuemente las habitaciones y cuevas que carecen de ventanas.

Mobiliario y objetos sobredimensionados. La mayoría de los muebles y demás objetos de Grudd Haug están dimensionados a escala de los gigantes de las colinas. Las excepciones se indican en el texto. Las mesas, bancos y demás accesorios de las habitaciones suelen ser el doble de altos que sus equivalentes de tamaño humano y tienen aproximadamente ocho veces el peso de estos. Las criaturas Pequeñas y Medianas pueden escabullirse por debajo de los muebles de tamaño gigante, tratando el espacio que ocupan como terreno difícil.

Techos. A menos que se indique lo contrario, las cámaras interiores tienen los techos a 30 pies de altura, con pasajes de 20 pies de alto y puertas que los conectan.

Aproximación a la guarida

Los personajes podrán llegar a Grudd Haug desde cualquier dirección. Quienes se acerquen a la guarida sin molestarse en ocultar su aproximación serán avistados por los goblins destacados en la torre del gong (zona 8), que lo harán sonar para dar la alarma. Los aventureros tendrán más posibilidades de infiltrarse en Grudd Haug si se acercan con precaución, aprovechando el terreno y usando la oscuridad, la niebla, el camuflaje o medios mágicos para encubrir su movimiento. Con independencia de cómo se aproximen los personajes a la guarida, haz que realicen una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) enfrentada con una prueba de Sabiduría (Percepción) de los hobgoblins (tira una sola vez por todos los de la torre). Si los aventureros toman precauciones, otórgales ventaja en su prueba. Si no lo hacen, deberán realizarla con desventaja.

Moradores

La tabla "Listado de moradores de Grudd Haug" resume las ubicaciones de los habitantes de la guarida e indica cómo reaccionan esas criaturas cuando detectan a intrusos.

En cuanto descubran a enemigos o se inicie un combate, toda la guarida se pondrá en alerta. Como consecuencia, los personajes podrían encontrarse peleando contra una cantidad de criaturas equivalente a la de varios encuentros a la vez. Los defensores de Grudd Haug carecen de una estrategia de defensa cohesionada, pero son muchos.

Si Guh muere, la moral de los demás habitantes de la guarida se quebrará, de modo que huirán, internándose en la naturaleza.

Todos los gigantes de las colinas de Grudd Haug, a excepción de la jefa, son machos esclavizados. Los ogros sirven a Guh porque les impresiona su tamaño y su determinación por alcanzar la cima del ordning (esperan llegar allí junto a ella). A los trasgos se les ha prometido una parte del botín. Los orcos Escudogélido habitan las colinas y los prados al norte de Grudd Haug, cerca de la linde occidental del Bosque Alto, y han forjado una frágil alianza con Guh. Son los menos leales de sus seguidores y no se llevan bien con los trasgos.

Listado de moradores de Grudd Haug

Zona	Criatura(s)	Notas
1	1 gigante de las colinas	Por orden de Guh, el gigante bloqueará la puerta con el peñasco y hará guardia fuera.
2	La jefa Guh, 5 gigantes de las colinas, 4 ogros y 6 goblins	Guh no se moverá. Los gigantes y los ogros la defenderán, mientras que los goblins dispararán desde su saliente.
3	4 lobos	Una puerta de madera mantiene a los lobos confinados en su jaula.
4	5 orcos Escudogélido	Los orcos se unirán a los suyos en la zona 9 tras atravesar la zona 2.
5	6 goblins	Los goblins se batirán en retirada a la zona 14 a través de la zona 6.
7	1 hobgoblin	El hobgoblin investigará los ruidos fuertes que provengan de la zona 5. De lo contrario, protegerá los muelles del norte.
8	4 hobgoblins	Los hobgoblins permanecerán en la torre hasta que los intrusos lleguen a la guarida. Luego se dirigirán a la zona 2 tras atravesar la zona 5.
9	10 orcos Escudogélido	Los orcos se quedarán donde están para proteger a los animales.
10	2 gigantes de las colinas	Un gigante sacará el peñasco de la zona 9 para sellar el corral, deteniéndose para luchar contra los enemigos que encuentre en su camino. El otro gigante reforzará el contingente de orcos de la zona 9.
12	1 ettin y 7 osgos	El ettin y los osgos se quedarán donde están.
13	2 osgos	Los osgos se quedarán donde están hasta que escuchen ruidos de combate en la zona 12, en cuyo caso acudirán a esa zona para investigar.
14	1 gigante de las colinas y 1 otyugh	El gigante de las colinas y el otyugh se quedarán donde están.
16	1 hobgoblin y 2 goblins	El hobgoblin subirá las escaleras que hay tras la herrería y se dirigirá a la zona 7. Los goblins se quedan donde están y tratarán de ocultarse.

Refuerzos de Grudd Haug

d100	Criatura(s)
01–50	Ninguno
51–60	1 gigante de las colinas cargando con un cerdo vivo, una oveja, una cabra, una vaca, un poni o una mula
61–70	2d4 osgos, cada uno con una cesta de manzanas, zanahorias o patatas
71–80	1 señor de la guerra hobgoblin montado en un guiverno, que aterrizará en el afloramiento rocoso de la zona 1
81–90	3d6 orcos y 1 caudillo orco Escudogélido, que viajan río abajo en dos balsas
91–00	1d4 + 1 gigantes de las colinas, con sendas cestas llenas de pescado, un barril de pepinillos o un bloque de azúcar

Refuerzos

Los aventureros podrán usar tácticas de guerrilla para debilitar las defensas de Grudd Haug. Dependiendo de cuánto tiempo transcurra entre sus incursiones, la guarida de los gigantes de las colinas podría conseguir refuerzos en los cerros cercanos.

Al término de cada hora, tira un d100 y consulta la tabla "Refuerzos de Grudd Haug" para establecer qué criaturas, si las hubiera, aparecen. A menos que se indique lo contrario, estas entrarán por el corral (zona 9) e irán a la sala de banquetes (zona 2) para rendir pleitesía o entregar alimentos a la jefa Guh. Hay una probabilidad del 25 % de que las criaturas lleven a rastras a 1d4 prisioneros (**plebeyos** desarmados). Si Guh ordena quedarse a los refuerzos, estos tomarán posiciones defensivas dentro y en torno al corral, tras confinar a sus cautivos en la zona 13. De lo contrario, saldrán por la misma ruta por la que llegaron unos 20 minutos más tarde.

1. Entrada principal

Un sendero embarrado conduce hasta una puerta abierta de 40 pies de ancho, ante la cual hay un peñasco de 30 pies de diámetro. Al norte de esta piedra enorme se sitúa un afloramiento rocoso de 60 pies de altura con un pico plano y recortado. Este afloramiento se podrá escalar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. De pie, entre las sombras interiores de la puerta, está Hruk, un **gigante de las colinas** que apesta a estiércol. Un enjambre de moscas zumba a su alrededor. El saco del Hruk contiene 1d4 + 1 objetos corrientes, a determinar tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

Cuando Guh se sienta amenazada, ordenará a Hruk a gritos que mueva el peñasco para bloquear la entrada. La enorme roca, sin embargo, es más pequeña que la puerta. Las criaturas Pequeñas y Medianas podrán moverse a su alrededor sin impedimentos, mientras que una Grande podrá apretarse para pasar junto a esta teniendo éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10. Un personaje podrá empujar la piedra 10 pies por terreno liso usando una acción y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22. Un gigante de las colinas podrá hacerlo sin necesidad de realizar la prueba.

Desarrollo

Hruk es el compañero de Moog (consulta el apartado "Antigua torre" del capítulo 3). Anhela volver a estar con su esposa, pero no se atreve a desafiar a la poderosa Guh. Los orcos de la zona 4 investigarán cualquier hecho fuera de lo común en este lugar si no se encuentran en otra parte.

2. Salón de banquetes

La jefa Guh se halla aquí, junto con cinco **gigantes de las colinas**, cuatro **ogros** y seis **goblins**. Gruesos pilares de madera soportan tanto unas vigas a 30 pies del suelo como el techo a 65 pies de altura; en estos soportes hay colgadas unas lámparas de aceite insertas en candeleros. De las paredes norte, oeste y sur sobresale, a 20 pies de altura, una pasarela de madera de 10 pies de ancho que los goblins utilizan para moverse por la habitación (se construyó después de que varios goblins resultaran aplastados por los descuidados gigantes de las colinas y ogros). Una escalerilla de mano de madera sube hasta la plataforma. Un par de pies por encima de esta, unas ventanas dejan entrar haces de luz natural al vestíbulo.

Cerca de los muros norte y sur hay ocho robustas, aunque maltratadas, mesas de madera cubiertas con pegotes de grasa, huesos roídos, barriles vacíos y restos de comida; bajo todo ello y a su alrededor se desparraman unos toneles de cerveza vacíos. Los desechos cubren el suelo de barro seco, en el centro del cual se aprecian dos pozos circulares de 20 pies de diámetro rematados con vigas de madera entrecruzadas y fijas en su lugar mediante cemento hecho con barro. Los travesaños están lo suficientemente separados como para que una criatura Mediana o de menor tamaño pueda deslizarse entre estos sin tener que apretarse. Un hedor terrible emana de los agujeros, acompañado por los chillidos de los cerdos (mira la zona 12).

La jefa Guh se encuentra en el extremo oeste de la sala, desplomada sobre un carro plano de cuatro ruedas vencido que cruje bajo su gran volumen. Los ejes del vehículo están agrietados y combados, con sus ruedas torcidas hacia adentro. Alrededor del carro se ven huesos y otros restos de las recientes comidas de la giganta, así como los tesoros que ha ido acumulando (consulta "Tesoro"). Guh pesa más de 20.000 libras (9.000 kg). No es capaz de moverse, por lo que mantiene su garrote grande a mano para poder propinar a otras criaturas sus buenos mamporros en la cabeza. La jefa es una **giganta de las colinas** con los siguientes ajustes:

- Tiene 160 puntos de golpe y una velocidad de 0 pies.
- Su Destreza es 1 (−5), lo que le otorga CA 9.
- Habla común, gigante y goblin, aunque su vocabulario se limita a expresiones monosilábicas.

Un **goblin** desarmado, Snert, se ha quedado atrapado entre los pliegues de carne de Guh. Mientras siga así, el goblin permanecerá apresado y no podrá hablar; dispondrá de cobertura completa. Cuando los puntos de golpe de la jefa queden reducidos a 0, Snert ya no estará apresado y caerá a un espacio desocupado adyacente, boqueando en busca de aire. No es uno de los seis goblins que custodian la habitación.

Si los personajes llegan hasta aquí sin que se dé la alarma y se presentan ante Guh, la giganta no sabrá qué pensar de ellos al principio. ¿Son sirvientes enviados por alguno de sus aliados? ¿Son comida? A menos que los aventureros convenzan a la giganta de que son más valiosos vivos que muertos, ella asumirá esto último y ordenará a sus compañeros y secuaces que los maten a golpes para que pueda deleitarse con su carne y roer sus huesos.

Si los personajes le cuentan a Guh alguna historia que justifique por qué necesitan su *caracola de teletransporte*, la jefa se removerá, incómoda, pero se negará a cederles el objeto; por el contrario, ordenará a sus siervos que les ataquen. Si sus secuaces caen derrotados, la giganta entregará la caracola a cambio de que la dejen vivir.

Los gigantes de las colinas se han derrumbado sobre las mesas y contra las paredes, exhaustos tras haber estado rastreando los campos en busca de comida para Guh. Los ogros están preparados para servirle los alimentos en cuanto le sean entregados a la giganta. Mientras los ogros y los gigantes entran en combate cuerpo a cuerpo, los goblins se distribuirán sobre la plataforma elevada de madera y asaetearán a los intrusos. Además, los lobos de la zona 3 comenzarán a ladrar y a aullar, lo que alertará al resto de la guarida. Si los aventureros huyen, la jefa ordenará a sus compañeros gigantes de las colinas que se queden para protegerla, mientras los ogros supervivientes persiguen a los personajes huidos.

Carro-trono de Guh

Cualquier aventurero que estudie el "trono" de Guh podrá, si supera una prueba de Inteligencia CD 10, descubrir cómo seccionar un eje del carro de un solo golpe, haciendo que este se derrumbe y haga caer al suelo a la giganta. Golpear el eje en el punto exacto precisará realizar con éxito un ataque cuerpo a cuerpo, o a distancia, contra CA 15 e infligir 7 o más de daño. Esto no solo hará que la jefa se desplome; durante su siguiente turno, intentará incorporarse, pero solo conseguirá rodar hacia el pozo más cercano y romper sus travesaños de madera al caer. Se hundirá 30 pies hasta el suelo de la zona 12, sufriendo 10 (3d6) de daño contundente. Ella también quedará derribada y no podrá volver a levantarse sin ayuda. Cualquier criatura lo suficientemente desafortunada como para estar debajo de Guh cuando caiga deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o recibirá 21 (6d6) de daño contundente; además, esta pobre víctima también quedará derribada, atrapada bajo la giganta y apresada mientras duren estas circunstancias. La criatura podrá usar una acción para tratar de realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 cuando llegue su turno, saliendo ella misma o sacando a otra criatura de debajo de Guh si la supera.

Una vez la jefa haya caído del "trono", los personajes podrán ver los objetos de valor que hay escondidos en este (mira "Tesoro").

Tesoro

La *caracola de teletransporte* de Guh (consulta el apéndice B) se encuentra en el carro, oculta bajo su masa corporal, junto con 1d4 + 1 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primer objeto y en la tabla de objetos mágicos B para los demás. Los aventureros no podrán ver ni llegar hasta estos objetos hasta que se derribe a la giganta de su trono.

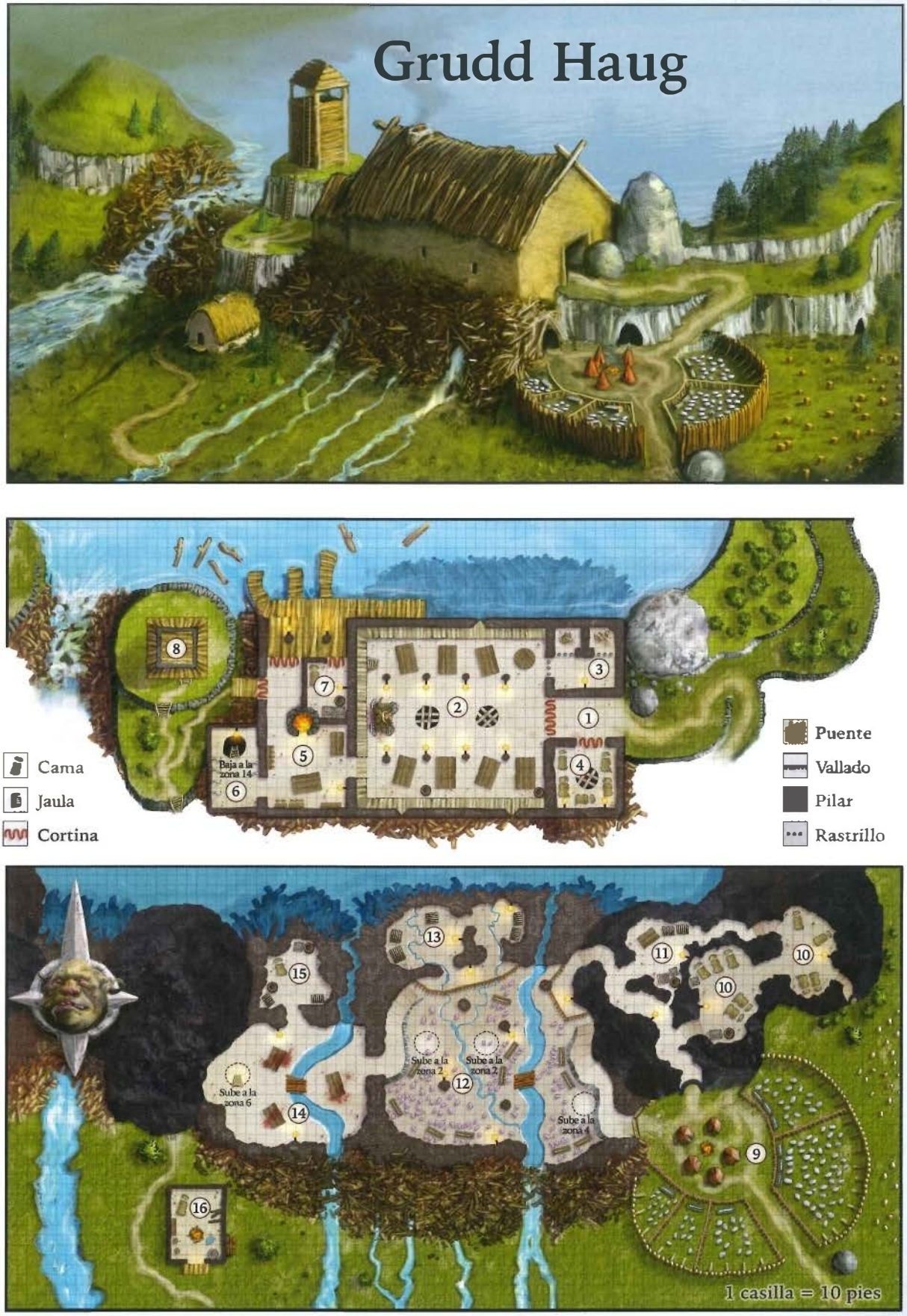
El resto del tesoro de la jefa está entre los restos de sus comidas previas y consta de 5.600 pc, 2.200 pp, 630 pe y 150 po; un caballo-balancín de madera con incrustaciones de plata y cuarzos azules a modo de ojos (25 po); un cofre de madera pequeño que contiene útiles para disfrazarse (25 po); un arcón de madera que alberga seis viales de agua bendita (25 po cada uno); una estatua de madera a tamaño natural de un mediano sonriente fumando una pipa dorada (25 po); un sombrero ajado con cinco cornalinas cosidas (50 po cada una); una flauta de oro (250 po); una maceta tallada en jade con escenas de dragones verdes (750 po); y un teatro de títeres de madera con molduras doradas, junto con unas marionetas con las cuerdas de oro y disfraces enjoyados (con un valor total de 2.500 po).

Desarrollo

El combate y cualquier otro barullo ruidoso que se produzca en este salón se podrá escuchar en todo Grudd Haug, alertando a toda la guarida; consulta la tabla "Listado de moradores de Grudd Haug" para ver cómo reaccionan los habitantes del lugar.

Una vez tengan la caracola, los personajes podrán tratar de escapar de la guarida. Los supervivientes de Grudd Haug perseguirán a los aventureros que huyan hasta que los pierdan de vista.

Un personaje deberá sintonizarse con el artefacto antes de poder utilizar su propiedad; para hacerlo necesitará completar un descanso corto. En lugar de huir, los aventureros podrán encerrarse dentro de la guarida, apilando muebles pesados o utilizando la magia para sellar las entradas hasta que un personaje se haya sintonizado con la caracola.



Mapa 5.1: Grudd Haug

3. Jaulas de los lobos

Un rastrillo de madera mantiene cerrada esta habitación. Esta reja levadiza se puede alzar teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16. Si se aprietan, las criaturas Pequeñas serán capaces de pasar entre sus barrotes superando una prueba de Destreza (Atletismo) CD 10.

En la estancia no hay nada, salvo un par de puertas de madera cerradas en la pared norte. Si se abren, se hallarán dos jaulas de lobos llenas de huesos roídos. Para abrir o cerrar una puerta se precisará una acción. Además, dos malévolos y hambrientos **lobos** están encerrados en cada jaula. Los goblins los emplean como monturas.

4. Habitación de la guardia

Esta sala está oculta tras una cortina salpicada de barro. Hay cinco orcos de la tribu Escudogélido durmiendo en sucios jergones distribuidos alrededor de un gran agujero excavado en el suelo. Se despertarán ante los ruidos de combate o si se da la alarma, tras lo cual acudirán a la zona 9 si no hay criaturas hostiles a la vista. El orificio del pavimento tiene 20 pies de diámetro y se ha cubierto por unos travesaños de madera entrecruzados y cimentados con barro, formando una especie de enrejado. Los travesaños están lo suficientemente separados como para que una criatura Mediana o de menor tamaño pueda deslizarse entre estos sin tener que apretarse. Un terrible hedor emana del agujero, acompañado por los chillidos de los cerdos (mira la zona 12).

Los orcos no tienen tesoro.

5. Cocina

El suelo de esta sucia cocina está cubierto de barro, ollas sucias y restos de comida llenos de gusanos. En el centro de la habitación, un fuego crepita furioso en una chimenea abovedada. Hay seis **goblins** atando a un mediano a un espetón de madera y avivando la hoguera. Planean asarlo vivo para servírselo a la jefa Guh. Los goblins serán presa del pánico al ver a los intrusos, dejarán caer al mediano y huirán a la zona 14 cruzando la despensa (zona 6).

Hay más ollas sucias apiladas sobre dos mesas de madera, una de las cuales tiene un hacha de mano incrustada en una de sus patas. En las paredes se alinean varios estantes llenos de platos de barro y utensilios de madera. Un marco de paso con cortinas ubicado en el extremo del pasillo norte lleva hasta los muelles. A su izquierda, otro marco encortinado conduce al exterior, hacia el área situada al este de la zona 8.

Desarrollo

Si los personajes atacan a los goblins o hacen mucho ruido en esta zona, el hobgoblin de la zona 7 acudirá a investigar. Este último está acostumbrado a ignorar los chillidos, los gritos y las peleas de los goblins, por lo que solo aquellos sonidos fuera de lo común le llamarán la atención.

El aperitivo es Roderik Hilltopple (**plebeyo** mediano fortecor LB), un pastor desarmado al que han capturado los gigantes de las colinas. Aunque se mostrará agradecido al ser rescatado, se negará a marcharse sin llevarse a algunas ovejas, por las molestias. Pedirá a sus libertadores que lo ayuden a liberar a los animales que hay en los cercados (zona 9). Si los aventureros acceden, Roderik se llevará a las ovejas de vuelta a su granja, a treinta millas de distancia.

6. Despensa

Unos ganchos sobresalen en las paredes de esta habitación, cuyo suelo está cubierto de charcos de sangre, algunos secos y otros aún húmedos. Las hambrientas moscas zumban por todo el lugar.

Las piezas de carne de bestias y humanoides se cuelgan aquí a menudo para que curen, aunque la despensa está vacía en este momento. Una escalera de mano de madera desciende por un agujero de 20 pies de diámetro que hay en el suelo; baja 30 pies hasta la zona 14. Existe una separación de 3 pies (90 cm) entre sus peldaños. Las criaturas Pequeñas y Medianas encontrarán que trepar por la escalerilla es un poco incomodo; así, cada tramo de 3 pies costará 1 pie extra de movimiento.

7. Maestre de las aguas

Esta sala orientada hacia los muelles alberga un petate, un barril de pescado y dos cajas de raciones. Apoyada contra la esquina, junto al petate, hay una caña de pescar.

Un **hobgoblin** que se hace llamar maestre de las aguas vive en este lugar. Su trabajo consiste en pescar en el río, vigilar y reparar la represa y proteger el suministro de raciones de la guarida (además de mantenerlo alejado de las hambrientas manos de Guh). Posee un ampuloso sentido de su propio poder y autoridad, de modo que no temerá enfrentarse a múltiples enemigos.

Tesoro

El maestre de las aguas guarda su tesoro en un cofre de madera que, aunque no está cerrado con llave, se encuentra escondido en el fondo del barril de pescado. El baúl contiene 80 pp, 45 po y un anillo de platino no mágico de diseño elfo que vale 100 po.

8. Torre del gong

El centro de las defensas de la guarida se ubica esta atalaya de troncos de 60 pies de alto; se alza sobre un acantilado de 80 pies de alto que domina el río. En el lado sur de la torre se aprecia, amarrada, una escalerilla de mano de madera a escala de humanoides. De las vigas de la construcción cuelgan un gong de bronce y un mazo de madera.

Cuatro **hobgoblins** montan guardia en la atalaya, vigilando al norte, al sur, al este y al oeste. Tienen unas vistas bastante despejadas de los campos de los alrededores hasta una 1 milla de distancia, aunque hay colinas y árboles detrás de los que posibles asaltantes pueden esconderse. Si los centinelas divisan a alguna criatura inusual que se aproxime a la guarida, o si son atacados, uno de los hobgoblins hará sonar el gong. Este sonará lo suficientemente fuerte como para alertar a toda la guarida (consulta la tabla "Listado de moradores de Grudd Haug" para saber cómo reaccionarán sus moradores). El tañido del gong también hará que la jefa Guh grite: "¡Hora de comer! ¡Yo querer comida!".

Tesoro

Cada hobgoblin lleva consigo 1d10 po en una bolsa.

9. Cercados

Se han levantado cinco rudimentarias tiendas en medio de este patio lleno de fango, en torno a una fogata. Diez orcos de la tribu Escudogélido se encuentran reunidos en el lugar, cinco de ellos alrededor del fuego y otros cinco descansando en las tiendas. Los orcos no tienen tesoro. Su trabajo consiste en vigilar las cien ovejas que están estabuladas en los cercados del patio, por lo que se quedarán donde están si se da una alarma. Los vallados de madera de 4 pies (1,2 m) de alto donde se guarda el ganado disponen de puertas sencillas. Cada cercado cuenta con al menos un abrevadero de madera.

Usa el perfil de la **cabra** para las ovejas, con los siguientes ajustes:



- Es una bestia Pequeña con 3 (1d6) puntos de golpe.
- Su velocidad es de 30 pies.
- Carece del atributo Carga y de ataques efectivos.
- Su valor de desafío es 0 (0 PX).

Una empalizada de afilados troncos de 20 pies de alto rodea los cercados, a excepción de una abertura ubicada hacia el sureste en cuyo exterior hay una piedra gigante. La roca, colocada en su lugar, es lo suficientemente grande como para ocupar toda la entrada. Un personaje podrá empujar la enorme piedra 10 pies por un terreno liso usando una acción y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22. Un gigante de las colinas podrá hacer lo mismo sin necesidad de realizar la prueba.

Al norte de los cercados, una senda embarrada asciende y vira hacia la zona 1. Abajo, donde comienza este terraplén, en la base de un cortado de piedra de 60 pies de alto, se encuentra la entrada de un túnel que conduce al norte, a las zonas 10 y 11. Hacia el oeste, una amplia abertura en la represa de troncos permite alcanzar la zona 12.

10. Cuevas de los gigantes

Los gigantes de las colinas, ahora maridos de Guh, se alojan en dos cámaras subterráneas contiguas, en unos jergones sucios y plagados de pulgas. Los únicos muebles existentes son dos barriles de cerveza vacíos y una caja medio rota que antes contuvo comida.

Habrá dos gigantes de las colinas aquí en todo momento, durmiendo y roncando con estrépito. Uno descansa en la sala más occidental y el otro en la estancia más al este. Se despertarán al oír la retumbante y atronadora voz de Guh o ante el sonido del gong de la zona 8. Su sueño también se interrumpirá si los atacan. Los ruidos producidos por otras criaturas que hablen o se muevan por la habitación no los despertarán. Si el gong suena, ambos gigantes de las colinas se levantarán y se dirigirán a la zona 9. Uno se posicionará entre los orcos, mientras que el otro sellará los cercados utilizando la roca dispuesta en el exterior de la empalizada. Los gigantes atacarán a aquellos enemigos que les impidan llegar a sus lugares de destino.

Tesoro

Las cuevas albergan un total de diez jergones de gigante de las colinas para dormir. Cada uno cuenta con un saco relleno que hace las veces de almohada. Todos ellos contienen 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pp y 1d6 × 100 po, además de 1d4 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

11. Cubil del porquero

Esta caverna pertenece al ettin de la zona 12. Alberga una mesa de madera de tamaño gigante manchada de sangre, dos cajas llenas de vísceras de cerdo, un barril de despojos y dos jaulas de hierro; en cada jaula hay un jabalí deseando dar buena cuenta de las vísceras de cerdo. Ambas jaulas tienen una puerta lateral cerrada con un simple pestillo de cerrojo.

12. Porquerizas

Las paredes de esta inmunda sala están hechas de barro y troncos mal encajados. El río se filtra a través de una grieta de la pared norte y forma un arroyo que atraviesa la mitad oriental de la zona antes de salir por un agujero de la pared sur, tumbando troncos a su paso. Un chirriante puente de madera atraviesa el arroyuelo en un determinado punto. Unos riachuelos más pequeños también se filtran dentro de la habitación y conectan con el de mayor tamaño, pero son lo suficientemente estrechos como para poder cruzarlos de un salto. Los pilares de madera llenos de barro sostienen el techo a 30 pies de altura, en el cual se han practicado tres agujeros circulares (que conducen a las zonas 2 y 4). Unos travesaños de madera entrecruzados cubren estos orificios, aunque estos están lo suficientemente separados como para que una criatura Pequeña o Mediana pueda pasar a través de ellos sin tener que apretarse.

Dos rampas de tierra de 10 pies de alto descienden hasta el área inferior de la cámara, con cercas erigidas alrededor de los túneles inferiores que llevan a las zonas 11 y 14. Decenas de orondos cerdos resoplan, deambulan, se refocilan en el lodo y se atiborran en los comederos de madera rebosantes de despojos. Los cerdos usan el perfil del kobold, con los siguientes ajustes:

- Tienen CA 10 y 5 (1d8 + 1) puntos de golpe.
- Su velocidad es de 30 pies.
- Carecen de los atributos Carga e Incansable y de ataques efectivos.
- Su valor de desafío es 0 (0 PX).

Hay siete osgos embarrados y un ettin llamado Guarridos cuidando a los cerdos. Los osgos apartan a un lado a los animales para asegurarse de que los más fuertes no acaparen toda la comida. También recogen a paladas el estiércol que generan y lo tiran al arroyo. Guarridos llena los comederos y se encarga de cebar a los cerdos antes de servírselos a Guh. El ettin elige qué animal será sacrificado. A los cerdos condenados se les recoge y se les lleva a la zona 14 para morir.

Guarridos y los osgos prefieren el combate cuerpo a cuerpo al combate a distancia. Si los osgos reciben ataques a distancia, utilizarán a los cerdos como escudo. Si el ettin sufre daño y no encuentra enemigos a los que atacar, se retirará a su guarida (zona 11) y liberará a los jabalíes que allí se encuentran.

13. Prisión

En la zona al norte de las porquerizas, unos riachuelos de agua se filtran por la pared norte creando surcos poco profundos en el suelo; luego serpentean por la habitación y acaban saliendo por unas aberturas de la pared opuesta. Hay cinco jaulas de madera dispuestas en torno a la estancia. Sus puertas están situadas en el techo y cubiertas por unas pesadas rocas. Una criatura podrá usar una acción para intentar, mediante una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15, retirar una de las piedras o abrir la puerta de una de las jaulas que tenga una roca encima. El sonido de una de estas piedras al golpear contra el suelo de la cueva alertará a los guardias de esta zona.

Tres de las cinco jaulas albergan prisioneros destinados al buche de Guh. Dos **osgos** custodian a los cautivos. No se les podrá sorprender una vez que se haya dado la alarma o si escuchan ruidos de combate en la zona 12.

Prisioneros

A menos que se indique lo contrario, todos los prisioneros adultos son **plebeyos**. Los niños cautivos son no combatientes desarmados con CA 10 y 2 puntos de golpe cada uno.

Una de las jaulas está llena de granjeros humanos: un padre, una madre y sus tres hijos (una adolescente y dos niños).

En una segunda jaula se encuentra Gryhark (humano uthgardt CN), un **guerrero tribal** desarmado de la tribu del alce que luchará junto a sus libertadores. Si logra escapar de Grudd Haug, se morderá la palma de la mano e intentará manchar con su sangre las caras de aquellos que lo han salvado. Cualquiera que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 13 se percatará de que este gesto representa un signo de gratitud. Gryhark se marchará de vuelta con su tribu, con independencia de si los personajes aceptan su agradecimiento o no.

En una tercera jaula hay un prisionero desarmado. Se trata del miembro del Enclave Esmeralda Ghalvin Dragonmoor (**batidor** semielfo CB). Si lo liberan, pedirá a los aventureros que lo acompañen hasta Goldenfields, para que pueda informar al abad de lo que ha visto.

14. Matadero

Aquí es donde se sacrifica a los cerdos, así como a los intrusos indeseables. El río ha abierto una oquedad en la pared norte, creando un arroyuelo que atraviesa el lugar. Un tosco puente de troncos cruza sobre el caudal, que desagua en una grieta de la pared sur y chorrea sobre un muro de troncos en el exterior. Las moscas zumban en torno a tres mesas de madera llenas de sangre distribuidas por la habitación. Una escalera de madera de 30 pies de largo sube hasta un agujero de 20 pies de ancho ubicado en el techo (que conduce a la zona 6). Hay una separación de 3 pies (1,2 m) entre sus peldaños. Para las criaturas Medianas y de menor tamaño, cada tramo de 3 pies cuesta 1 pie de movimiento adicional.

Sobre la mesa situada más al este yace el cadáver de un cerdo sacrificado; tras este se yergue Slub, un **gigante de las colinas** cubierto de sangre de cochino de pies a cabeza y que empuña un hacha de mano. Antes de lanzarse a la pelea, Slub clavará su hacha en la mesa y cogerá del suelo su garrote grande.

Slub tiene una mascota, un **otyugh**, que lo sigue como un perro fiel, alimentándose de huesos y carroña. Esta criatura luchará a muerte para proteger al gigante de las colinas.

Un túnel que parte de la pared norte lleva hasta la zona 15.

Tesoro

Slub lleva al cuello, en un cordón, un *martillo de la runa venn* (consulta el apéndice B), a modo de colgante.

15. Guarida de Slub

Esta húmeda cueva pertenece al gigante de las colinas Slub (mira la zona 14). Contiene un jergón para dormir, un barril medio vacío de morros de cerdo, un tonel medio vacío de vinagre, una vieja caja de madera y dos jaulas de hierro vacías con puertas de hierro oxidado. Las moscas zumban alrededor de la caja, que guarda el cadáver a medio devorar de un orco, así como el tesoro de Slub.

Tesoro

Junto al orco medio devorado hay un saco ensangrentado con 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pp y 1d6 × 100 po, más 1d4 objetos corrientes, que se establecerán al azar tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

16. Herrería

Este edificio independiente tiene las paredes de barro y el techo a 50 pies de altura, bajo un tejado de paja arqueado, lo suficientemente resistente como para que una criatura Mediana o de menor tamaño pueda permanecer de pie encima sin atravesarlo. El cálido interior alberga una rudimentaria fragua de llena de carbones ardientes, de la que sobresalen algunas piezas de metal al rojo vivo. En las paredes se han apoyado herramientas de herrería, que incluyen tenazas y martillos. Hay un barril de agua en una esquina próxima al marco de paso abierto y un jergón donde dormir en la esquina noroeste.

La herrera de Grudd Haug es una **hobgoblin** que no tendrá inconveniente en pelear contra los enemigos uno a uno, pero que escapará o se rendirá cuando se vea superada. Cuando suene el gong (mira la zona 8), abandonará la herrería y se encaminará hacia los aposentos del maestro del agua (zona 7). A la hobgoblin la ayudan dos **goblins** que se ocultarán detrás del barril si se da la alarma. Si los intrusos entran en el edificio, los goblins escondidos harán sendas pruebas de Destreza (Sigilo) para escabullirse por el marco de paso abierto. Sus pruebas se enfrentarán a las de Sabiduría (Percepción) de las criaturas que puedan ver el marco de paso. Si se ven acorralados, los goblins se rendirán con la esperanza de que les perdonen la vida. Conocen la distribución y las defensas de Grudd Haug, información que compartirán si creen que ello puede aumentar sus posibilidades de sobrevivir.

Tesoro

La hobgoblin lleva consigo una bolsa que contiene 1d10 po y los goblins una bolsa con 1d10 pc.

Avance de los personajes

Si Guh posee la *caracola de teletransporte* y los personajes la consiguen, estos podrán usarla para teletransportarse a Vorágine una vez que uno de ellos se haya sintonizado con el objeto. Es posible que los aventureros tengan algunos asuntos que resolver antes de utilizar la caracola, como escoltar a Ghalvin Dragonmoor a Goldenfields, por ejemplo. Los personajes deberían haber subido a nivel 9 antes de continuar con el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas".



Capítulo 6: Cañón de los gigantes de piedra

La Grieta de Deadstone es el remoto cañón que sirve como guarida a un xenófobo clan de gigantes de piedra que adoran a Skoraeus Huesos Pétreos. Si los personajes derrotan a Kayalithica, la devota thane de los gigantes de piedra, y le arrebatan la *caracola de teletransporte*, podrán usarla para viajar a Vorágine, la ciudadela submarina del rey Hekaton (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas"). Obtener este artefacto es el objetivo principal de los aventureros en esta etapa de su misión. Si acaban con la giganta de piedra o no, depende de ellos.

Los gigantes de piedra no son los únicos adversarios contra los que deberán enfrentarse los personajes. La thane Kayalithica ha conseguido ganarse la lealtad de la tribu del oso azul de los bárbaros uthgardts, muchos de los cuales están acampados en la Grieta de Deadstone. Consulta el capítulo 3 para saber más sobre esta tribu.

Gigantes de piedra

Antes de dirigir esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de piedra que aparece en el *Monster Manual*.

Una plaga sobre la tierra

A diferencia de la mayoría de los gigantes de piedra, la thane Kayalithica es una extremista neutral malvada. Está utilizando la desaparición del ordning como excusa para destruir todo aquello que teme y aborrece: las civilizaciones de los humanos, que se propagan con gran rapidez, y otras de su calaña. Los seguidores de Kayalithica, que son en su mayoría neutrales, creen que es justo ejercer la violencia contra los pueblos pequeños, ya que su thane les ha asegurado estar siguiendo los dictados y la voluntad de Skoraeus Huesos Pétreos.

Kayalithica piensa que la gente pequeña y sus obras son una plaga que asola la tierra. Profanan la piedra misma que forma parte de la existencia de los gigantes. Al erradicarlos, espera impresionar a los dioses y elevar a su pueblo a la cúspide del ordning. Para cuando los aventureros emprendan su camino hacia el cañón, la thane ya habrá llevado a cabo duros asaltos contra los cercanos asentamientos de Orlbar y Llorkh. La giganta de piedra tiene ahora sus miras puestas en Loudwater o Parnast, de modo que le ha pedido a Skoraeus Huesos Pétreos que le otorgue su divina guía sobre qué comunidad atacar a continuación.

No todos los miembros del clan de Kayalithica apoyan a su thane. Unos pocos han huido a las montañas y colinas cercanas, por temor a que la Grieta de Deadstone se haya convertido en un lugar maldito. Estos gigantes de piedra no se volverán fácilmente en contra de su líder, pero los aventureros podrían persuadirlos para que les ayudaran a sobrevivir a los peligros de su madriguera, proporcionándoles información sobre el cañón y sus defensas. También podrán arrojar luz sobre las viles intenciones de Kayalithica.

La suprema quietud

Un gigante de piedra de la Grieta de Deadstone puede entrar en un estado meditativo que lo deja petrificado durante un tiempo. Cuando finaliza la petrificación, este se despierta poseedor de la capacidad sensorial de sentir vibraciones (consulta el *Monster Manual*) y la posibilidad de lanzar unos pocos conjuros durante un tiempo limitado. Los gigantes de piedra

se refieren a este estado petrificado como "Olach Morrah", que se traduce como "la Suprema Quietud". Los gigantes de la Grieta de Deadstone consiguen el siguiente atributo.

Olach Morrah. El gigante medita durante 1 hora, tiempo en el que no puede realizar ninguna otra actividad. Transcurrido dicho tiempo, y siempre que su meditación no haya sido interrumpida, quedará petrificado durante otras 8 horas. Al final de este lapso, el gigante ya no estará petrificado y habrá obtenido la capacidad para sentir vibraciones hasta un alcance de 30 pies y una cierta habilidad innata para lanzar conjuros basada en su Sabiduría. Durante las siguientes 24 horas, podrá lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de hacer uso de componentes materiales:

3/día: *fundirse con la piedra, moldear la piedra*
1/día: *parar el tiempo, piel pétrea*

La aventura te indicará qué gigantes han completado la meditación recientemente, retornando de su estado petrificado con su capacidad para sentir vibraciones y lanzar conjuros.

Grieta de Deadstone

En los desolados cerros cubiertos de niebla de las montañas Picos Grises se enclava un cañón sin salida, con cuerpos petrificados de gigantes de piedra incrustados en sus laderas grisáceas de cien pies de alto. Los cadáveres transmiten una sensación de inquietud y congoja, advirtiendo a los visitantes de que la Grieta de Deadstone es un lugar marcado por la muerte. Cuando el gélido viento atraviesa el cañón, produce un gemido que parece surgir de las bocas abiertas de los cuerpos, lo que acrecienta la misteriosa atmósfera. En las paredes de dicha depresión se aprecian varias aberturas que conducen a tumbas talladas en piedra y otras cámaras, algunas excavadas a cielo abierto y otras bajo cientos de pies de roca. Por el cañón también se extienden unos puentes de piedra tallada.

La Grieta de Deadstone es sagrada para los gigantes de piedra de las montañas Picos Grises, ya que alberga un antiguo templo dedicado a su dios, Skoraeus Huesos Pétreos, así como una estalactita mágica llamada la Steinfang, en la que los gigantes esculpen sus preguntas. Las tallas se desvanecen durante las noches de luna nueva y, en su lugar, aparecen las respuestas. Los gigantes creen que estas réplicas provienen del mismísimo Skoraeus Huesos Pétreos, aunque en realidad las genera un antiguo y maligno primordial de tierra que está atrapado en las montañas Picos Grises desde los albores del tiempo. Los mineros humanos y enanos han evitado durante mucho tiempo este cañón por temor a tener que enfrentarse a los gigantes de piedra que, se sabe, habitan en la Grieta de Deadstone. Estos gigantes no toleran a los visitantes indeseados en sus salones sagrados y los atacan en cuanto los ven.

Los aventureros podrán llegar al cañón viajando río arriba a lo largo de un afluente del río Loagrann. Esta gran corriente modelaba el barranco en tiempos pasados, emergiendo de la roca que ahora la rodea. El tiempo la ha dejado reducida a un arroyo que discurre por el fondo del cañón antes de ensancharse y continuar su largo viaje hacia el suroeste, donde se une al río Delimbiyr en su camino hacia el mar.

Llegar hasta la Grieta de Deadstone

No hay caminos que lleven a la Grieta de Deadstone (que se muestra en el mapa 6.1), pero los personajes podrán atravesar las estribaciones de las montañas Picos Grises y vadear ríos poco profundos hasta llegar al cañón, con o sin caballos. También podrán remontar en un bote el río Loagrann. Usa la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza" del capítulo 3 para generar encuentros cuando lo desees. Los aventureros también podrán llegar a la Grieta de Deadstone por medios aéreos, utilizando los que se describen a continuación. Consulta el apartado "Aproximación al cañón" para saber más sobre dónde pueden aterrizar y la posibilidad de que sean avistados.

Aeronave

Si los personajes disponen de una aeronave (consulta el apartado "Aeronave de una secta", en el capítulo 4), podrán emplearla para alcanzar la Grieta de Deadstone y evitar tanto el terreno accidentado como cualquier encuentro aleatorio por tierra.

Monturas voladoras

Los aventureros podrán conseguir grifos en los que cabalgar en Fireshear o hipogrifos en el Nido de Halcón. Ninguno de estos dos asentamientos se encuentra próximo a la Grieta de Deadstone, por lo que los aventureros y sus monturas deberán descansar entre vuelo y vuelo. Los personajes que monten en hipogrifos viajarán a razón de 54 millas por día (tres vuelos de 3 horas con 1 hora de descanso entre estos). Los que cabalguen en grifos recorrerán 72 millas en ese mismo tiempo. Todos los PNJ que acompañen a los aventureros en este periplo se quedarán junto a las monturas, protegiéndolas mientras el grupo explora la Grieta de Deadstone.

Aproximación al cañón

Sinuosas nubes de bruma oscurecen ligeramente la Grieta de Deadstone; los aullidos producidos por el viento que la atraviesa, un cántico inquietante que puede escucharse hasta a un cuarto de milla de distancia, revelan finalmente su ubicación. Un roc adiestrado por los gigantes de piedra guarda la boca del cañón (consulta la zona 2). Los personajes que vean la entrada a la grieta también podrán divisar el cercano nido de la monstruosa ave.

El cañón se puede distinguir fácilmente desde el aire, al igual que las tres cuevas a cielo abierto cercanas (zonas 5, 7 y 12). Los aventureros que dispongan de una aeronave o monturas voladoras podrán aterrizar sobre o dentro del barranco, o en una de estas cavernas a cielo abierto. Si los personajes se aproximan a la Grieta de Deadstone en una aeronave y entran en la línea de visión del roc, este alzará el vuelo y los atacará. La embarcación no podrá superar en velocidad ni maniobrabilidad a esta bestia, que es demasiado grande como para aterrizar en la cubierta o alcanzar con sus garras a las criaturas que estén sobre esta. El roc puede morder a las criaturas que haya en cubierta, pero preferirá atacar el globo (consulta el perfil del globo en el apartado "Aeronave de una secta" del capítulo 4). Si logra derribar la nave, la gran ave pasará algunos asaltos picoteando entre los restos en busca de comida antes de volver a su nido. Si los aventureros se acercan en monturas voladoras, el roc los atacará solo si se acercan a 120 pies o menos de su nido y este puede verlos.

Los personajes que se encuentren sobre el cañón tendrán la opción de descender la irregular grieta por un punto de su elección. Los sonidos del descenso se verán amortiguados por el viento.

Moradores

Hay diez gigantes de piedra en la Grieta de Deadstone cuando llegan los aventureros, incluida la thane Kayalithica. A excepción del gigante de la zona 6, que controla al roc, los demás permanecerán en sus cuevas y aguardarán a que los enemigos lleguen hasta ellos. Una vez que entren en combate, los gigantes perseguirán a los adversarios que intenten huir.

Listado de moradores de la Grieta de Deadstone

Zona	Criatura(s)	Notas
2	1 roc	El roc alzará el vuelo y atacará a todo aquello que perciba como amenaza.
3	Hydia Moonmusk, 2 osos de las cavernas adultos y 1 oso de las cavernas joven	Hydia reunirá a los miembros de su tribu (mira las zonas 15a a 15d) y formará una partida de caza. Los osos adultos perseguirán a las presas que huyan, mientras que el joven permanecerá en la cueva.
4	1 gigante de piedra	El gigante perseguirá a los enemigos que huyan; de lo contrario se quedará donde está.
5	2 gigantes de piedra	Los gigantes perseguirán a los enemigos que huyan; de lo contrario se quedarán donde están.
6	1 gigante de piedra	Si el gigante oye los chillidos del roc de la zona 2, acudirá a investigar; de lo contrario, se quedará donde está.
9	2 gigantes de piedra y 16 cabras montesas	Los gigantes perseguirán a los enemigos que huyan; de lo contrario, se quedarán donde están. Las cabras permanecerán en el lugar.
10	1 gigante de piedra y 10 perforadores	El gigante perseguirá a los enemigos que huyan; de lo contrario, se quedará donde está. Los perforadores permanecerán en el lugar, cayendo sobre las criaturas solo cuando el gigante les ordene hacerlo.
11	2 púdines negros	Los púdines se quedarán donde están.
12	1 lacero	El lacero se quedará donde está.
13	2 gigantes de piedra	Los gigantes perseguirán a los enemigos que huyan; de lo contrario, se quedarán donde están.
14	La thane Kayalithica y 1 gólem de piedra	Kayalithica se quedará donde está y ordenará al gólem de piedra perseguir a los enemigos que huyan.
15a	5 guerreros tribales	Los guerreros se quedarán donde están hasta que Hydia Moonmusk (zona 3) los convoque o hasta que oigan alboroto proveniente de alguna zona contigua.
15b	10 guerreros tribales	Igual que la zona 15a.
15c	3 berserkers y 1 chamán uthgardt	Igual que la zona 15a.
15d	6 guerreros tribales y 2 monstruos corrosivos	Igual que la zona 15a. Los guerreros liberarán a los monstruos corrosivos antes de abandonar el lugar. Los monstruos corrosivos se quedarán donde están.

Refuerzos de la Grieta de Deadstone

d100	Criatura(s)
01–50	Ninguno
51–60	1 gigante de piedra cargando con 1d4 plebeyos (prospectores) enanos escudo atrapados en una red
61–65	1 gigante de piedra y su compañero animal, que es un oso de las cavernas (un oso polar) o una cabra gigante
66–70	1 gigante de piedra pastoreando 2d6 cabras montesas
71–75	2d6 guerreros tribales osos azules de vuelta de una mala jornada de caza
76–80	2d6 guerreros tribales osos azules que regresan de una buena jornada de caza en la que se han cobrado un alce o un león de las montañas
81–85	1d4 berserkers osos azules que retornan de un ataque y que traen las cabezas cercenadas de 2d6 humanos o 2d6 enanos escudo
86–90	1d4 batidores osos azules y 1 chamán uthgardt (mira el apéndice C) que llegan con noticias de otros clanes de los osos azules
91–95	1 gigante de piedra portando un saco de armas y armaduras no mágicas, de tallaje humano, recolectadas de un campo de batalla lejano
96–00	1d4 + 1 gigantes de piedra, atesorando cada uno un puñado de 2d6 + 10 piedras preciosas (con un valor de 100 po cada una)

La tribu del oso azul de los bárbaros uthgardts comparte con Kayalithica la creencia de que la civilización es una plaga sobre la tierra. Estos humanos acechan las estribaciones de los Picos Grises y cazan animales salvajes en el Valle de Delimbiyr. También ocupan varias cuevas en la Grieta de Deadstone y cuidan de los osos de las cavernas, que son las mascotas de los gigantes de piedra. Hydia Moonmusk, la intrépida hija del gran jefe de la tribu del oso azul, se ha construido un refugio en la osera que hay cerca de la boca del cañón (zona 3).

Si los personajes le dan a Hydia el tiempo suficiente como para reunir a sus compañeros de la tribu, podrían tener que enfrentarse a todos los bárbaros uthgardts de la Grieta de Deadstone a la vez. Los gigantes de piedra preferirán esperar a que los enemigos lleguen hasta ellos.

La tabla "Listado de moradores de la Grieta de Deadstone" recoge las ubicaciones de los habitantes del cañón a la llegada de los aventureros e indica cómo reaccionarán esas criaturas cuando detecten a los intrusos.

Refuerzos

Muchos gigantes de piedra y bárbaros uthgardts pueblan las montañas Picos Grises y sus estribaciones. Por cada hora de exploración de los personajes, es probable que otras criaturas visiten el cañón. Al final de cada hora, tira un d100 y consulta la tabla "Refuerzos de la Grieta de Deadstone" para establecer qué criaturas llegan a sus puertas. Los refuerzos entrarán a través de la zona 1. Su comportamiento queda a tu discreción y debería depender de cómo se hayan ido desarrollado los acontecimientos en la Grieta de Deadstone para cuando aparezcan. Si los recién llegados avistan cadáveres en el lugar, es posible que quieran explorar el cañón anticipando problemas más adelante. Si todo parece normal y tranquilo, pueden que solo se demoren en esa zona brevemente.

Según te parezca oportuno, uno o más gigantes de piedra de los que lleguen entre los refuerzos podrían ser neutrales o neutrales buenos que sientan un gran recelo sobre lo que la thane Kayalithica está haciendo para reformar el ordning.

Grieta de Deadstone: características generales

Un arroyo discurre a través del cañón, con terraplenes de piedra a ambos lados. En un par de puntos, unos puentes hechos con troncos petrificados cruzan el riachuelo. Los personajes podrán atravesar estas pasarelas sin necesidad de realizar ninguna prueba de característica.

Escalar las paredes. Las paredes de la Grieta de Deadstone tienen numerosos asideros bastante fáciles de escalar, precisando para ello superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Gigantes de piedra fosilizados. En unas hornacinas distribuidas por todo el cañón y las cuevas de la Grieta de Deadstone hay colocados unos gigantes de piedra fosilizados y muertos. Llevan ahí tanto tiempo que se han fundido en parte con la roca que los rodea. Estos gigantes son sombríos recordatorios de Ostoria, el imperio de esta raza que se perdió tiempo ha. Los gigantes de piedra de Ostoria eran un poco más altos que sus descendientes; los gigantes fosilizados miden entre 20 y 24 pies (6 y 7,3 m) de alto. La erosión ha suavizado sus rasgos. Estos gigantes fallecidos son inofensivos, aunque resulta inquietante contemplarlos. Se puede escalar por ellos superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Iluminación. Los gigantes de piedra poseen visión en la oscuridad y no necesitan fuentes de luz para ver. Sin embargo, algunas de las cavernas de la Grieta de Deadstone disponen de iluminación tenue gracias a unas antorchas gigantes que las mantienen cálidas y secas. Además, muchas de las cuevas habitadas por bárbaros uthgardts disponen de hogueras (consulta las zonas entre la 15a y la 15d).

Salientes. Las paredes del cañón tienen salientes en varios lugares, a una altura de entre 30 y 50 pies. El mapa muestra cotas de desnivel para indicar la altura de cada uno de ellos. Algunas de estas cornisas están conectadas por puentes de piedra de 10 pies de ancho que rodean el cañón. Muchas zonas interiores también disponen de salientes a 10 pies de altura, equivalentes a unas escaleras de roca.

Techos. El cañón central, así como las zonas 5, 7 y 12, son cuevas a cielo abierto. A menos que se indique lo contrario, las cavernas tienen los techos a 30 pies de altura, con pasajes de 20 pies de alto y puertas que las conectan.

Los personajes podrán, superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, convencer a cualquiera de estos gigantes de que se rebelen contra Kayalithica y de que les ayuden de alguna manera. Todo ello sucederá siempre que los aventureros puedan comunicarse con ellos. Para ver un ejemplo de cómo podrían comportarse los gigantes de piedra no malvados consulta la zona 13.

1. Entrada al cañón

La boca de la Grita de Deadstone es un barranco cubierto de hierba por cuyo fondo discurre un río poco profundo, pero de corriente rápida. Un tronco cubierto de musgo atraviesa su curso en un punto. Al avanzar hacia el norte por el cañón, la hierba da paso a una estéril roca gris.

A través de la bruma y la niebla, los personajes podrán ver a unos gigantes de piedra petrificados a lo largo de las paredes del barranco (consulta la caja "Grieta de Deadstone: características generales"). También divisarán el nido de un ave gigante en la cima de un promontorio de 60 pies de alto (zona 2) y las bocas de tres cuevas, una en la margen oeste del río (que conduce a la zona 6) y dos en la margen este (que llevan a las zonas 3 y 15a). A menos que los aventureros adopten medidas para permanecer ocultos, el roc de la zona 2 los divisará.

2. Nido del roc

Los gigantes de piedra se refieren al roc de la Grieta de Deadstone como el Jotunglang (que significa "el gigante de los cielos"). Para pasar sin ser detectados por la enorme ave, el grupo deberá realizar una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) CD 14. Si no la supera, el roc descubrirá a uno o más intrusos y chillará. Los habitantes de las zonas 3 y 6 acudirán a ver qué sucede, saliendo de sus cuevas 2 asaltos más tarde.

Tesoro

El nido del roc mide 30 pies de ancho y está formado por árboles derribados, restos de carros, fardos de heno aplastados y el ocasional escudo doblado o casco oxidado. Los personajes que inspeccionen este nido encontrarán un cofre de madera arañado que contiene 4.500 pp, así como 1d3 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos H del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primer objeto y en la tabla B del mismo libro para los demás.

3. Osera

Esta caverna reseca se ubica bajo un abultamiento cubierto de hierba de la ladera de la montaña. En la cueva principal habitan una pareja de osos de las cavernas (usa el perfil del **oso polar**) y su osezno (utiliza el perfil del **oso negro** para el cachorro). Hydia Moonmusk, la líder de los bárbaros osos azules de la Grieta de Deadstone, estará descansando en una cámara situada al fondo de la cueva principal. Es la hija del gran jefe de la tribu del oso azul. Se trata de una **gladiadora** con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es caótico malvado.
- Habla bothii (el idioma de los uthgardts) y común.
- Porta tres lanzas.

El cachorro de oso de las cavernas luchará solo en defensa propia y seguirá a los aventureros si le dan de comer. Los personajes que inspeccionen la gruta no hallarán más que unos pocos huesos roídos.

Tesoro

Hydia lleva consigo una bolsa de piel que contiene siete gemas de 50 po. Le da al lacero de la zona 12 una piedra preciosa cada vez que pasa por la guarida de este.

Desarrollo

Hydia y los osos de las cavernas adultos acudirán a investigar cualquier alboroto que se produzca en el exterior. Si detectan a algún intruso, la mujer enviará a los animales al ataque mientras ella reúne a los demás miembros de su tribu, comenzando por los guerreros de la zona 15a. Evitando los altos salientes, se dirigirá hacia el norte a través de las zonas 4, 5 y 9, en dirección al campamento de la zona 15b. Luego se encaminará hacia la zona 15c, cruzando en su camino las zonas 9 y 10. A continuación, atravesará la zona 12 para llegar a la zona 15d, sobornando al lacero de la zona 12 con una piedra preciosa. Reunir a todos los integrantes de los osos azules del lugar le llevará aproximadamente 10 minutos. Con todos ellos a la zaga, regresará a través de la zona 12 e irá hacia el sur recorriendo el cañón central.

4. Estanque de lodo de gorgon

Tres gigantes de piedra fosilizados se yerguen en sendas hornacinas situadas a lo largo de la pared sur de esta cueva, cuyo suelo desciende con suavidad hacia un estanque de lodo de gorgon de 70 pies de ancho y 20 pies de profundidad (mira más adelante). La luz natural ilumina un túnel que asciende



hacia el noroeste y conduce hasta un elevado saliente que domina el cañón.

En esta caverna hay un gigante de piedra que ha conseguido los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud" un poco más atrás en este capítulo) y que se ha lanzado sobre sí un conjuro de *fundirse con la piedra*. Se esconde en la pared este, entre los pasillos que llevan a las zonas 5 y 15a. Utiliza sentir vibraciones para detectar a los intrusos. Tan pronto como un personaje pase por el lugar, el gigante saldrá de la pared y, en su primer asalto en combate, tratará de empujar a ese aventurero al estanque de lodo de gorgon. Lo conseguirá si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada con la prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo (este último podrá elegir la característica que empleará).

Cuando aparezca el gigante, sorprenderá a los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva inferior a 12. Tras intentar empujar a un aventurero al lodo, el gigante atacará al grupo con su garrote grande.

Lodo de gorgon

Este estanque de espeso y mágico lodo se tratará como arenas movedizas (consulta el apartado "Peligros en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) y también podrá petrificar a las criaturas que se sumerjan en él. Cualquiera que termine su turno en un área de este lodo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará petrificada. El lodo de gorgon que se extraiga del lugar se convertirá en lodo corriente. El estanque irradiará un aura mágica de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

A una criatura petrificada se la podrá sacar del lodo. Por simplificar: has de suponer que un personaje Pequeño petrificado pesa 250 libras y uno Mediano 600 libras.

5. Tumba de los thanes

Las paredes de esta cueva a cielo abierto tienen 100 pies de altura. El suelo de la caverna tiene forma de cuenco y en su centro hay un estanque de 10 pies de profundidad de agua de lluvia. Cinco gigantes de piedra fosilizados y con elegantes atuendos de piedra, vestigios de los que murieron hace mucho, se yerguen en hornacinas, con los ojos muy abiertos, al igual que la boca. En las paredes se ubican tres pares de puertas hechas de piedra tallada y con sencillas bisagras del mismo material. Las puertas miden 25 pies (7,6 m) de alto y pesan varias toneladas, pero están bien equilibradas en sus bisagras; un personaje podrá abrirlas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

Esta sala alberga a dos **gigantes de piedra** que han conseguido los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud" en este mismo capítulo). Han utilizado conjuros de *fundirse con la piedra* para hundirse en el suelo, cerca de los túneles que conducen a esta zona. Se alzarán y atacarán a los intrusos, sorprendiendo a aquellos que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva inferior a 12.

Detrás de cada par de puertas hay una cámara cuyo techo se alza hasta los 50 pies de altura. La sala del suroeste parece vacía, pero esconde una desagradable sorpresa (consulta "Trampa"). Los gigantes almacenan sus objetos de valor en las habitaciones ubicadas al este y al noreste (mira "Tesoro").

Trampa

El suelo del centro de la cámara suroeste es ilusorio y oculta un pozo circular lo suficientemente ancho como para que un gigante caiga en su interior (aparece marcado en el mapa con un círculo de puntos). Cualquiera que pise esta sección de la sala caerá a través de la ilusión en una rampa que se desliza hacia el sur y que llevará a la criatura a hundirse en el estanque de lodo de gorgon de la zona 4. Tantear el suelo revelará la ilusión, que se podrá disipar (CD 16).

Tesoro

En el suelo de la cámara noreste se sitúan cuatro sacos gigantes. Cada uno contiene 3d10 × 100 pc, 2d10 × 100 pp y 1d10 × 100 po, además de 1d3 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

En el suelo de la estancia este hay un viejo bote de remos lo suficientemente grande como para dar cabida a seis personajes Pequeños o Medianos y sus respectivos equipos. Los gigantes de piedra lo utilizan como almacén. Alberga cinco sacos más de tesoro, a determinar igual que los anteriores. Además, uno de los sacos de la embarcación, escogido al azar, también guarda un objeto mágico, que deberás establecer al azar tirando en la tabla de objetos mágicos G del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

6. El adiestrador del roc

Esta cueva carece de mobiliario. Un **gigante de piedra** hace guardia en este lugar; se dedica a cincelar pictogramas en una pared para borrarlos luego mediante un conjuro de *moldear la piedra* y comenzar de nuevo. Este gigante ha conseguido los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud", un poco antes, en este mismo capítulo). Cuando detecte a los intrusos, inclinará la cabeza y les lanzará una mirada burlona antes de imbuirse de un conjuro de *piel pétrea* y lanzarse al ataque.

Desarrollo

Si el gigante de piedra oye chillar al roc de la zona 2, se lanzará *piel pétrea* sobre sí mismo y luego acudirá a investigar. Tardará 2 asaltos en llegar al extremo sur del túnel.

7. Tumba del Skodkong

En este lugar se encuentra la tumba del Skodkong (el "Rey de la Niebla"), el primero de los thanes de la Grieta de Deadstone. A diferencia de la mayoría de los gigantes de piedra, el Skodkong tenía una pálida piel gris, de ahí su apodo. Esta es una cámara a cielo abierto cuyas paredes tienen 100 pies de alto. Se han formado algunos charcos de agua de lluvia en el suelo, a cada lado de una losa enorme de color gris pálido. Tres gigantes de piedra fosilizados y muertos ubicados en hornacinas se alzan sobre el Skodkong, aunque no representan amenaza alguna para los intrusos.

La losa es en realidad el cuerpo modelado del Skodkong, que posee unas hendiduras gigantes en forma de manos por toda su superficie. Cualquier criatura que apoye sus manos contra la piedra dejará pequeñas hendiduras en su superficie, como si la losa estuviera hecha de arcilla blanda. Ninguna otra cosa puede remodelar o penetrar en esta roca.

El primer personaje que intente traspasar la losa para alcanzar el otro lado será absorbido por esta sin poder evitarlo, tras lo cual la piedra volverá a endurecerse al instante. Mientras esté atrapado en la roca, el aventurero se encontrará apresado, no podrá ver ni oír nada y tendrá cobertura total. El personaje escuchará una profunda y retumbante voz que le dirá: "¡Formula tus preguntas!", en común. A continuación, el aventurero podrá hacer tres cuestiones al Skodkong, que ofrecerá respuestas verdaderas y omniscientes que solo el personaje será capaz de escuchar (si te parece oportuno, puedes hacer un aparte con el jugador del personaje, ya que los otros aventureros no podrán escuchar lo que se diga). Una vez haya respondido a las tres preguntas, el Rey de la Niebla liberará al aventurero, que será expulsado al exterior de la losa. En esta aventura no se podrá contactar con el Skodkong más de una vez. Si el personaje absorbido al interior de la piedra no hace ninguna pregunta, el Rey de la Niebla lo expulsará transcurrido 1 minuto. Una vez ese aventurero sea desalojado, otro personaje podrá tratar de comunicarse con el Skodkong, como se ha descrito con anterioridad. La losa solo puede absorber a un aventurero cada vez.

8. Cueva del tallador de piedras

Los personajes deberán escalar hasta un saliente situado a 10 pies de altura para llegar a esta cueva, con independencia de la dirección desde la que se aproximen. La luz de una solitaria antorcha refleja varios depósitos de gemas en las paredes. Dos mesas de piedra natural se alzan del suelo mismo. Sobre estas descansan varios punzones y cinceles de tamaño gigante.

Tesoro

Los aventureros que dispongan de tiempo podrán extraer piedras preciosas de las paredes usando picos y otras herramientas similares. Cualquier personaje que dedique 1 hora a hacer esto conseguirá excavar 100 po de gemas en bruto. La caverna contiene el equivalente a 15.000 po de gemas en bruto. Las paredes quedarán vacías una vez se extraigan todas las piedras preciosas.

9. Cueva de las cabras

Una gran fogata arde en el centro de esta gruta. El fuego ilumina unas tallas situadas en las paredes que representan a gigantes de piedra levantando rocas sobre sus cabezas.

Hay dos **gigantes de piedra** sentados junto a la hoguera. Están meditando para obtener los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud", un poco más atrás, en este mismo capítulo). Si no se les molesta durante otros 30 minutos, se convertirán en piedra y quedarán petrificados durante las siguientes 8 horas. Si detectan a intrusos antes, se levantarán y blandirán sus garrotes grandes de piedra. Enfurecidos por la interrupción, atacarán a los personajes y perseguirán a los que huyan.

Los salientes a 10 pies de altura forman unos anchos escalones que abrazan la pared sur hasta llegar a un túnel que conduce a la zona 15b. Un corredor en la pared noreste desemboca en una cornisa a 30 pies de altura, iluminada de forma natural y que domina el cañón. Al noroeste se ubica una cueva lateral en un nivel más bajo que alberga a dieciséis cabras montesas que los gigantes se comen de vez en cuando. Un saliente a 10 pies de altura mantiene a los animales encerrados dentro de la caverna. Las cabras no suponen una amenaza.

10. Granja de setas

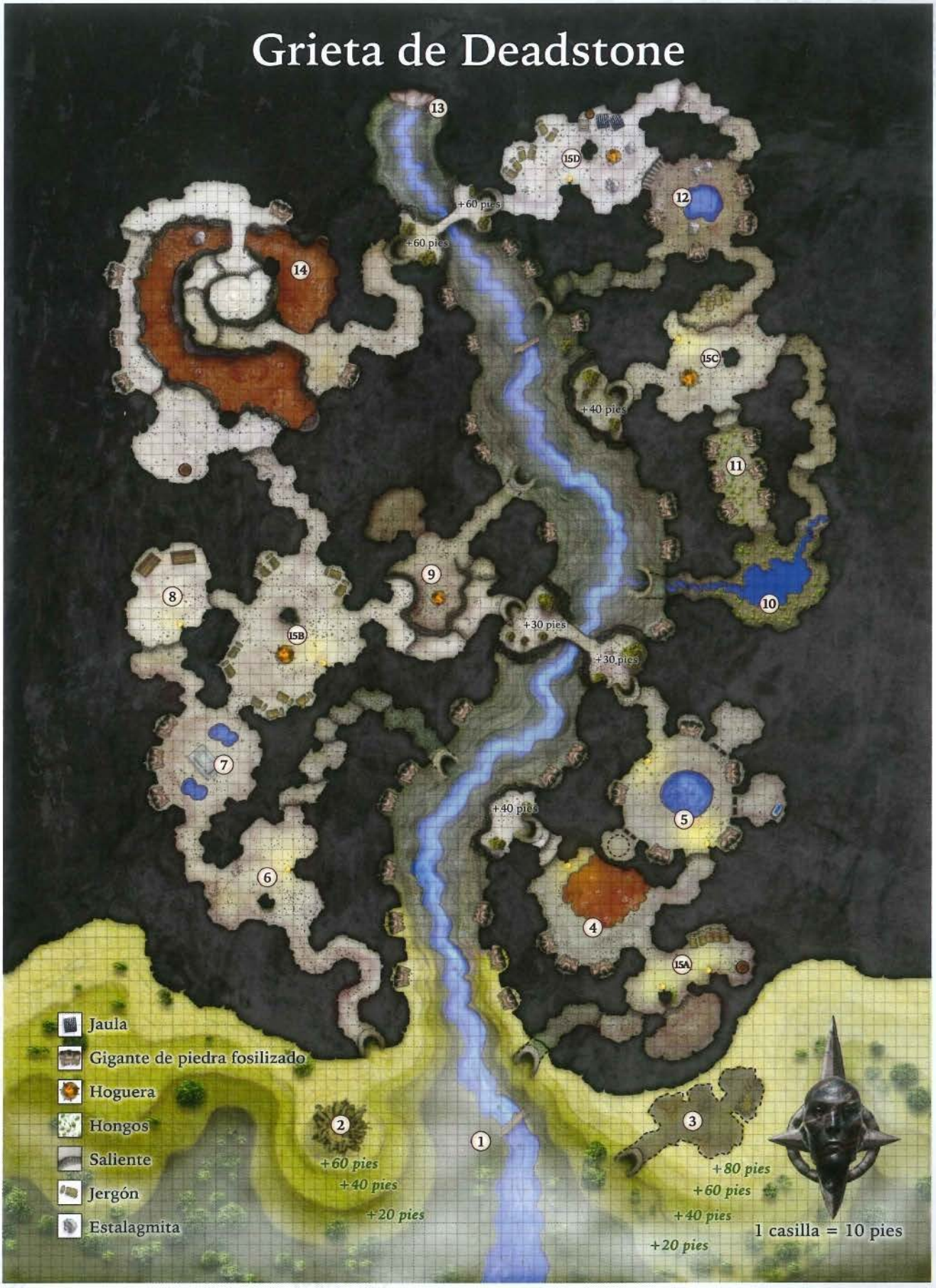
Esta húmeda cueva cuenta con un gran y poco profundo estanque, alrededor del cual crecen coloridos lechos de musgo. En esta vegetación hay decenas de setas que varían en altura desde unas pocas pulgadas hasta los 5 pies de alto. Los gigantes de piedra consideran estos hongos una exquisitez y se los comen crudos. Un estrecho arroyuelo que se origina en una grieta del túnel noreste alimenta el estanque antes continuar su camino serpenteando hacia el oeste y desembocar en el cañón.

Un **gigante de piedra** está dándose un baño en el estanque. Ha conseguido los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud", un poco antes, en este mismo capítulo). Si oye que se acercan intrusos, usará su conjuro de *fundirse con la piedra* para hundirse en la piedra del lecho del estanque. En caso de que los personajes alteren el estanque o intenten atravesar la sala, el gigante se levantará y les atacará con su garrote grande. Los aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva inferior a 16 se verán sorprendidos por el gigante cuando este salga del agua.

Hay diez **perforadores** aferrados al techo, a 50 pies de altura. Como acción adicional en su turno, el gigante podrá canturrear una señal y hacer que uno de los perforadores caiga sobre otra criatura que se encuentre en la caverna. De otro modo, estos no atacarán.

11. Túnel asilvestrado

Las setas de la zona 10 se han extendido por todo este túnel. Un bosque de pegajosos hongos que varían en altura desde unos pocos centímetros hasta los 3 pies (90 cm) llenan el suelo; los gigantes de piedra fosilizados ubicados en las hornacinas de las paredes están cubiertos por diferentes musgos de colores azul, dorado y rojizo.



Mapa 6.1: Grieta de Deadstone



Cuando uno o más personajes alcancen el centro de esta zona, haz que todos los aventureros que se encuentren en el corredor realicen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Quienes la fallen se verán sorprendidos cuando dos **púdines negros** emerjan de las grietas del suelo y los ataquen.

12. Tumba de los guerreros

Esta cueva a cielo abierto tiene unas paredes de 150 pies de alto con decenas de cornisas y salientes recubiertos de musgo. La luz de una hoguera emana de una abertura en la parte superior de un saliente a 30 pies de altura, en la pared noroeste. Tras esta cornisa hay otra caverna (zona 15d) a la que se puede llegar ascendiendo por un túnel situado en la pared noreste.

Un estanque de agua de lluvia de 5 pies de profundidad está en el centro del lugar, entre tres estalagmitas; los restos fosilizados de cuatro gigantes de piedra llenan unas hornacinas talladas en las paredes. Unos inofensivos **murciélagos** anidan en sus bocas abiertas durante el día y revolotean por la cueva por la noche.

La estalagmita ubicada más al sur es en realidad un **lacero** que se alimenta de murciélagos, pero que ansía encontrar una presa más suculenta. Atacará a los personajes cuando se desplacen por la sala. Los gigantes de piedra y los bárbaros osos azules apaciguarán a la criatura ofreciéndole piedras preciosas. Si se le da al lacero una gema cuyo valor sea de 50 po o más, se la tragará y dejará que los intrusos pasen sin hostigarlos. Se deberá sobornar al lacero cada vez que una o más criaturas pretendan cruzar la estancia con seguridad, y el precio será una piedra preciosa, con independencia de cuántas personas estén tratando de pasar.

Tesoro

El lacero posee doce gemas de 50 po, cuatro gemas de 100 po y una gema de 500 po en su molleja, las cuales se podrán extraer una vez la criatura esté muerta.

Desarrollo

Los uthgardts de la zona 15d podrán escuchar los ruidos de combate procedentes de este lugar. Responderán arrojando lanzas contra los intrusos desde la parte superior del saliente situado a 30 pies de altura que domina la cueva.

13. Skoraeus Huesos Pétreos

Los gigantes de piedra han tallado la pared posterior del cañón, representando en ella una estatua de 150 pies (45 m) de alto de su dios, Skoraeus Huesos Pétreos, que tiene el aspecto de un gigante de piedra de complexión poderosa y con pinchos que le sobresalen de la cabeza y los hombros. El monumento es una asombrosa obra de arte en piedra, dado su gran tamaño. Unos riachuelos se precipitan desde la montaña sobre la escultura, que canaliza el agua hacia un arroyo que fluye a través del barranco. El sonido de la caída de agua es bastante fuerte en este lugar y una espesa niebla se desplaza, cubriéndolo todo. Los personajes que inspeccionen la estatua y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 localizarán un orbe del tamaño de una *bola de cristal* incrustado en su ojo derecho (consulta "Tesoro").

Hay dos gigantes de piedra arrodillados ante la escultura, con las cabezas inclinadas; sus grandes garrotes de piedra yacen en el suelo junto a ellos. No han realizado el ritual de meditación y, por lo tanto, no obtienen los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud", un poco más atrás, en este mismo capítulo). Los aventureros que los ataquen los tomarán por sorpresa. Estos gigantes son neutrales, sin embargo, no son malvados. Han comenzado a cuestionar la cordura de Kayalithica y oran a Skoraeus Huesos Pétreos en busca de guía. Si los personajes los atacan, los gigantes se enfurecerán y tomarán represalias. En caso de que los personajes decidan captar su atención de una forma no amenazadora, los gigantes se pondrán de pie y los contemplarán con curiosidad, pero no levantarán de inmediato sus garrotes grandes. Los dos únicamente hablan y entienden el idioma gigante. Si los aventureros les preguntan por Kayalithica o por su *caracola de teletransporte* en esa lengua, los gigantes compartirán la siguiente información:

- Kayalithica se encuentra en el templo (los gigantes podrán indicar el camino hasta la zona 14, pero también advertirán a los personajes que solo se permite el acceso al lugar a los thanes de los gigantes de piedra).

- La thane lleva consigo una *caracola de teletransporte* que le entregó el rey Hekaton.
- Está cincelando preguntas en la Steinfang, una estalactita gigante. Las respuestas a sus cuestiones aparecerán durante la siguiente luna nueva.
- Kayalithica cree que puede complacer a sus dioses y elevar a los gigantes de piedra a la cima del ordning eliminando las obras blasfemas de los moradores de la superficie.

Estos gigantes no son lo suficientemente osados como para enfrentarse a la thane en este momento, pero no guardarán rencor a los aventureros si estos intentan eliminarla.

Tesoro

Incrustado en el ojo derecho de la estatua hay un *orbe de la runa stein* (consulta el apéndice B). Cualquier personaje que alcance el objeto podrá liberarlo haciendo palanca con la hoja de un arma o alguna otra herramienta similar. Los gigantes de piedra que presencien el robo harán todo lo posible por matar al ladrón y recuperar el orbe.

14. Templo

Solo los thanes de los gigantes de piedra pueden acceder a esta cueva sagrada. Los demás gigantes deben permanecer fuera o enfrentarse a un castigo seguro, por orden de la thane Kayalithica y los otros que han acudido al lugar antes que ella. Los uthgardts también tienen prohibido el acceso, al igual que los aventureros.

Los restos fosilizados de tres thanes fallecidos hace largo tiempo se alzan en hornacinas excavadas en la pared oeste, con los ojos fijos en una isla rocosa rodeada de lodo de gorgon (mira la zona 4). El lodo, al que Kayalithica denomina Fjellblod ("sangre de la montaña"), rezuma hacia el interior de la caverna a través de unas grietas existentes en la piedra de las paredes situadas al noreste y al sureste. El lodo tiene una profundidad de 20 pies. Dos robustos puentes de piedra atraviesan el estanque y conectan la isla con los salientes cercanos. Hay un thane gigante fosilizado más junto cada uno de estos puentes.

La característica más destacada de la sala es la Steinfang: una estalactita de 40 pies de largo que pende del techo sobre la isla. Partiendo de una base de 20 pies de diámetro, se va estrechando hasta un punto que queda a unos pocos pies sobre la superficie de la ínsula. La Steinfang está grabada con las preguntas escritas por Kayalithica en dethek, la escritura enana. Cuando lleguen los personajes la giganta de piedra se encontrará grabando nuevas cuestiones en la estalactita. Al entrar en la cueva, los aventureros habrán cometido un sacrilegio que la thane no estará dispuesta a perdonar. Kayalithica es una **giganta de piedra** con los siguientes ajustes:

- Es neutral malvada y tiene 170 puntos de golpe.
- Posee un Carisma de 14 (+2).
- Ha obtenido los beneficios del atributo Olach Morrah (consulta el apartado "La suprema quietud", un poco antes, en este mismo capítulo).
- Blande un *garrote grande adamantino*. Esta arma mágica no ofrece bonificador a las tiradas de ataque o daño. Una criatura podrá sintonizarse con ella, de modo que se agrandará o reducirá su tamaño para adaptarse a su portador.

Una vez durante esta aventura, como acción, Kayalithica podrá apuntar a uno de los gigantes de piedra fosilizados que hay en esta caverna y hacer que se transforme en un **gólem de piedra** Enorme con 195 (17d12 + 85) puntos de golpe. Su perfil será, por lo demás, igual al de un gólem de piedra. La thane animará al gigante que se encuentre más cerca del aventurero o aventureros que considere más amenazadores y luego ordenará al autómata que les ataque. El gólem obedecerá las órdenes de Kayalithica. Si ella muere, se desmoronará y será destruido momentos después.

En caso de que los personajes hagan ataques a distancia contra ella, la thane lanzará el conjuro de *fundirse con la piedra* y se esconderá dentro de la estalactita. La giganta esperará hasta que estén cerca antes de salir para atacarles con su *garrote grande adamantino*. La Steinfang es inmune a todos los conjuros de nivel 3 o inferior, pero tiene vulnerabilidad al daño contundente, cortante y perforante de las armas adamantinas. Posee CA 15, 100 puntos de golpe y un umbral de daño de 10. Cuando los puntos de golpe de la gran estalactita se reduzcan a 0, esta explotará, de manera que cada criatura que se encuentre en o sobre la isla deberá hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 15, recibiendo 70 (20d6) de daño a causa de los escombros impulsados si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Alguien que esté fusionado con la Steinfang cuando estalle no sufrirá daño y aparecerá en el centro de la explosión.

Preguntas de Kayalithica

Al igual que sus antepasados antes que ella, Kayalithica cree que la estalactita le permite estar en comunión con Skoraeus Huesos Pétreos, el dios de los gigantes de piedra. En realidad, la Steinfang forma parte de un malévolo primordial de tierra llamado Draunn, que se encuentra atrapado en algún lugar de las profundidades de las montañas Picos Grises. El primordial permanece dormido durante la mayor parte del tiempo, ya que solo despierta en las noches de luna nueva. El rey Hekaton mantuvo a raya a otros thanes que en el pasado permitieron que la Steinfang los corrompiera, pero con el monarca fuera de juego, Kayalithica tiene vía libre para causar el daño que su "dios" le exige.

Cualquier criatura podrá tallar preguntas sobre la estalactita. Estas cuestiones (junto con cualquier otra cosa que se talle en la piedra) permanecerán hasta la siguiente luna nueva, momento en que serán reemplazadas por respuestas escritas en dethek, la escritura enana. Cualquier talla que no sea una cuestión sencilla desaparecerá y no aparecerá nada en su lugar. Las preguntas que Kayalithica ha grabado en la Steinfang son las siguientes:

¿Qué debo hacer ahora para complacerte, noble padre?
¿Representan las criaturas del sueño algún peligro para nosotros?
¿Existe algún traidor en mi clan?
¿Se puede confiar en esos bárbaros esmirriados?
¿Miente el gnomo sobre las defensas de Loudwater?

El primordial no es una entidad omnisciente, sino todo lo contrario. Sus respuestas están motivadas por el deseo de sembrar la discordia y no tiene conocimiento sobre nada de lo que sucede en el mundo. Si los personajes esperan para ver qué contestaciones aparecen, tira un d20 y supón que la siguiente luna nueva se produce en ese número de noches. Sus respuestas a las preguntas anteriores serán estas: "Destruye aquello que los moradores de la superficie hayan construido", "Sí", "Sí", "No" y "Sí".

Tesoro

La thane Kayalithica posee tres bolsas (el equivalente a sacos de tamaño normal) atadas a un cinturón de mithral (con un valor de 750 po) en torno a su cintura. Una de ellas contiene 500 ppt. En otra guarda su *caracola de teletransporte* (mira el apéndice B) y siete gemas de 500 po. En la tercera se encuentra un relojero gnomo de las rocas llamado Elister Noggins. Aunque no es un tesoro como tal, el afable gnomo les prometerá "una considerable recompensa" si los aventureros lo devuelven sano y salvo a su tienda de Loudwater.

Desarrollo

Un gigante de piedra capturó a Elister, el gnomo de las rocas, y lo llevó ante Kayalithica porque afirmaba tener información útil sobre las defensas de Loudwater. Cuando la thane interrogó al gnomo, este trató de desalentarla de que atacara la ciudad exagerando la descripción de sus recursos defensivos. Kayalithica está esperando que la Steinfang le confirme si Eliter ha dicho la verdad. Mientras tanto, mantiene al gnomo escondido. Este ha sobrevivido usando su magia para crear comida y agua. Afirmará que no tenía sentido tratar de escapar de la Grieta de Deadstone solo, ya que los gigantes de piedra lo habrían, con toda probabilidad, matado por intentarlo. Elister usa el perfil del **sacerdote**, con los siguientes ajustes:

- Es Pequeño y caótico neutral.
- Tiene una velocidad de 25 pies.
- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Hace todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia con ventaja.
- Tiene preparado el conjuro *crear comida y agua*, en lugar de *espíritus guardianes*.
- Habla común y gnomo.

Siendo un devoto adorador de Gond, el dios de los inventores, Elister entregará al grupo un pequeño reloj (con un valor de 1.500 po) que tiene en su tienda, como recompensa por salvarle la vida y escoltarlo a casa sano y salvo. El reloj alberga una pequeña campana que suena a las horas en punto y que se puede oír a una distancia de hasta 60 pies. Tras sonar a mediodía, deberá darse cuerda a la máquina o dejará de funcionar. Hacer esto requiere de una pequeña llave (que proporcionará Elister) y de una acción. El reloj es de una puntualidad excelente.

Los personajes que visiten la tienda de Elister en Loudwater descubrirán que este tiene un compañero gnomo mecánico. El autómata, llamado Tictac, tiene el perfil de una **armadura animada**, excepto por su tamaño, que es Pequeño, y posee 27 (6d6 + 6) puntos de golpe. Solo seguirá las órdenes de Elister.

Si los aventureros disponen de una aeronave, Elister la pondrá a punto y les pedirá permanecer a bordo, ofreciéndose a supervisar las reparaciones y servir como médico de urgencias. La primera vez que él y Tictac se queden solos a bordo de la embarcación, intentarán robarla y huir volando.

15. Campamentos de los uthgardts

Cada una de estas cuevas tiene las paredes grabadas con patrones laberínticos y espirales. Del techo cuelgan numerosas estalactitas. En cada caverna habitan varios bárbaros uthgardts de la tribu del oso azul. Algunos están descansando, otros comiendo, afilando armas o haciendo guardia. Cada miembro de la tribu posee un primitivo petate. Los bárbaros acudirán a investigar aquellos ruidos fuertes que se produzcan en las zonas adyacentes.

15a. Barril de cerveza

Esta cueva apesta a cerveza fuerte. El olor se origina en un barril de 10 pies (3 m) de diámetro que descansa junto a la pared este. Irradia un aura mágica de conjuración y se rellena mágicamente de cerveza cada día al amanecer. Los gigantes de piedra encontraron el tonel en el sótano de una taberna destruida de Llorkh y se lo apropiaron. Una jarra de piedra grabada para gigantes de piedra se ubica en un nicho ubicado sobre el barril.

Cinco **guerreros tribales** osos azules (humanos uthgardts CM de ambos sexos) se guarecen en este lugar. Si no han acudido a otra parte, dos estarán durmiendo en sus sacos, uno afilando una lanza y otros dos montando guardia junto a la columna de piedra que hay en la parte occidental de la caverna. Un saliente situado a 10 pies de altura hacia el sureste conduce hasta una gruta adyacente vacía.

15b. Cueva común

La thane Kayalithica mantiene reuniones con los clanes en esta cueva. Como acción, puede hacer que un trono de piedra emerja del suelo o se funda con este. En este momento, sin embargo, diez **guerreros tribales** osos azules (humanos uthgardts CM de ambos sexos) están usando la caverna como guarida. Si no los han molestado, la mitad de estos bárbaros estarán durmiendo en sus sacos mientras que los demás estarán cenando unas cabras asadas y afilando sus armas en torno a una gran hoguera que arde en el centro de la gruta.

15c. La cueva del chamán

Los personajes oirán una salmodia al acercarse a esta cueva, a menos que sus ocupantes hayan acudido a otro lugar.

El área norte de la caverna es 10 pies más baja que el resto del suelo de esta. Contiene cuatro sacos de dormir que pertenecen a tres **berserkers** (humanos uthgardts de ambos sexos) y a un **chamán uthgardt** (mira el apéndice C) de la tribu del oso azul. Los berserkers están reunidos alrededor de una fogata en el área principal, cantando una oración a Uthgar mientras el chamán baila en círculos en sentido opuesto a las agujas del reloj en torno a ellos, con su parafernalia sagrada apretada contra su pecho. Una cabra muerta se asa sobre las llamas en un espetón de madera.

15d. Cueva de los monstruos corrosivos

Seis **guerreros tribales** osos azules (humanos uthgardts CM de ambos sexos) viven en este lugar. Tres están durmiendo en sus sacos y otros tres se acurrucan junto a una hoguera que arde entre un pilar rocoso y dos estalagmitas altas. Al sureste de la fogata hay un agujero de 30 pies de ancho en la pared sureste que domina una gruta inundada por la luz natural (zona 12) y cuyo suelo se encuentra 30 pies más abajo.

Dos grandes jaulas de madera están escondidas bajo un saliente natural situado junto a la pared norte. Sus puertas disponen de unas simples cerraduras de pestillo, y para abrir cualquiera de ellas será necesario usar una acción. Una de las jaulas está vacía; la otra alberga a dos **monstruos corrosivos** cautivos. Estas criaturas no podrán hacer daño a nadie mientras se encuentren confinadas, aunque sus antenas resultarán lo suficientemente largas como para alcanzar objetos metálicos que se encuentren a 1 pie o menos de los barrotes de las jaulas.

Desarrollo

Si los guerreros tribales van a otro lugar, liberarán a los monstruos corrosivos y los dejarán aquí para que protejan la cueva. De lo contrario, no lo harán.

Avance de los personajes

Si Kayalithica posee la *caracola de teletransporte* y los aventureros la consiguen, podrán usarla para teletransportarse a Vorágine una vez uno de ellos se haya sintonizado con el objeto. Es posible que personajes tengan algunos asuntos que resolver antes de utilizar la caracola, como llevar a Elister sano y salvo de vuelta a Loudwater. Los aventureros deberían haber subido a nivel 9 antes de continuar con el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas".



Capítulo 7: Iceberg de los gigantes de escarcha

Desde su fortaleza helada de Svardborg, el jarl Storvald y sus gigantes de escarcha están llevando a cabo ataques desde sus naves en busca del *Anillo del Invierno*, un artefacto que pretenden usar para iniciar la Era del Hielo Perpetuo. Aunque están lejos de alcanzar su objetivo, los gigantes de escarcha representan un terrible peligro para el Norte. En esta parte de la aventura, los personajes se enfrentarán con esta amenaza cara a cara.

Si los aventureros se hacen con la caracola de teletransporte de Storvald, podrán utilizarla para viajar hasta Vorágine, la ciudadela submarina del rey Hekaton (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas"). Mientras alcanzan dicho objetivo, los personajes deberán eludir o doblegar a los numerosos y despiadados moradores de la fortaleza.

La buena noticia es que podría ser peor. La mala noticia es que pronto lo será. Cuando los aventureros lleguen por primera vez a Svardborg, el jarl Storvald no se encontrará en el iceberg. Se hallará a bordo del *Krigvind*, su buque insignia, cazando ballenas en el Mar de Hielo Movedizo. Mientras los personajes estén buscando la caracola del jarl, el *Krigvind* y sus gigantes estarán navegando de vuelta de su viaje.

Gigantes de escarcha

Revisa la información sobre los gigantes de escarcha que aparece en el *Monster Manual*. Te ayudará a interpretar a los gigantes de este capítulo.

La ocupación de Svardborg

Cuando Annam el Padre Supremo destruyó el ordning, el jarl Storvald y sus gigantes de escarcha zarparon en un enorme barco llamado el *Krigvind* para ocupar Svardborg, un círculo de inmensas edificaciones de madera construidas sobre un iceberg en el Mar de Hielo Movedizo. Dentro del templo de Thrym de Svardborg, los gigantes hallaron siete huevos de dragón blanco. Poco después de que se apoderaran de los huevos, una pareja de dragones blancos, Cryovain e Isendraug, regresaron de una cacería y exigieron a los gigantes que les devolvieran a su descendencia. Storvald amenazó con destruir a las crías nonatas a menos que Cryovain e Isendraug se sometieran a su voluntad. Los torpes dragones blancos cedieron y fueron doblegados. Los gigantes confinaron a Isendraug en su guarida del templo y encadenaron a Cryovain a la cubierta del *Krigvind*.

Tras esclavizar a los dragones, los gigantes se toparon con una tribu de bárbaros norteños, de los que viven en los gélidos témpanos del Mar de Hielo Movedizo, y también los subyugaron. Trasladaron a los norteños a Svardborg y los pusieron al cargo de la reparación de sus edificaciones, así como la liberación de varias embarcaciones grandes (drakkars de tamaño gigante) que estaban sepultadas en el hielo. Estos bárbaros respetan el poder de los gigantes de escarcha y, siendo ellos mismos malvados, los servirán sin protestar. Estos norteños hablan tanto yeti como gigante y, además, tienen a varios yetis cautivos trabajando para ellos. Los gigantes de escarcha y los yetis no comparten un idioma, por lo que los gigantes dependerán de los bárbaros para dar órdenes a los yetis.

El Anillo del Invierno

Después de ocupar Svardborg, el jarl Storvald usó la magia rúnica para adivinar la mejor forma de encontrar el *Anillo del Invierno*, al que los gigantes de escarcha llaman "el hielo que nunca se derrite". Las runas le revelaron que recibiría ayuda tras organizar una serie de ataques sobre las comunidades costeras. Envió barcos para asaltar enclaves situados a lo

largo de la Costa de la Espada y, durante una de las ofensivas, en Puerto Llast, los gigantes capturaron a un mago de los Zhentarim, Nilraun Dhaerlost. Nilraun fue conducido a rastras ante Storvald y se dio cuenta de que los gigantes de escarcha estaban buscando el *Anillo del Invierno*. Como habían predicho las runas, el mago también estaba buscando el mismo artefacto y conocía su historia reciente. Sugirió crear una alianza entre el jarl y la Red Negra, endulzando el trato al ofrecer a Storvald exactamente lo que necesitaba: información sobre el actual portador del anillo, Artus Cimber, y una gota de la sangre del aventurero (que los Zhentarim tenían en su poder). Nilraun espera ahora a que los gigantes de escarcha rastreen el objeto, para robarlo y quedárselo para sí. Storvald también quiere el artefacto, de modo que ambos villanos conspiran en secreto para traicionar el uno al otro una vez lo hayan encontrado.

El jarl ha utilizado la gota de sangre de Artus Cimber en un ritual de magia rúnica que permite convertir un diamante gigante en una *piedra blod* (mira el apéndice B). Desafortunadamente para Storvald, el objeto no es capaz de localizar a Artus Cimber específicamente; en cambio, puede determinar la ubicación de la criatura más cercana por cuyas venas corre la sangre del aventurero. Artus tiene muchos parientes vivos, de los cuales algunos de ellos residen en el Norte. La *piedra blod* ha dirigido al jarl hacia la ciudad de Bryn Shander, en el Valle de Icewind, donde reside uno de los hijos de Cimber (consulta el capítulo 2). Storvald ha enviado a un grupo de gigantes de escarcha allí para que hallen a Artus Cimber y consigan el anillo.

El *Anillo del Invierno* es un artefacto esquivo y, de hecho, ni este ni su portador aparecerán durante el curso de esta aventura. Los aventureros que se propongan encontrarlo para quedárselo llegarán con rapidez a un callejón sin salida tras otro. Ni siquiera la adivinación será capaz de revelar el paradero actual del objeto mágico. A lo largo de los años, varios arpistas han dedicado sus recursos a buscar a Artus Cimber y el anillo, sin éxito. Si los intentos de los personajes por localizar a este famoso aventurero llegan a oídos de los Arpistas, tratarán de desalentarlos ante cualquier búsqueda de ese tipo. Artus Cimber y el *Anillo del Invierno* tienen un papel que jugar en otra aventura.

Svardborg

En la época en que los gigantes gobernaban el Norte, Svardborg era un remoto pueblo donde los gigantes de escarcha acudían a cazar ballenas y morsas gigantes. Quedó abandonado tras la caída del imperio de Ostoria y, con el tiempo, derivó hacia el norte y quedó sepultado por el hielo. Hoy, Svardborg flota entre cientos de icebergs en medio del Mar de Hielo Movedizo. Tres de las edificaciones aún siguen atrapadas en témpanos helados, mientras que otras han sido liberadas y se han vuelto a hacer habitables. La expansión y contracción del hielo durante siglos ha dañado estas construcciones, por lo que se está llevando a cabo su reparación. El jarl Storvald ha enviado barcos al continente para recoger la madera necesaria para hacer estos arreglos.

Las cabañas están ubicadas en unos escarpados acantilados de hielo que se hunden 50 pies en el mar. Estos alcanzan solo 10 pies de altura junto a la cabaña del dique seco (zona 3), donde los gigantes han construido un muelle de madera para atracar sus bateas.

Una amplia hendidura del iceberg da acceso al hueco corazón de Svardborg, una cámara a cielo abierto llena de agua donde los gigantes amarran sus drakkars. Atravesada en el pasaje hay una entrada conformada por una red de gruesas cadenas de hierro. Los gigantes sumergen las cadenas en el agua para permitir el paso de sus navíos. Un barco pequeño, como un bote de remos de los que usan los humanos, puede atravesarla red incluso cuando la puerta está alzada. Las embarcaciones de tamaño mayor a un bote de remos serán demasiado grandes como para pasar a través de la puerta cuando esta se encuentre elevada.

Llegar a Svardborg

A menos que dispongan de un medio de transporte aéreo, los aventureros deberán conseguir pasajes en un barco y cruzar el Mar de Hielo Movedizo para llegar hasta Svardborg (que se muestra en los mapas 7.1 y 7.2).

Aeronave

Si los personajes poseen una aeronave (consulta el apartado "Aeronave de una secta" en el capítulo 4), podrán utilizarla para llegar a Svardborg y evitar un largo y helado viaje por mar.

Monturas voladoras

En el pueblo costero de Fireshear vive una amazona y entrenadora de grifos: Dasharra Keldabar. Si los aventureros buscan monturas voladoras en Waterdeep, Neverwinter o Luskan se les enviará en busca de esta antigua civilar. Podrán pagarle por las clases de equitación y luego emplear los grifos para volar hasta Svardborg. Cuando los personajes estén listos para marcharse, Dasharra liderará el vuelo en Chillón, el grifo que monta en persona. Estas criaturas vuelan a una velocidad de 8 millas por hora y pueden recorrer aproximadamente 64 millas al día si se desplazan con el viento en contra. El viaje hasta Svardborg durará cinco días, con fuertes rachas gélidas durante todo el camino. Gracias al intenso viento de cola, el regreso será más rápido, ya que los grifos serán capaces de cubrir aproximadamente 80 millas al día. Dasharra dará por hecho que los aventureros disponen de su propio equipo de supervivencia para climas fríos, así como suministros y raciones.

Cuando el grupo llegue a Svardborg, la entrenadora recomendará a los personajes que aterricen con sus grifos en los muelles situados al sur de la zona 3 (consulta el apartado "Aproximación a Svardborg" para saber de otros posibles lugares en los que tomar tierra). Dasharra se quedará con las monturas mientras los aventureros exploran la fortaleza de los gigantes de escarcha; el grupo podrá contar con que ella aún estará en la zona para el viaje de vuelta.

Los personajes podrán encontrar monturas voladoras de un tipo diferente en Nido de Halcón, donde los caballeros de la Orden del Guantelete crían hipogrifos. El viaje desde este asentamiento fortificado hasta Svardborg es largo. Volando hacia el oeste con los vientos en contra, los hipogrifos podrán recorrer 45 millas al día (en tres vuelos de 3 horas cada uno, con 1 hora de descanso entre estos). Si el viaje es hacia el este se beneficiarán de los vientos de cola, lo que permitirá a los animales desplazarse 60 millas al día.

Viajar en un navío por mar

Los aventureros que necesiten realizar el viaje en barco podrán hallar un navío en Luskan, Neverwinter o Waterdeep.

Luskan. Los personajes podrán contactar con uno de los grandes capitanes de la ciudad. A cambio de un pago de no menos de 1.500 po (la mitad por adelantado y el resto a la vuelta, sanos y salvos), un gran capitán les proporcionará un drakkar tripulado por cuarenta piratas (**bandidos** humanos illuskanos CN de ambos sexos) y un arrogante, aunque novato, capitán, Vaalrik Redreef (**capitán bandido** humano illuskano CN). Una vez se divise Svardborg, el barco fondeará detrás de un iceberg cercano. Los aventureros podrán arriar los botes de remos al mar y usarlos para llegar hasta Svardborg en 30 minutos. El capitán Redreef accederá a esperar un máximo de 24 horas antes de levar anclas y zarpar hacia Luskan. Si suena el cuerno de alarma de Svardborg (zona 2c), el inexperto capitán será presa del pánico y abandonará al grupo, dando órdenes a la tripulación de volver a casa.

Los personajes que quieran adquirir una nave podrán gastarse 10.000 po en un viejo barco lleno de vías de agua, propiedad de alguno de los grandes capitanes. Los aventureros deberán contratar al menos a cuarenta tripulantes. Un marinero común (usa el perfil del plebeyo) cuesta 2 pp al día, mientras que un marinero cualificado (utiliza el perfil del **bandido**) exigirá 2 po al día. Los personajes también podrán intentar contratar a un capitán (emplea el perfil del **capitán bandido**) que suele cobrar 10 po al día. Uno de los aventureros podrá hacer de capitán para evitar ese gasto, pero de ese modo no quedará nadie con experiencia de mando a bordo del navío cuando el grupo haya desembarcado.

Neverwinter. Si uno o más personajes son miembros de la Alianza de los Lores, podrán concertar una breve reunión con lord Dagult Neverember y tratar de convencerlo de que patrocine su viaje a Svardborg. Neverember sabe que dragones blancos y marineros bárbaros patrullan el Mar de Hielo Movedizo, por lo que un aventurero deberá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 17 para convencerlo de la importancia de la misión. Si decide ayudarlos, el lord protector alistará una galera llamada la *Hiendemar* para transportar a los personajes.

El capitán de la *Hiendemar* es un envarado mago albino, Draevyn Thornbolt (**mago** humano illuskano N). Su vestimenta es impecable y tiene un aspecto enjuto y adusto. Dirige una tripulación de veinte marineros entrenados (**bandidos** de ambos sexos y diversos alineamientos y grupos étnicos) y sesenta reclutas sin experiencia (**plebeyos**). El primer oficial de Draevyn es un afable bruto, Kodd (**capitán bandido** semiorco NB), cuyas tareas principales son las de supervisar a la tripulación y mantener alta la moral.

En cuanto avisten Svardborg, la *Hiendemar* fondeará detrás de algún iceberg más pequeño. El capitán Thornbolt se comprometerá a esperar un máximo de 24 horas el regreso de los aventureros. Los personajes dispondrán de unos botes de remos que podrán usar para llegar hasta Svardborg en 30 minutos.

No habrá ninguna otra tripulación en Neverwinter que sea lo suficientemente audaz, o temeraria, como para adentrarse en el Mar de Hielo Movedizo, sin importar el precio; tampoco habrá ningún barco en venta.

Waterdeep. Si uno o más aventureros son miembros de los Arpistas, podrán concertar una reunión con la lord público de Waterdeep, lady Laeral Silverhand. Durante la reunión, Laeral les explicará la dificultad de hallar barcos en Waterdeep estos días; la Ciudad de los Esplendores se encuentra inmersa en la construcción de una nueva flota después de que la anterior fuera hundida por Dagult Neverember. Lo mejor que podrá ofrecer a los personajes será un drakkar dañado que fue capturado hace poco por unos corsarios. Lo que los aventureros elijan hacer dependerá de ellos. La nave tiene 150 puntos de golpe y un valor de 5.000 po en su estado actual (para saber más sobre las reglas para la reparación de embarcaciones, consulta el apartado "Poseer un barco" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). La proa del drakkar está tallada y pintada para representar la cabeza y el cuello de un dragón rojo. Los costes de contratación de la tripulación en Waterdeep serán los mismos que en Luskan.

Si los personajes no pueden reunirse con Laeral Silverhand, podrán dar con una capitana tethyriana dispuesta a llevarlos al norte hasta el Mar de Hielo Movedizo por 5.000 po. Esta capitana llamada ladyTaska Sonadora (**noble** humana tethyriana CB) está, a todas luces, mal de la cabeza. Le gusta gastar la riqueza que ha heredado en atrevidas (algunos dirían que locas) aventuras y sueña con matar a un dragón blanco y colocar su piel sobre el trono de madera que tiene en su amplio camarote. Se podrá regatear con ella hasta hacerla bajar a 2.500 po si los aventureros le prometen ayudarla a acabar con un dragón y permitir que se quede con su piel como trofeo.

El velero de la capitana Sonadora es el *Jarra Bamboleante*, el cual guarda en sus bodegas la mejor comida y el más exquisito brandi de Waterdeep para su tripulación de veinte marineros (**bandidos** humanos tethyrianos CB de ambos sexos). Su criado es el estresado, mal pagado y simplón Finn (**plebeyo** mediano piesligeros CN).

El *Jarra Bamboleante* dispone de cuatro botes de remos. Taska no arriesgará su barco en un asalto de Svardborg, pero se la podrá persuadir con facilidad para que acompañe a los personajes mientras exploran la fortaleza de los gigantes de escarcha si ella cree que puede haber un dragón blanco. En ese caso, ordenará a Finn y a seis marineros armados que la acompañen. La capitana Sonadora y su grupo expedicionario necesitarán dos botes de remos, lo que dejará otros dos botes para los aventureros.

Aproximación a Svardborg

Svardborg está tan aislado que los gigantes de escarcha ni siquiera se molestan en apostar centinelas. Esta falta de vigilancia permitirá al grupo acercarse al iceberg con facilidad, sin ser detectado.

Por mar

Los personajes que se aproximen a Svardborg surcando las aguas podrán amarrar sus embarcaciones en los muelles de madera de 10 pies de alto situados al sur de la cabaña del dique seco (zona 3); o bien podrán evitar los muelles y escalar alguno de los acantilados helados de 50 pies de alto del iceberg, clavando una piqueta a la pared y atando sus botes esta. Ninguna de estas formas de acercarse llamará la atención.

Si los aventureros acceden al interior hueco de Svardborg, correrán el riesgo de que las criaturas que se encuentran en los grandes drakkars (zonas 7 y 9) los descubran. La puerta estará alzada, pero los personajes podrán maniobrar con sus botes de remos y pasar a través de los espacios existentes entre sus gruesas cadenas.

Por aire

Los aventureros que se aproximen a Svardborg cabalgando sobre monturas voladoras podrán aterrizar en los muelles exteriores (cerca de la zona 3) sin llamar la atención. Aunque la gruta central del iceberg es a cielo abierto y se podría aterrizar con los grifos hasta las cubiertas de los grandes drakkars que hay en su interior, será imposible hacerlo sin ser detectados por las criaturas que allí se encuentren.

Si los personajes llegan en aeronave, podrán aterrizar el barco en el agua, junto a los muelles. También hay algunas zonas adecuadas para aterrizar en el iceberg mismo; aparecen marcadas con estrellas en el mapa; incluyen dos áreas de hielo y nieve llanos entre las zonas 1 y 2, así como un pilar de hielo al oeste de la zona 2, que está conectado al iceberg principal por un puente de hielo natural. Otros lugares de Svardborg no son aptos para realizar aterrizajes, ya que el terreno tiene pendiente. Los aventureros también podrán aterrizar su embarcación en el agua, dentro de la gruta central, pero las criaturas que estén en los grandes drakkars (zonas 7 y 9) los detectarán automáticamente.

Moradores

Cuando los personajes lleguen por primera vez, la mayor parte de los gigantes de escarcha de Svardborg estarán ausentes, cazando ballenas a bordo del buque insignia de Storvald (consulta el apartado "El *Krigvind*", al final de este capítulo). Unos cuantos gigantes se han quedado para proteger los huevos de dragón blanco y vigilar a los bárbaros norteños y los yetis. En Svardborg también se encuentran Isendraug, una dragona blanca adulta que ansía desesperadamente recuperar sus huevos, y Nilraun Dhaerlost, el malvado mago de los Zhentarim que planea hallar el *Anillo del Invierno* junto al jarl Storvald.

Listado de moradores de Svardborg

Zona	Criatura(s)	Comportamiento
1a	8 mephits de hielo	Los mephits permanecerán en esta zona.
1e	Nilraun Dhaerlost	Nilraun se retirará a la zona 1g.
1g	2 gigantes de escarcha y 2 lobos invernales	Estas criaturas lucharán hasta la muerte para proteger los huevos de dragón.
1h	1 búho gigante	El búho permanecerá enjaulado hasta que lo suelten. Si se le deja en libertad, saldrá volando en busca del *Krigvind*.
2a	3 gigantes de escarcha	Uno de los gigantes subirá las escaleras e intentará dar la alarma haciendo sonar el cuerno (zona 2c).
4d	2 gigantes de escarcha	Los gigantes permanecerán vigilando al dragón (zona 4e) en todo momento.
4e	Isendraug (dragona blanca adulta)	Los aventureros podrán persuadir a la dragona de que no los ataque si, a cambio, le prometen devolverle sus huevos sanos y salvos. Aunque le devuelvan los huevos, Isendraug los atacará de todos modos.
5	8 yetis	Los yetis perseguirán a los intrusos, pero por lo demás permanecerán en esta zona.
7	1 gigante de escarcha, 18 guerreros tribales y 3 yetis	Si suena el cuerno de la zona 2c, las criaturas usarán las bateas cercanas para llegar al otro lado de la laguna. El gigante y la mitad de los guerreros acudirán a la cabaña del jarl (zona 1). Las otras criaturas se dirigirán a la cabaña del dique seco (zona 3).
9	2 gigantes de escarcha (uno en cada barco)	Los gigantes acudirán a la zona 2a si se da la alarma con el cuerno de la zona 2c.

Los aventureros que interroguen a Nilraun averiguarán dónde está Storvald y qué se propone el gigante de escarcha.

La cabaña de los gigantes cuenta con un cuerno para dar la alarma instalado en el piso superior (zona 2c). Si se toca, el sonido alertará a todo Svardborg. Algunos gigantes se quedarán donde están y no se los podrá sorprender. Otros reunirán a los norteños y a los yetis e inspeccionarán el iceberg en busca de los intrusos con la intención de acabar con ellos.

La tabla "Listado de moradores de Svardborg" especifica las ubicaciones de sus habitantes e indica cómo se comportarán tales criaturas cuando suene el cuerno o detecten posibles amenazas.

1. Cabaña del jarl

Esta cabaña de tres pisos está parcialmente sepultada bajo el hielo, pero posee numerosas entradas. Unos escalones ascienden hasta las puertas principales (que conducen a la zona 1a), y un túnel atraviesa el hielo hasta una puerta ubicada en la pared norte del edificio (que lleva a la zona 1d). Los personajes que sean capaces de volar o trepar podrán alcanzar un balcón que hay en el segundo piso (y que comunica con la zona 1g) o bien una ventana abierta del tercer piso (que conduce a la zona 1h).

1a. Salón de banquetes

El paso de los gigantes de escarcha ha abierto una senda en la nieve hasta este gran salón; está iluminado por conjuros de *llama permanente* imbuidos en candeleros instalados tanto en las paredes como sobre los pilares de madera. Estos fríos fuegos bañan la sala con una luz azulada.

Hay seis mesas de recia madera, todas de 5 pies (1,5 m) de alto, distribuidas por la habitación. Los gigantes de escarcha se sientan alrededor para comer. Se ven copas de madera y restos de carne congelada esparcidos sobre las mesas y bajo estas. En el centro de la estancia se encuentra el cadáver de un mamut suspendido de un enorme espetón de madera. En la cámara también descansan tres barriles de cerveza grandes y vacíos.

En las vigas congeladas, a 30 pies de altura, están posados ocho **mephits de hielo**. Vigilarán de cerca a los intrusos, pero no atacarán a menos que se inflija daño a alguno de ellos.

1b. Estantes de caza

Hay unos estantes de madera y varios ganchos en la pared occidental; contienen equipo de pesca: docenas de arpones, redes y rollos de cuerda. Unas cortinas hechas de piel de morsa cosida cuelgan de unos marcos de paso en los extremos norte y sur del muro este.

1c. Almacenes

En estas habitaciones se guardan los suministros que los gigantes de escarcha han ido saqueando de otros barcos a lo largo de la Costa de la Espada, incluyendo cajas llenas de comida y barriles de sal, vino y cerveza.

1d. Almacén de remos

Unos remos enormes cuelgan de las paredes de esta sala en la que se aprecian grandes pisadas de gigantes. En el muro norte, una puerta da acceso a un túnel que atraviesa el hielo. Conduce a un saliente con vistas a un gran navío (zona 9). Una escalera de madera asciende por la pared occidental. Las escaleras crujirán si alguien sube por ellas, alertando al villano de la zona 1e.

1e. Oficina del administrador

En esta cámara hay una mesa de madera, dos barriles grandes vacíos y una caja llena de relleno de paja para embalar. Junto a la pared norte se ubica un armario sin puertas, en cuyo interior cuelgan tres capas hechas de piel de morsa.

También se encontrará en la estancia un mago de los Zhentarim ataviado con pieles, Nilraun Dhaerlost (**mago humano illuskano NM**, portando una *varita de bolas de fuego*), que cree que los gigantes de escarcha son su mejor baza para conseguir el *Anillo del Invierno*. Intentará permanecer junto a Storvald, pero el gigante de escarcha no permitirá que Nilraun lo acompañe en ninguna de sus expediciones de caza de ballenas. El mago pasa las horas muertas pensando en cómo robar el artefacto, mientras les recuerda a los gigantes que la Red Negra puede ser un poderoso aliado. Nilraun conoce la palabra de activación que puede liberar a Cryovain ("uvenfetter") y compartirá esta información para salvar el pellejo si se ve sometido o acorralado. Para saber más sobre el dragón blanco capturado consulta "El *Krigvind*" más adelante en este mismo capítulo.

Nilraun tiene el cabello rubio, unos penetrantes ojos azules y el ceño fruncido de forma permanente. Lo hallarán caminando por la habitación, tratando de entrar en calor. Si escucha cualquier altercado abajo, o el sonido de alguien que sube las escaleras, se retirará a la sala del trono de Storvald (zona 1g). Dos puertas cerradas se interponen entre esa estancia y el mago. Al no ser un gigante, Nilraun deberá usar una acción para intentar abrir cada puerta. Si logra hacerlo, las dejará abiertas tras él.

Svardborg: características generales

Svardborg es un iceberg sobre el que se han construido varias cabañas a escala gigante que forman un anillo. Tres de las edificaciones están sepultadas por el hielo, mientras que las demás solo lo están parcialmente. Todas las cabañas tienen una capa gruesa de hielo sobre ellas; aparece indicada en el mapa con un anillo azul pálido. El corazón hueco de Svardborg es una caverna de hielo a cielo abierto inundada en la que los gigantes de escarcha atracan sus enormes barcos.

Clima frío. La temperatura en todo Svardborg está muy por debajo de los –15 °C. Deberás aplicar las reglas de frío extremo y agua helada (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Embarcaciones. Los gigantes de escarcha utilizan dos tipos de embarcaciones: grandes drakkars y bateas. Estos vehículos están hechos de madera cubierta de escarcha y sus velas están fabricadas con alas de dragón. Cuando no se encuentran en uso, permanecen anclados con sus velas recogidas.

- Los grandes drakkars son un tipo de drakkar a escala de los gigantes de escarcha. Un gran drakkar típico mide 240 pies de eslora y requiere una tripulación de al menos diez criaturas que sean Grandes o de mayor tamaño. Alcanzan una velocidad de 6 millas por hora y cuentan con CA 15, un umbral de daño de 20 y 3.000 puntos de golpe. Uno de ellos puede albergar hasta a veinte gigantes, más 200 toneladas de carga.
- Las bateas son unas barcazas a escala de los gigantes de escarcha. Cada una tiene aproximadamente el mismo tamaño que un drakkar a escala humana. Un solo gigante puede gobernar una batea, como también será capaz de hacerlo una tripulación de ocho humanoides Pequeños o Medianos. Una de estas embarcaciones da cabida, por lo general, a dos gigantes y hasta 10 toneladas de carga. Alcanzan una velocidad de 2 millas por hora y cuentan con CA 15, un umbral de daño de 15 y 300 puntos de golpe.

Escalar. Una criatura podrá escalar los acantilados helados de Svardborg y las paredes congeladas de las cabañas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Los acantilados que forman el límite exterior del iceberg alcanzan los 50 pies de alto, a excepción de la pared que linda con los muelles (cerca de la zona 3), que tiene 10 pies de alto.

Escaleras. Las escaleras interiores de Svardborg están dimensionadas para los gigantes de escarcha. Cada escalón mide 3 pies (90 cm) de alto por 3 pies (90 cm) de profundidad. Para las criaturas Grandes y de menor tamaño las escaleras serán terreno difícil.

Iluminación. Unos conjuros de *llama permanente* imbuidos en los candeleros de las antorchas emiten una luz azul pálida que ilumina algunas áreas.

Mobiliario y objetos sobredimensionados. La mayor parte de los muebles y demás objetos de Svardborg están dimensionados a escala de los gigantes de escarcha. Las excepciones se indican en el texto. Las mesas, bancos y demás accesorios de las habitaciones suelen ser el doble de altos que sus equivalentes de tamaño humano y tienen aproximadamente ocho veces el peso de estos. Las criaturas Pequeñas y Medianas podrán escabullirse por debajo de los muebles de tamaño gigante, tratando el espacio que ocupan como terreno difícil.

Puertas. Las puertas de Svardborg miden 25 pies (7,6 m) de alto y están hechas de madera gruesa, con picaportes situados a 11 pies (3,3 m) sobre el suelo. Un gigante Enorme no tendrá problemas para abrir una. Una criatura de menor tamaño podrá intentar abrir una puerta, siempre que dicha criatura, o alguna otra que la ayude, pueda alcanzar el picaporte y desplazarlo. Mientras este último esté accionado, la criatura deberá emplear una acción para empujar o tirar de la pesada puerta; conseguirá abrirla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13.

Techos. A menos que se indique otra cosa, los techos están a 40 pies de altura dentro de las cabañas; bajo estos hay una estructura de travesaños a 30 pies de altura.

Tesoro. Nilraun viste una capa de piel de lobo (vale 25 po), porta una *varita de bolas de fuego* y lleva un *pergamino de conjuro de recado* dentro de un tubo de madera atado al cinto. También posee un libro de conjuros en el que aparecen escritos los conjuros que ha preparado (consulta el perfil del **mago** en el *Monster Manual*).

1f. Guarida de los lobos invernales

El suelo de esta sala está sembrado de huesos de mamut roídos. Hay un barril cubierto de escarcha y lleno de pescado en la esquina suroeste. Los lobos invernales que normalmente duermen aquí se encuentran en la zona 1g.

1g. Sala del trono

Unos carámbanos cuelgan de las vigas de esta cámara cubierta de una pátina de hielo, la cual está inundada por la luz azulada de varios conjuros de *llama permanente*. Un cuerno para beber de marfil descansa sobre una mesa congelada situada en el centro de la habitación. Al sur de este mueble se ubica una alfombra hecha con el pelaje de un tigre dientes de sable blanco, así como un trono tallado en hielo. Sobre el asiento del trono hay una gran caracola (mira "Tesoro"). Junto a las paredes están tres estanterías atestadas de pieles, botellas de vino, jarras con tapa y barricas de hidromiel.

El viento nevado entra por una abertura situada entre los pilares de la pared sur; conduce a un balcón sin barandillas.

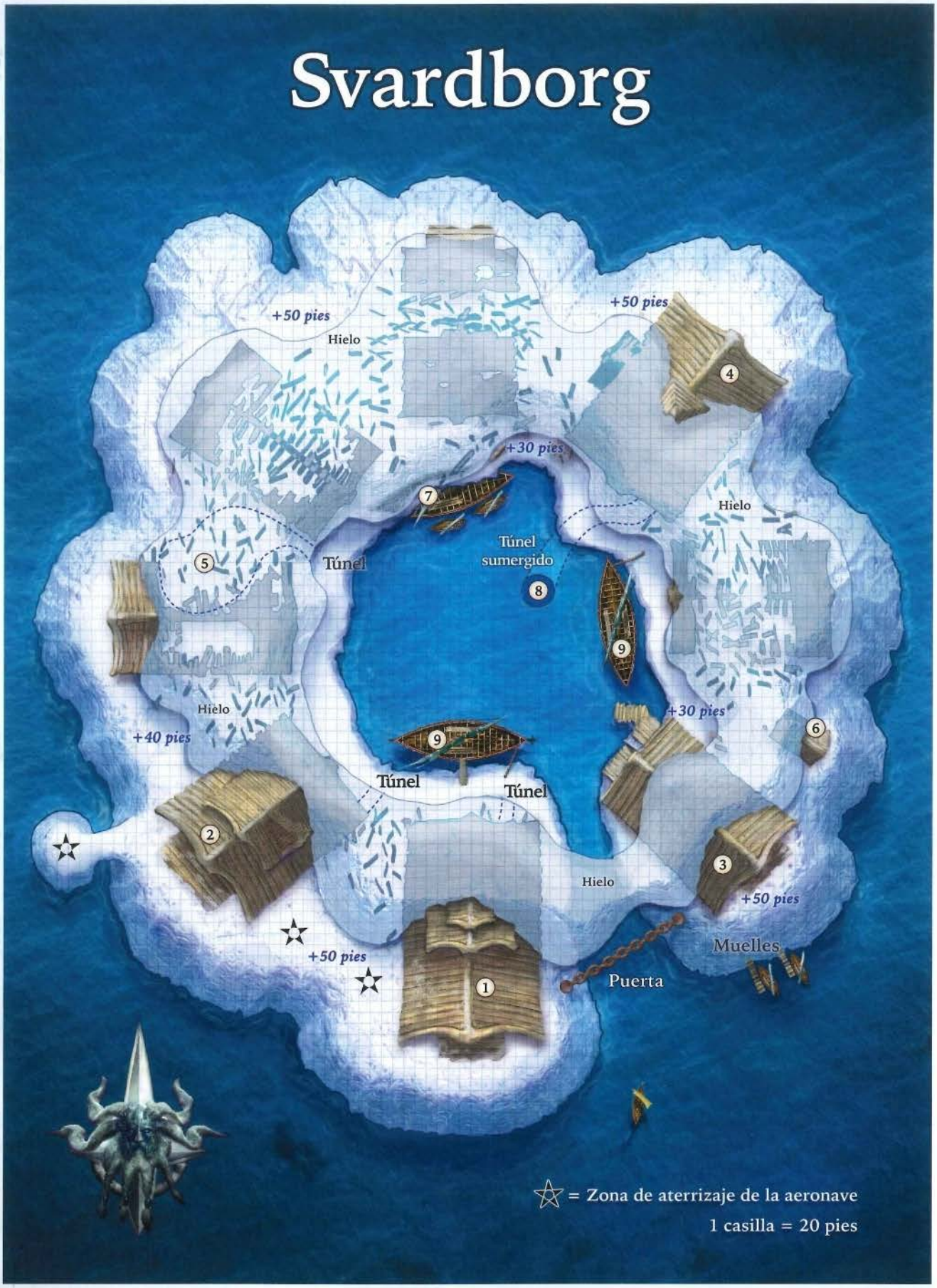
El jarl Storvald se retira a esta sala cuando no ha partido a navegar por aguas norteñas. No estará cuando los aventureros lleguen por primera vez a Svardborg. En su lugar, habrá dos **gigantes de escarcha** y dos **lobos invernales** montando guardia y vigilando los siete huevos de dragón blanco cubiertos de escarcha que reposan en la esquina noreste de la habitación. Cada huevo mide 4 pies (1,2 m) de alto, pesa 300 libras (136 kg) y está envuelto por una capa de hielo. Todos tienen CA 14 y 20 puntos de golpe. Si se rompe un huevo, habrá una probabilidad del 50 % de que la **cría de dragón blanco** en su interior eclosione y sea capaz de atacar; de lo contrario, habrá fallecido.

Una escalerilla de mano de madera asciende 40 pies hasta la zona 1h; hay una separación de 5 pies (1,5 m) entre los peldaños de esta escalera.

Los gigantes y los lobos lucharán a muerte. Si Nilraun se encuentra aquí, lanzará conjuros desde detrás del trono hasta que su vida corra peligro, momento en el que emprenderá la huida (consulta "Desarrollo").

Tesoro. La *caracola de teletransporte* de Storvald (mira el apéndice B) descansa sobre el trono de hielo. El cuerno para beber de marfil posado en la mesa está hecho a partir del colmillo de un mamut, tiene un valor de 750 po y pesa 75 libras. En la esquina sureste de la habitación hay cien tallas en marfil (con un valor de 10 po cada una) protegidas dentro de una caja llena de serrín.

Desarrollo. Nilraun aún no ha puesto su destino del todo en manos de los gigantes de escarcha. Escondidos en un iceberg cercano se hallan dos **batidores** zhents (humanos illuskanos NM) y tres **mantícoras**. Si en algún momento el mago cree que su vida corre peligro, usará su *pergamino de conjuro de recado* para contactar con estos aliados y aguardará su llegada en el balcón. Los batidores cabalgan sobre mantícoras y le proporcionarán apoyo aéreo, mientras que Nilraun montará en una tercera mantícora y la utilizará para escapar. El mago y sus escoltas regresarán al continente e informarán de lo que han visto a sus superiores. Nada en la apariencia de Nilraun sugiere que se trata de un miembro de los Zhentarim. Si este averigua que uno o más aventureros trabajan para la Red Negra, les revelará su lealtad a la facción, pero les aconsejará que se marchen de Svardborg antes de que el *Krigvind* regrese. El mago no mira por más intereses que por los suyos; quiere el *Anillo del Invierno* para quedárselo y no confía en que otros zhents le ayuden a conseguirlo.



Mapa 7.1: Svardborg

Cabañas de Svardborg



Mapa 7.2: Cabañas de Svardborg

A menos que decidas otra cosa, el *Krigvind* retornará después de que los personajes hayan obtenido la caracola, pero antes de que hayan tenido tiempo de sintonizarse con ella. Se podrán escuchar los rugidos de la tripulación del gran drakkar desde la sala del trono cuando el barco se vaya aproximando (consulta el apartado "El *Krigvind*", al final de este capítulo).

1H. Tesoro

Esta habitación del piso superior de la cabaña tiene el techo inclinado. Una amplia abertura triangular en la pared oeste deja pasar el viento y la nieve. Cerca de este hueco, colgando de una cadena atornillada a un travesaño, se ubica una jaula de madera de 20 pies (6 m) de alto; en su interior hay un **búho gigante**. El jarl Storvald utiliza al ave para enviar mensajes a su flota. Un pestillo de madera mantiene la jaula cerrada. Si se libera al búho, se irá volando, localizará el *Krigvind* e informará a Storvald de lo que haya visto.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen la estancia hallarán varios barriles, cajas y cofres de madera. Las cajas son de 10 pies (3 m) de lado. Los barriles tienen 8 pies (2,4 m) de alto y pesan 500 libras (227 kg) cada uno. Los cofres miden 10 pies (3 m) de largo, 6 pies (1,8) de ancho y 7 pies (2,1 m) de alto; sus tapas están congeladas. Estas deberán descongelarse para poder abrirse, aunque también se podrán forzar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 (el uso de una palanca o alguna otra herramienta similar permitirá realizar la prueba con ventaja). La aplicación de una llama viva a una tapa durante 1 minuto descongelará el hielo que la mantiene sellada. El contenido de estos elementos de almacenaje es los siguiente:

- Un barril de brea y dos barriles de aceite.
- Una caja con sesenta frascos de fuego del alquimista.
- Una caja que guarda una mula mecánica desmontada, junto con un pergamino de diagramas de montaje escritos en dethek, la escritura de los enanos (mira "Desarrollo").
- Una caja que alberga un arpa de madera con incrustaciones de oro (con un valor de 250 po y un peso de 100 libras [45 kg]), dos tambores (valen 6 po cada uno) y seis flautas (con un valor de 2 po cada una).
- Un cofre con cuatro cadenas de 50 pies de largo.
- Cuatro cofres, cada uno con 3d6 × 100 pc, 3d6 × 100 pp, y 3d6 × 100 po.
- Un cofre que contiene a una enana escudo fallecida y congelada, equipada con una *armadura de placas adamantina*; está aferrada a un martillo de guerra y lleva consigo 1d3 objetos mágicos; cada uno de estos se establecerá tirando en la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Desarrollo. Cualquier personaje que lance un conjuro de *hablar con los muertos* sobre la enana escudo congelada podrá descubrir que se llamaba Mordana Ur'gray y que se coló como polizona a bordo de un gran drakkar de los gigantes escondiéndose en un cofre. Desafortunadamente para ella, la tapa se congeló y ya no pudo abrirla.

Un aventurero tardará 8 horas en ensamblar la mula mecánica. Transcurrido ese tiempo, el personaje podrá realizar una prueba de Inteligencia CD 20. Contará con ventaja en la prueba si dispone de las instrucciones de montaje y sabe leer el dethek (o hay alguien que se lo pueda traducir). En caso de superar la prueba, conseguirá ensamblar la mula mecánica correctamente. Si falla, al terminar el montaje al aventurero le sobrarán una o más piezas que el autómata necesita para funcionar; deberá pasar otras 1d4 horas trabajando en este, tras las cuales podrá intentar una nueva prueba de Inteligencia para ver si funciona.

La mula mecánica usa el perfil de una **mula**, con los siguientes ajustes:

- Es un autómata. Sigue las órdenes de su montador.
- Es inmune al daño psíquico y de veneno; también a los estados "asustado", "encantado", "envenenado", "paralizado" y "petrificado", así como al cansancio.
- La reparación de 1 punto de golpe de daño a la mula mecánica precisará 1 hora y piezas de repuesto, que se podrán comprar en alguna gran ciudad por 20 po. Si los puntos de golpe del autómata descienden a 0, quedará destruido e irreparable.

2. Cabaña de los gigantes

Parte de esta edificación de dos pisos está enterrada en el hielo. Dispone de tres accesos posibles: la entrada principal de la planta baja (que conduce a la zona 2a), un túnel de hielo que lleva a una puerta en la pared del fondo de la cabaña y una ventana grande en el segundo piso en la que hay un gran cuerno que sobresale al exterior (zona 2c).

2A. Sala de reuniones

Hay tres **gigantes de escarcha** (un gigante y dos gigantas) en esta zona, enzarzados en un concurso para ver quién bebe más; su ebriedad llega a tal nivel que están bajo el estado "envenenado" (consulta el apéndice A del *Player's Handbook*). A pesar de su estado actual, están deseando montar una buena bronca, de manera que agarrarán sus hachas a dos manos en cuando aparezcan intrusos. Tras el primer asalto del combate, a una de las gigantas se le ocurrirá que debe dar la alarma. Subirá tambaleante por un tramo de escaleras de madera y hará sonar el cuerno (zona 2c) mientras los otros gigantes continúan luchando. Si los personajes reaccionan lo suficientemente rápido, podrán evitar que la giganta llegue al cuerno. Si lo consiguen, nadie más alertará a los demás habitantes de Svardborg.

Los gigantes de escarcha han dejado muchas huellas en la nieve al atravesar las puertas principales. Los candeleros de las antorchas instalados en los pilares de madera albergan conjuros de *llama permanente* y emiten una luz fría y azulada. De las paredes de la cabaña cuelgan varias cabezas cercenadas de osos polares, morsas gigantes, dragones blancos jóvenes y remorhazs. Una larga mesa de madera y cuatro mesas redondas más pequeñas ocupan gran parte del suelo de la estancia, cubiertas de tazas de madera y sobras de comida. Cerca de una pared hay unos cuantos barriles y cajas vacíos.

Tesoro. Cada gigante de escarcha lleva consigo un saco con 3d6 × 100 pc, más 1d6 objetos corrientes; determina cuáles son tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción. Una inspección cuidadosa de la habitación, superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, revelará una bolsita que cuelga en un colmillo de una cabeza de dragón blanco colgada en la pared, sobre las cajas vacías. La bolsa contiene seis piedras preciosas de 100 po.

2B. Dormitorios

Estos dos cuartos están iluminadas por sendos conjuros de *llama permanente* imbuidos en candeleros; en cada uno hay cuatro hamacas colgadas de unos ganchos situados en un pilar central y en alguna de las paredes que lo rodean.

2C. Cuerno de alerta

Un amplio balcón cubierto sin barandilla domina la sala común (zona 2a), 40 pies más abajo. Unas cuantas cajas y barriles vacíos están apilados en las esquinas.

Una recámara con una ventana que mira hacia el sureste contiene un soporte de madera que sostiene un cuerno de dragón rojo anciano que los gigantes de escarcha han grabado con runas y convertido en instrumento musical. El cuerno pesa 450 libras (204 kg). Solo un gigante de escarcha o una criatura de tamaño similar puede abarcar con su boca el estrecho extremo del cuerno y reunir el aliento necesario para soplar por él. Hacerlo sonar requerirá una acción.

Desarrollo. Si se toca el cuerno, las criaturas de las zonas 7 y 9 actuarán como se describe en la tabla "Listado de moradores de Svardborg".

2D. El comedor del jarl

Esta cámara dispone de una mesa de madera de 10 pies (3 m) de alto. Sobre esta hay una bandeja de oro de casi 8 pies (2,4 m) de ancho, un tenedor de madera tan grande como una horca y una jarra de bronce del tamaño de un barril, con las asas conformadas como alas de dragón. La bandeja vale 750 po y pesa 75 libras (34 kg). La jarra vale 250 po y pesa 50 libras (23 kg).

2E. Armería

Esta habitación está hecha un desastre. Hay soportes para armas destrozados por el suelo; otros se cuelgan a duras de las paredes, sosteniendo aún lanzas y jabalinas viejas. Los gigantes de Ostoria fabricaron estas armas, que ahora se caerán a pedazos si se las empuña.

3. Cabaña del dique seco

Esta cabaña estará desocupada cuando lleguen los aventureros por primera vez, pero cualquiera que entre podrá escuchar el ruido de los norteños rompiendo el hielo en la zona 7 y las disputas de los hermanos gigantes de escarcha de la zona 9. Ambos extremos del edificio están expuestos al aire y su techo intacto a pesar de la cantidad de hielo que soporta. El interior de la cabaña es un espacio grande y abierto; su techumbre se extiende a 80 pies de altura sobre la planta baja y una balconada sin barandilla recorre todo su perímetro a 40 pies de suelo. Una escalera de mano de madera de aspecto decrépito, cuyos peldaños están espaciados 5 pies (1,5 m) entre sí, da acceso al balcón, pero esta se derrumbará bajo el peso de 500 libras o más.

Apilados en los rincones de la planta baja más próximos a la gruta hay docenas de barriles de cerveza que los gigantes de escarcha han saqueado de buques mercantes.

3A. Navío antiguo en construcción

El casco de un gran barco ocupa la mayor parte del espacio interior. Unos puntales de madera enormes sostienen la nave en posición vertical. Los gigantes de Ostoria construyeron esta embarcación, que no es apta para la navegación. Cualquier personaje que inspeccione el navío y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13 se dará cuenta de que la madera es demasiado quebradiza como para soportar los embates y las marejadas.

3B. Tiendas de campaña de los bárbaros

Dentro de la cabaña se han levantado tres campamentos, cada uno de los cuales consta de tres tiendas de piel de foca ubicadas en torno a una ardiente hoguera. En cada tienda hay dos rudimentarios sacos de dormir y algunos huesos de pescado por el suelo. Los bárbaros norteños duermen aquí cuando no están trabajando en la zona 7. Estos campamentos estarán vacíos cuando los aventureros lleguen por primera vez.

3C. Rampa para barriles

Hay una rampa hecha de piel de morsa extendida sobre una estructura de madera por la que los barriles pueden bajar rodando hasta la laguna helada. Luego, los toneles se llevan flotando por la laguna hacia otros lugares, según sea necesario. Un muelle de madera con escalones a escala humana conduce hasta el agua.

3D. Grúa

Una grúa gigante de madera domina la balconada. Utilizada por los antiguos gigantes para levantar las maderas pesadas, el cabrestante de madera, el brazo oscilante y las poleas aún funcionan; sin embargo, sus cuerdas están podridas y no soportarán más de 500 libras.

4. Templo de Thrym

De todas las edificaciones orientadas al norte, esta es la única que ha perdurado más o menos intacta. El que fuera tiempo atrás un templo dedicado a Thrym, el dios de los gigantes de escarcha, fue recientemente ocupado por una pareja de dragones blancos que lo convirtieron en su nido. Ahora, los gigantes de escarcha han recuperado el lugar y han atrapado a uno de los dragones en su interior.

4A. Estatua de Thrym

El viento ha transportado una gran cantidad de nieve al interior de esta sala abierta; al fondo hay una hornacina que alberga una estatua de Thrym de 25 pies (7,6 m) de alto tallada en el hielo glacial. La imagen tiene el aspecto de un gigante de escarcha de complexión fuerte y con los puños apretados. La madera de unas vigas rotas y varias puertas destrozadas yacen esparcidas por el suelo.

La escultura de hielo es inofensiva. Sin embargo, cualquiera que le inflija daño quedará maldito. Hasta que se termine la maldición mediante un conjuro de *levantar maldición* o algún efecto mágico similar, la criatura afectada padecerá vulnerabilidad al daño de frío. La maldición también negará cualquier resistencia o inmunidad al daño de frío que la criatura pudiera poseer.

4B. Salón de los jarls

El hielo ha irrumpido a través de las paredes y el techo de esta cámara; una grieta de 12 pies de ancho y 15 pies de alto en el muro exterior conduce afuera. Hay cuatro estatuas de piedra colocadas en hornacinas a lo largo del corredor; en el pasado representaban a los jarls de los gigantes de escarcha, los antepasados de Storvald. Cuando los dragones blancos ocuparon el templo, rompieron las cabezas de las esculturas y las arrojaron al mar. Alrededor de dos de las estatuas se han formado unas zonas de hielo resbaladizo (consulta el apartado "Peligros en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

4C. Salón de los héroes

Los dragones han inspeccionado esta zona, pero por lo demás la han dejado intacta. La puerta ha sido arrancada de su marco y no se ve por ninguna parte, aunque las bisagras de hierro retorcidas son una evidencia de que esta presentó resistencia.

De pie en las hornacinas ubicadas a lo largo de la pared exterior hay siete tablas de granito de 16 pies (4,9 m) de alto por 10 pies (3 m) de ancho y 2 pies (60 cm) de grosor, todas grabadas en dethek, la escritura enana; cada una muestra el nombre de un jarl de los gigantes de escarcha y un florido resumen de las hazañas legendarias de cada jefe. Storvald no se encuentra entre los gigantes a los que se honra en este lugar.

4D. Nártex

El techo de esta cámara tiene numerosos agujeros sobre los que puede apreciarse el hielo. Las puertas dobles exteriores soportan toneladas de hielo acumulado, de modo que no se pueden abrir.

Dos **gigantas de escarcha** montan guardia en el lugar y vigilan al dragón de la zona 4e. Ansían un derramamiento de sangre, por lo que atacarán a los intrusos en cuanto los vean. Tienen instrucciones de no hacer daño al dragón, a menos que este les ataque primero.

Tesoro. Cada gigante de escarcha lleva consigo un saco con 3d6 × 100 pp, más 1d6 × 100 po y 1d3 objetos corrientes; determina cuáles son tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

4E. Campanario

Los pilares de madera se elevan hasta encontrarse con unas traviesas a 30 pies de altura; el techo inclinado asciende aún más formando un campanario de 80 pies de alto que dispone de vigas propias. De estas vigas cuelga una enorme campana de hierro que pesa 50 toneladas y cuya circunferencia tiene 20 pies (6 m) de diámetro. A la campana le faltan el badajo y la cuerda, por lo que parece que no hay manera de tañerla.

Dentro de la campana, enroscada, se encuentra Isendraug, un **dragona blanca adulta**. El robo de sus huevos (que los gigantes retienen en la zona 1g) la atormenta y se está estrujando el cerebro pergeñando un plan para recuperarlos y hacer que los gigantes paguen por lo que han hecho. Si detecta a algún miembro del grupo, saldrá del frío fondo de la campana y se apresurará a acabar con ellos, pensando que han venido a saquear su tesoro (zona 4h). Preferirá acecharles entre las vigas y permanecer fuera del alcance de las armas cuerpo a cuerpo mientras ataca con su arma de aliento o espera a que se recargue, pero no dudará en lanzarse sobre los enemigos que ataquen a distancia. Si los personajes intentan hablar con la dragona, esta accederá a dejarles vivir a cambio de que le devuelvan sus huevos.

Isendraug no dispone de acciones en guarida y no podrá causar efectos regionales cerca de su guarida.

Desarrollo. Isendraug quiere que le devuelvan a su compañero, Cryovain, y los siete huevos. No estará dispuesta a negociar por menos de eso. La dragona no sabe dónde guardan su progenie los gigantes de escarcha, pero *sí* tiene conocimiento de que mantienen a Cryovain encadenado a bordo de su mayor navío (no sabe ni su nombre ni su paradero). Como ocurre con la mayoría de los dragones blancos, no se puede confiar en Isendraug. No tiene intención de dejar marchar a los personajes una vez hayan hecho lo que les pide. Los aventureros inteligentes podrán mantenerla a raya amenazando a uno o más de sus huevos (o crías). La dragona será presa de una furia asesina si ve que se inflige daño a alguno de sus huevos o a las crías.

Si los puntos de golpe de Isendraug se ven reducidos a menos de la mitad, esta tratará de escapar a través del pasaje sumergido (zona 4g), rompiendo el fino hielo que lo cubre. Una vez nade hasta la superficie de la laguna, alzará el vuelo y buscará un lugar donde posarse, como un gran drakkar o la cima del iceberg. Incluso si sus huevos resultan destruidos, no se marchará de Svardborg hasta que su compañero sea liberado (consulta el apartado "El *Krigvind*", más adelante en este mismo capítulo).

4F. Altar

Este bloque de hielo de 9 pies (2,7 m) de alto alberga cráneos y huesos de enanos en su interior; su parte superior está cubierta de sangre congelada.

Un personaje que estudie el altar y supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 13 podrá deducir el significado de los huesos y la sangre. Antes de salir de caza o partir a una peligrosa travesía, los gigantes de escarcha acuden a este lugar y derraman su propia sangre sobre el altar para obtener el favor de Thrym. La finalidad de los huesos es consagrar el altar, que no es mágico.

4G. Pasaje sumergido

Los dragones se han abierto paso a través del suelo de la cabaña hasta alcanzar el hielo que hay debajo, creando un túnel inundado de 50 pies de diámetro. Una delgada capa de escarcha cubre el agujero. Para saber más sobre este fino hielo y sobre nadar en aguas heladas, consulta el apartado "Peligros en la naturaleza", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*.

El corredor sumergido desciende hacia el suroeste, emergiendo por fin 300 pies más adelante en el fondo de la laguna, a 80 pies bajo superficie.

4H. Tesoro congelado

Un gran montículo de escarcha cubre el tesoro de Cryovain e Isendraug. El hielo es lo suficientemente traslúcido como para ver que la mayor parte del tesoro consiste en monedas de cobre y plata, con piezas de oro entremezcladas. Además, entre las monedas hay un cofre de madera sellado, enterrado bajo 3 pies (90 cm) de hielo. Cualquier personaje que use un pico o alguna herramienta similar podrá sacar este baúl en 1 hora. Por cada hora que un aventurero pase cavando para extraer monedas, este conseguirá 100 piezas de cada tipo (cobre, plata y oro). Así, serán necesarias 60 horas para recuperar todas las monedas de oro.

Tesoro. El tesoro de los dragones está formado por 90.000 pc, 41.000 pp y 6.000 po, además del cofre mencionado anteriormente, que no está cerrado con llave. Contiene quinientas monedas de madera (sin valor), treinta piezas de bisutería (con un valor de 5 po cada una), una bolsa con veinte proyectiles de plata para honda, un yesquero de plata (vale de 25 po) y un tubo de madera para guardar pergaminos que alberga un rudimentario mapa del tesoro dibujado en un trozo de piel de morsa (consulta "Desarrollo"). Sobre estos artículos hay un tubo de madera con un fragmento de pergamino en su interior que dice, en común: "Aquí descansa el tesoro del capitán Silbarr Ojos de Serpiente, el legendario pirata de la Costa de la Espada. Que un maleficio caiga sobre cualquiera que ose saquear este tesoro". Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recordará vagamente a un pirata mediano no muy reputado al que apodaban así.

Desarrollo. Un aventurero que estudie el mapa del tesoro y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10 se dará cuenta de que representa una sección de la Costa de la Espada que abarca las islas de Rocas Rojas, a medio camino entre Leilon y Waterdeep. Una "X" marca una cala en una de las islas y un acertijo garabateado en común en el envés del plano dice así:

Queda oculto por la pleamar,
Resurge con la luna alzada;
Un mástil apunta al lugar,
Que vigilan las hermanas emplumadas.

Si los personajes llegan durante la bajamar a la ubicación señalada en el mapa, verán el mástil roto y cubierto de percebes de un pecio naufragado sobresaliendo del agua turbia; parece apuntar hacia una de las diversas cuevas de los acantilados (el mástil permanece sumergido durante la marea alta). La caverna tiene aproximadamente 30 pies de diámetro y un techo a 20 pies de altura. En la gruta hay restos de un bote de remos que dos **arpías** han convertido en su nido. Este se encuentra lleno de huesos de humanoides y también contiene un cofre de madera podrido con una serpiente negra formando una "S" marcada a fuego en su tapa. Alberga 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos G del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla C para los demás.

5. Cueva de los yetis

Esta cueva se ha excavado en el hielo que recubre los restos de una antigua cabaña de los gigantes de escarcha. Fragmentos congelados de madera sobresalen de las paredes y el suelo de la caverna. Ocho **yetis** están al acecho al fondo de la gruta y se lanzarán al ataque contra los intrusos, comiéndose luego todo lo que maten.

6. Letrina

Hay un edificio de madera vacío medio devorado por el hielo y con un marco de paso abierto. Un agujero de 5 pies de ancho ubicado en el centro del suelo de madera conduce a una cisterna de 40 pies de profundidad y 30 pies de diámetro, tallada en el hielo; el fondo está cubierto de deposiciones congeladas.

7. Gran drakkar sepultado

Hay dos bateas ancladas junto a un gran drakkar lleno de escarcha e incrustado hasta la mitad en una pared de hielo. El casco de la nave está inclinado en un ángulo inestable.

Sobre una de las barcazas se sitúa un relajado y perezoso **gigante de escarcha**; ladra órdenes a dieciocho bárbaros norteños (**guerreros tribales** humanos illuskanos CM de ambos sexos). Estos se han atado con cuerdas a unas piquetas clavadas en la pared helada y están utilizando sus lanzas para picar el hielo que rodea al gran drakkar. Mientras tanto, tres **yetis** trepan por la cubierta y escarban en el hielo con sus garras. Los norteños no se desprenderán de sus lanzas, así que solo el gigante dispondrá de un ataque a distancia, ya que las dos bateas cuentan con trozos de hielo que este último podrá lanzar contra los enemigos.

Luchar sobre el navío resultará complicado. Su cubierta helada e inclinada es terreno difícil. Además, una criatura que no esté atada a una cuerda o sujeta de alguna otra manera deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10 cuando intente moverse en su turno o cada vez que reciba daño. Si no la supera, caerá a la laguna helada, al costado de la nave. Una criatura podrá salir del agua y subir a alguno de los barcos cercanos teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Tesoro

El gigante de escarcha lleva consigo un saco de piel de morsa con 3d6 × 100 pp, más 1d6 × 100 po y 1d3 objetos corrientes; determina cuáles son tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

8. Pasaje submarino

Ochenta pies por debajo de la superficie del agua hay un túnel que conduce hasta la zona 4g atravesando el iceberg. Los dragones blancos usan este pasaje para acceder a su guarida. Cualquiera con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 14 o superior detectará el corredor sumergido al cruzar o sobrevolar la laguna. Desde arriba, parece una abertura situada donde la pared del iceberg se encuentra con el lecho de agua del interior de Svardborg.

9. Grandes drakkars

Hay dos grandes drakkars anclados en la laguna, listos para hacerse a la mar (consulta la caja "Svardborg: características generales"); ambos están amarrados con gruesas maromas a una piqueta de hierro macizo clavada en el hielo. Una pasarela de madera de 15 pies de ancho permite a las criaturas subir a bordo y descender con seguridad.

Un **gigante de escarcha** está protegiendo cada nave. Si no se ha hecho sonar el cuerno, cuando los personajes se aproximen los hermanos se estarán lanzando hielo entre sí (el equivalente a una pelea de bolas de nieve para estos gigantes). Si detectan a los intrusos, les arrojarán fragmentos de hielo.

Tesoro

En cada barco se guarda el tesoro que los gigantes han ido acumulando; está escondido debajo de una red, a la espera que lo contabilicen y se reparta.

Oculto de esta forma, en el drakkar más oriental, hay una caja llena de jabón (por valor de 1 po), un barril de pescado en salazón (vale 10 po), una caja de madera con incrustaciones de nácar (con un valor de 25 po) que contiene 20 virotes de ballesta, un maletín de cuero con suministros de alquimista (por valor de 50 po), una caja con diez bonitos vestidos (con un valor de 25 po cada uno) y una caja de madera forrada de terciopelo que alberga un catalejo (por valor de 1.000 po).

En el drakkar atracado más al sur se almacenan cinco barricas de vino (1 po cada una), un maniquí de madera vestido con un chal de piel (por valor de 10 po), una gaita (vale 30 po), un tubo de madera sellado con cera que guarda cinco cartas náuticas (25 po cada una) y un libro de conjuros empapado que contiene 1d4 + 6 conjuros (a tu elección) de nivel 6 o inferior.

El *Krigvind*

El *Krigvind* regresará cuando los aventureros hayan conseguido la *caracola de teletransporte* que se encuentra en sala del trono de Storvald (zona 1g), pero antes de que un personaje haya tenido tiempo para sintonizarse con esta, o en otro momento a tu elección. Como es demasiado grande para acceder a la laguna de Svardborg, el barco fondeará junto al iceberg, al sur de la cabaña del jarl (zona 1) y a la vista de los muelles ubicados al sur de la cabaña del dique seco (zona 3).

El *Krigvind* precisa de al menos veinte gigantes para navegar y puede albergar hasta a cuarenta de ellos más 1.000 toneladas de carga. El gran drakkar transporta al jarl Storvald y a una tripulación de veinte **gigantes de escarcha** (ocho gigantes y doce gigantas). Cuatro operan las balistas, uno recoge las velas, otro controla el timón y catorce manejan los remos. Encadenado a la cubierta se encuentra Cryovain, un **dragón blanco adulto**. Detrás del dragón hay dos bodegas vacías donde se guardan los prisioneros, las ballenas cazadas y los bienes saqueados.

Storvald ha vuelto enfadado por no haber podido capturar ni una sola ballena; su ira se intensificará cuando se dé cuenta de que han invadido Svardborg. Si el búho gigante de la zona 1h consiguió escapar, estará con el jarl y le advertirá de que hay intrusos en el iceberg. De lo contrario, Storvald y su tripulación se percatarán de este hecho solo después de hallar evidencias de ello o tras escuchar el sonido del cuerno de la zona 2c. Si hay objetivos claros a la vista, tales como una aeronave atracada en alguna zona visible de Svardborg o aventureros al descubierto, los gigantes de escarcha usarán las balistas de la embarcación para atacarlos (consulta el apartado "Características del *Krigvind*").

Sean conscientes los gigantes de escarcha o no de la presencia de los intrusos, se dividirán del siguiente modo:

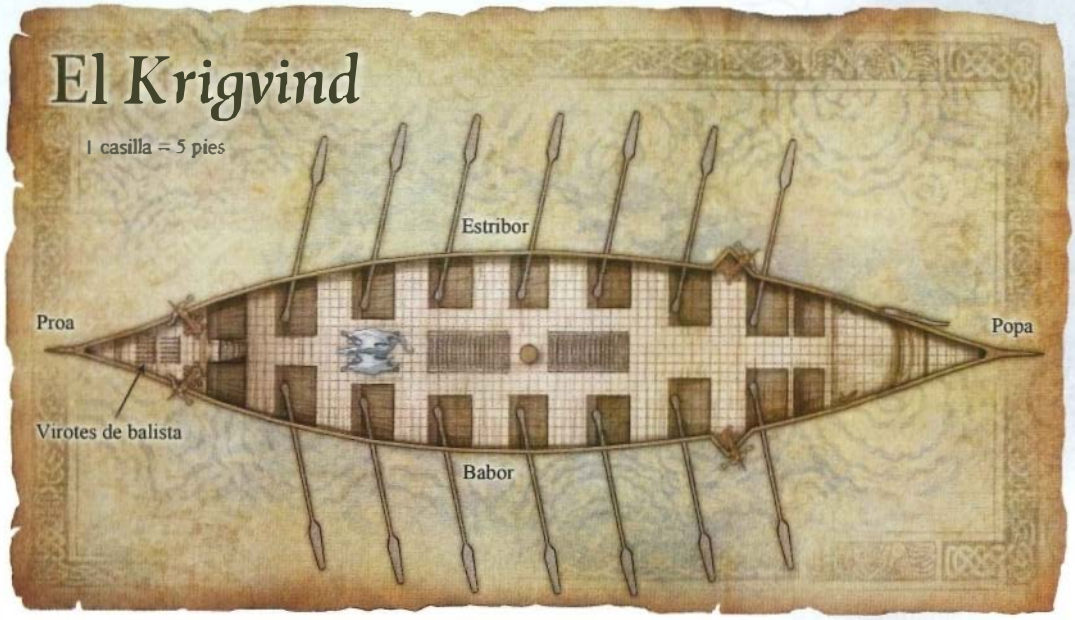
- Cinco gigantes de escarcha acompañarán a Storvald hacia la cabaña del jarl (zona 1). El jarl se dirigirá a su sala del trono mientras los demás aguardan en el salón de banquetes.
- Cinco gigantes de escarcha acudirán a la cabaña de los gigantes (zona 2).
- Cinco gigantes de escarcha recorrerán el iceberg para comprobar que la compañera de Cryovain se encuentra en el templo de Thrym (zona 4).
- Cinco gigantes de escarcha permanecerán a bordo del *Krigvind*: cuatro para manejar las balistas y uno para vigilar a Cryovain (consulta el apartado "Dragón encadenado").

El jarl de los gigantes de escarcha

El jarl Storvald es un **gigante de escarcha**, con los siguientes ajustes:

- Cuenta con 189 puntos de golpe.
- Posee una *piedra blod* (mira el apéndice B) atornillada a una cadena de hierro de 50 libras (23 kg) que lleva al cuello.
- Habla común, gigante y búho gigante.
- Tiene puntuaciones de Sabiduría y Carisma de 16 (+3) y posee el atributo Lanzamiento de Conjuros que se describe a continuación.

Lanzamiento de Conjuros. Storvald es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría. Conoce los siguientes conjuros de explorador:



MAPA 7.3: EL *KRIGVIND*

Nivel 1 (4 espacios): *marca del cazador, salto*
Nivel 2 (3 espacios): *localizar animales o plantas, localizar objeto*
Nivel 3 (2 espacios): *caminar sobre el agua, respirar bajo el agua*

TESORO

Storvald lleva puesto el Yelmo de Svardborg, un casco de cobre equipado con cuernos de dragón rojo. El objeto pesa 250 libras, no tiene propiedades mágicas y posee un valor de 2.500 po como obra de arte.

DRAGÓN ENCADENADO

Mientras Cryovain se encuentre encadenado en cubierta, estará apresado. Lleva al cuello un collar de hierro enganchado a dos cadenas. Otras dos cadenas aseguran sus patas traseras. Una criatura podrá usar una acción adicional en su turno para liberar las cuatro cadenas por medio de la magia, pronunciando una palabra de activación ("uvenfetter") a una distancia de 60 pies o menos del dragón. Solo Storvald y Nilraun conocen la palabra de activación. Un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar podrá abrir un solo collar y, además, una criatura puede romper una sola cadena utilizando una acción y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 27, o bien reduciendo los puntos de golpe de la cadena a 0. Cada cadena tiene CA 20, 20 puntos de golpe, un umbral de daño de 20 e inmunidad a los daños de frío, fuego, psíquico, trueno y veneno.

Storvald liberará al dragón si el *Krigvind* es abordado o si el barco es atacado desde el aire. El jarl ordenará a Cryovain luchar como aliado. Mientras el jarl mantenga prisioneros los huevos de su compañera, el dragón hará lo que el gigante le ordene. Si se libera a la pareja y las crías de Cryovain, el dragón se volverá contra Storvald y sus gigantes.

Cryovain es una criatura vil que no tiene por costumbre hacer tratos con humanoides insignificantes, ni mostrará misericordia alguna hacia cualquiera que haya sido amable con él (incluso aquel que intente liberarlo). Una vez libre, se reunirá con su compañera y ambos tratarán de convertir Svardborg en su guarida.

Cryovain no dispone de acciones en guarida y no podrá generar efectos regionales en las proximidades.

CARACTERÍSTICAS DEL KRIGVIND

El *Krigvind* tiene más de 500 pies de eslora y un mástil de 200 pies de alto. Posee la fortaleza de un castillo flotante, ignorando todo tipo de daño, excepto el infligido por las más poderosas máquinas de asedio. Cuenta con algunos otros aspectos a destacar.

BALISTAS GIGANTES

Solo las criaturas de tamaño Gigante pueden manejar las balistas del *Krigvind*. Estas armas van montadas sobre unas bases giratorias y pueden disparar en cualquier dirección. Siguen las reglas para balistas (consulta el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*), con la diferencia de que causan 44 (8d10) de daño perforante al impactar.

BODEGAS

A proa y popa del mástil de la nave hay dos bodegas vacías con puertas abisagradas fabricadas a base de troncos atados con gruesos cabos. Estos portones no disponen de cerraduras, ya que tan solo con su peso impiden que las criaturas, salvo las más fuertes, las alcen. Para levantar una de las puertas son necesarios dos gigantes de escarcha o criaturas de fuerza y tamaño similares. Los estrechos espacios que existen entre los troncos son lo suficientemente anchos como para que una criatura Pequeña pueda apretarse y pasar por ellos.

Los suelos de las bodegas están 12 pies por debajo del nivel de cubierta. Las gruesas paredes de madera de las salas están calafateadas con brea y los pequeños orificios que hay al nivel del suelo evitan que estos espacios se inunden.

TESORO

Ondeando en el extremo del mástil del navío, a modo de bandera, hay un *gallardete de la runa vind* (mira el apéndice B).

Todos los gigantes de escarcha miembros de la tripulación, a excepción de Storvald, llevan un saco con 3d6 × 100 pp, 1d6 × 100 po y un objeto corriente; establece cuál es tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que se presenta en la introducción.

AVANCE DE LOS PERSONAJES

Una vez los aventureros consigan la *caracola de teletransporte* del jarl Storvald, un personaje podrá sintonizarse con esta y usarla para transportar al grupo hasta Vorágine. Los aventureros podrían decidir no utilizar el objeto de inmediato, quizás porque quieran atacar el *Krigvind*, saquear el tesoro de los dragones blancos o hacer alguna otra cosa. Asegúrate de que los personajes hayan subido a nivel 9 antes de continuar con el capítulo 10: "Bastión de los gigantes de las tormentas". Los aventureros no tendrán que enfrentarse a Storvald o a los dragones blancos para subir de nivel.



Capítulo 8: Forja de los gigantes de fuego

Los seguidores de Zalto se han extendido por todo el Norte en busca de fragmentos de un coloso adamantino llamado el Vonindod. El duque también ha sellado una alianza con los drows de la casa Xorlarrin: les ha prometido apoyo para destruir a sus enemigos si los elfos oscuros lo ayudan a robar a Maegera, el primordial de fuego que se encuentra confinado en la ciudad subterránea enana de Gauntlgrym. Los Xorlarrin ocuparon Gauntlgrym tiempo atrás, pero el rey Bruenor Battlehammer y sus enanos expulsaron a los drows hace poco. Sin embargo, conocen bien su diseño. El duque Zalto ha entregado a los elfos oscuros un *frasco de hierro* (consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*) para atrapar a Maegera. Mientras los drows vuelven subrepticiamente a Gauntlgrym para perpetrar este colosal robo (mira el apartado "Gauntlgrym", en el capítulo 3), el gigante de fuego está preparando la forja ancestral de su familia para recibir a Maegera y los fragmentos del Vonindod.

En esta parte de su misión, los aventureros deberán viajar a Ironslag, la fortaleza que Zalto posee en las heladas montañas ubicadas al norte de la Marca Argéntea. El duque y sus gigantes de fuego abrieron y ocuparon la fragua varios meses atrás. Desde entonces, los gigantes han capturado esclavos y los han puesto a trabajar en las forjas. Los enanos de la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr tienen constancia de que los gigantes de fuego han regresado a Ironslag; sin embargo, los enanos aún se están recuperando de la Guerra de la Marca Argéntea y no están preparados para atacar el bastión de los gigantes.

Los personajes que visiten Ironslag deberán luchar no solo contra el duque gigante de fuego, su familia y sus seguidores más leales, sino también contra una aldea de siniestros yikarias. Si los aventureros se hacen con la caracola *de teletransporte* de Zalto, podrán usarla para viajar hasta Vorágine, la ciudadela submarina del rey Hekaton (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas") y avanzar hacia la siguiente etapa de la aventura.

Gigantes de fuego

Antes de dirigir esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de fuego que aparece en el *Monster Manual*. Te ayudará a interpretar a los gigantes de este capítulo.

Belicosos

A los gigantes del fuego les encanta luchar a lo grande y, de hecho, el duque Zalto es uno de los gigantes más belicosos de su generación. Durante años, los gigantes más poderosos han mantenido a raya las ansias de violencia de Zalto, pero con el rey Hekaton fuera de juego y la corte de los gigantes de las tormentas sumida en el caos, el duque ha puesto en marcha un plan para librar una guerra contra los dragones para mayor gloria de Surtur y buscando conseguir el favor divino de Annam el Padre Supremo. Sus objetivos comienzan con la reconstrucción del Vonindod, un coloso matadragones que construyeron sus ancestros.

El duque Zalto tiene una irritante esposa, Brimskarda, y dos niños gruñones, su conflictiva hija Cinderhild y su sádico hijo Zaltember. Su progenie le distrae, lo que afecta a sus propósitos, mientras que su mujer le recrimina el no actuar con la suficiente rapidez. Brimskarda teme que alguno de los otros lores gigantes obtenga antes el favor de los dioses. Zalto se siente presionado, ya que el éxito de su empresa depende de que pueda volver a encender la forja de adamantina de Ironslag,

así como de que sus secuaces sean capaces de recuperar todos los fragmentos que faltan del Vonindod. Por desgracia para Zalto, estos son los menores de sus problemas. El arrogante duque de los gigantes de fuego no ha tenido en cuenta la intromisión de unos insignificantes aventureros y de cierto dragón rojo anciano (consulta los apartados "Valle de Klauthen", en el capítulo 3, y "Aeronave de una secta", en el capítulo 4).

Alianza con los Xorlarrin

La alianza del duque Zalto con la casa Xorlarrin se basa en su firme promesa de que, una vez haya llegado a la cima del ordning, usará su fragua y su poder recién adquirido para ayudar a los drows a acabar con sus enemigos, empezando por los enanos que los han expulsado de Gauntlgrym. En cuanto a los elfos oscuros, les interesa más apoyar el plan de Zalto de librar una guerra contra los dragones, ya que dicho conflicto implicaría el seguro declive de las civilizaciones humanas, enanas y elfas del Norte, algo que los Xorlarrin desean por encima de todo.

Para cuando los aventureros hayan partido para Ironslag, los drows ya habrán logrado infiltrarse en Gauntlgrym (utilizando sus amplios conocimientos sobre la distribución de la ciudad enana). Si los elfos oscuros capturan a Maegera y entregan el *frasco de hierro* a Ironslag, los personajes podrán encontrárselos en la fortaleza del gigante de fuego. A menos que los aventureros derroten al duque Zalto o impidan de alguna otra manera que el *frasco de hierro* acabe en sus manos, el gigante conseguirá atrapar al primordial dentro de la fragua adamantina (zona 29). El fuego generado por Maegera tendrá la suficiente temperatura como para que Zalto y sus gigantes de fuego comiencen a forjar el Vonindod.

Vecinos yikarias

Zalto ha llegado a un acuerdo con los yikarias que habitan en la ladera de la montaña, sobre Ironslag. Estas viles criaturas vigilan la entrada superior de la fortaleza de los gigantes y también cultivan para ellos. A cambio, los gigantes no los molestan. Los dos tipos de yikarias, guerreros y sacerdotes, aparecen descritos en el apéndice C. En la aldea también habrá varios esclavos, prisioneros humanoides que los yikarias utilizan para los trabajos manuales.

Los yikarias fingen ser benévolos ofreciendo comida y refugio a los visitantes de paso; luego, se quitan la careta de amables anfitriones cuando sus huéspedes son más vulnerables. Mientras los visitantes duermen, los yikarias los dejan inconscientes a palos, les arrebatan su equipo y sus armas y los condenan a una vida de esclavitud. Privados de comida y calor, los esclavos rara vez sobreviven más de una semana.

A ojos inexpertos, la aldea de los yikarias parece un tranquilo e idílico refugio enclavado sobre un acantilado alpino, con muros de granito que mantienen a raya el aullido del viento. Los enanos de la Ciudadela Adbar saben que no deben confiar en esas criaturas, por lo que ocasionalmente envían patrullas al norte para espiar el asentamiento. Los yikarias emboscaron una de esas patrullas e hicieron prisioneros a los supervivientes. Han usado su magia para poseer los cuerpos de los prisioneros enanos y, bajo la apariencia de estos, sus espías se han infiltrado en la Ciudadela Adbar. Estos agentes harán todo lo que esté en su mano para disuadir a los enanos de que ataquen Ironslag, sobre todo asegurando a los líderes de la ciudad fortaleza que los yikarias no representan una amenaza inminente. También estarán dispuestos a asesinar al gobernante de Adbar, el rey Harnoth, si intenta atacar la aldea.

Ironslag

Al norte de la Marca Argéntea hay un gran número de imponentes montañas nevadas a las que se conoce como las Espiras de Hielo. La gran mazmorra-forja de Ironslag se encuentra bajo el pico que los enanos de la Marca Argéntea conocen como el monte Hamarhaast ("martillo de cenizas"). Esculpidas en la base de un acantilado montañoso de 500 pies de alto están un par de puertas adamantinas de 50 pies de alto, herméticamente selladas por una antigua magia. Los aventureros que tengan intención de acceder a la fortaleza deberán hallar una manera superar estas puertas o, en su defecto, localizar una ruta alternativa. Una de esas vías es una escalera tallada en la ladera de la montaña (mira la zona 1). Otra implica el uso de monturas voladoras o una aeronave.

Llegar hasta Ironslag por medios terrestres

Los aventureros que viajen hasta Ironslag a pie o a caballo deberán atravesar unas desiguales y heladas tierras de interior si quieren alcanzar su destino. Es probable que tengan uno o más encuentros aleatorios (utiliza la tabla "Encuentros aleatorios en la naturaleza" que aparece en el capítulo 3).

El principal beneficio de aproximarse por tierra es el sigilo; los personajes podrán llegar al pie de la montaña y subir hasta la aldea de los yikarias sin que les detecten.

Llegar hasta Ironslag por medios aéreos

Si los aventureros disponen de una aeronave (consulta el apartado "Aeronave de una secta", en el capítulo 4) o de monturas voladoras (mira los apartados "Fireshear" y "Nido de Halcón", en el capítulo 3), podrán viajar hasta Ironslag por vía aérea y evitar los encuentros terrestres. Los personajes que cabalguen sobre hipogrifos se desplazarán a razón de 54 millas al día (tres vuelos de 3 horas con 1 hora de descanso entre estos). Los que monten en grifos viajarán 72 millas en ese mismo tiempo.

Los aventureros que se acerquen por el aire a la cara sur del monte Hamarhaast divisarán la escalera tallada en la montaña (zona 1), el pueblo de los yikarias asentado en la ladera de la elevación (zonas 2 a 10) y las grandes puertas adamantinas al pie de esta (zona 28).

La quimera que vive en el monte representará una amenaza para los personajes que lleguen por el aire. Si la bestia se encuentra en su guarida cuando el grupo aparezca por primera vez, es posible que divise la aeronave o las monturas al aproximarse y se lance al ataque. A la quimera le gusta especialmente la carne de hipogrifo; si ve uno o más ellos acercarse a la montaña, atacará al más cercano y no cejará en su ofensiva hasta que esta o el hipogrifo estén muertos, o hasta que su presa escape.

Hay muchos lugares seguros en la montaña donde tomar tierra con las monturas voladoras. Una vez se hayan librado de la quimera, podrán aterrizar en su cueva y usarla como refugio. Estas monturas también podrán posarse con seguridad en la escalera que asciende por la montaña o en el poblado de los yikarias. La aeronave podrá descender sin peligro hasta la base de la montaña o a cualquier espacio cuadrado de 30 pies de lado en el interior de la aldea. Si una aeronave, los grifos o los hipogrifos aterrizan en el asentamiento de los yikarias, se dará la alarma en todo el lugar.

Zonas y moradores

Ironslag tiene dos áreas diferenciadas: la aldea de los yikarias, situada en la ladera de la montaña, y la forja de los gigantes de fuego bajo esta (todo lo cual se detalla en los mapas 8.1 y 8.2). A continuación, se describen estas áreas con más detalle, junto con la información adicional que aparece

Moradores de la aldea de los yikarias (de día)

Zona	Criatura(s)	Notas
3	2 guerreros yikarias	Al darse la alarma, los yikarias matarán a los esclavos y luego se dirigirán hacia la zona 8, atacando a los intrusos que encuentren por el camino.
4a–4c	1 guerrero yikaria, 2d4 jabalíes y 2d4 yaks	Al darse la alarma, los yikarias matarán a los esclavos y luego se dirigirán hacia la zona 8, atacando a los intrusos que encuentren por el camino. Si se les combate en el granero, los guerreros liberarán a dos jabalíes, que atacarán y perseguirán a los intrusos.
5b	1 guerrero yikaria	El yikaria se quedará donde está.
5c, 5d	2 guerreros yikarias	Los yikarias permanecerán donde están.
5e	1 guerrero yikaria	El yikaria se quedará donde está.
6	1 guerrero yikaria	Al darse la alarma, el yikaria matará a los esclavos y luego se dirigirá hacia la zona 8, atacando a los intrusos que encuentre por el camino.
7	1 guerrero yikaria	Si el yikaria detecta intrusos, abandonará a los esclavos y acudirá a la zona 8 para avisar al jefe. Si oye el tañido del gong, matará a los esclavos antes de dirigirse a la zona 8.
8	Jefe Kartha-Kaya y 2 sacerdotes yikarias	Si se detectan intrusos, un yikaria hará sonar el gong para alertar a toda la aldea, mientras los demás se enfrentarán a los extraños.

Moradores de la aldea de los yikarias (de noche)

Zona	Criatura(s)	Notas
4a–4c	2d4 jabalíes y 2d4 yaks	Los animales estarán encerrados en sus cercados.
5a	2 guerreros yikarias	Al darse la alarma, los yikarias matarán a los esclavos y luego se dirigirán hacia la zona 8, atacando a los intrusos que encuentren por el camino.
5b–5e	2 guerreros yikarias	Los yikarias se quedarán donde están.
5f	2 guerreros yikarias	Como la zona 5a.
6	1 guerrero yikaria	Al darse la alarma, el yikaria matará a los esclavos y luego se dirigirá hacia la zona 8, atacando a los intrusos que encuentre por el camino.
8	Jefe Kartha-Kaya y 2 sacerdotes yikarias	Si se detectan intrusos, un yikaria hará sonar el gong para dar la alarma a toda la aldea, mientras los demás se enfrentarán a los extraños.

en la caja "Ironslag: características generales". Las tablas "Listado de moradores de la aldea de los yikarias" y "Listado de moradores de la forja" ofrecen un resumen de los habitantes hostiles de estas dos áreas. Si se da la alarma en una de ellas, no tendrá efecto en el nivel de alerta de la otra.

Durante el día, algunos de los yikarias estarán supervisando a los esclavos que trabajan en el molino (zona 3), los graneros (zonas 4a–4c) y los campos de cultivo (zona 7). Por la noche, los esclavos permanecerán encerrados en sus jaulas y los yikarias volverán a sus chozas (zonas 5a–5f). Usa la tabla "Moradores de la aldea de los yikarias" que corresponda (de día o de noche) en función de cuándo lleguen los personajes.

Aldea de los yikarias

Las espesas y grises nubes y el viento aullante facilitarán a los aventureros alcanzar el pueblo de los yikarias sin ser vistos u oídos. Las puertas de la aldea estarán atrancadas desde dentro, por lo que los personajes deberán anunciar su llegada o hallar alguna forma de sortear los muros.

Los yikarias no apostan guardias y rara vez salen de sus chozas. El único de ellos que tendrá ocasión de detectar a los aventureros al invadir el poblado trepando o sobrevolando los muros será el que se encuentra vigilando a los esclavos en la zona 7 durante el día. Los personajes que accedan a la aldea al alcance de la vista de este yikaria deberán superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 para evitar que los vea de inmediato. Si este guerrero se topa con algún invasor, abandonará a los esclavos y acudirá a la zona 8 para avisar al jefe Kartha-Kaya.

El jefe de los yikarias tiene un gran gong de bronce en su cabaña (zona 8). Si él o sus esposas son alertados de la presencia de invasores, uno de ellos lo tocará. Sonará lo suficientemente fuerte como para que lo escuche todo el pueblo, haciendo que otros habitantes acudan corriendo. Los yikarias son seres de un pragmatismo vil. Antes de enfrentarse a los invasores, asesinarán a sus esclavos para evitar que sean liberados o se vuelvan contra ellos. Para conquistar el asentamiento, los aventureros deberán derrotar a todos los yikarias adultos que habiten en el lugar.

Si los personajes se acercan al pueblo sin parecer amenazantes, el jefe Kartha-Kaya los recibirá con los brazos abiertos e interpretará el papel del anfitrión benevolente, ofreciéndoles pan recién hecho, queso, jarras de cerveza tibia y tazones de sopa caliente de verduras y cebada. Les permitirá fumar de su pipa y dormir en su choza. Los aventureros que participen de la hospitalidad del jefe deberán, tras una hora de disfrute, tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o caerán inconscientes, como resultado de la sopa que han tomado o la pipa de la que han fumado, que habrán sido aderezadas con un veneno al que los yikarias son inmunes. Los elfos y los semielfos serán inmunes al efecto de somnolencia del veneno y los enanos tendrán ventaja en la tirada de salvación. Una criatura que quede inconsciente de esta manera despertará si se le inflige daño; de lo contrario, permanecerá así durante 3d6 horas. Si todo el grupo cae inconsciente, los yikarias despojarán a los aventureros de sus pertenencias (incluidas sus armaduras), les pondrán grilletes en muñecas y tobillos y los convertirán en esclavos. El equipo del grupo quedará amontonado en la choza de Kartha-Kaya y los prisioneros serán puestos a trabajar en la cosecha de los cultivos de la zona 7, ordeñando cabras en la zona 6 o limpiando el estiércol de los animales en las zonas 4. Si el jefe no consigue que todos los personajes se duerman, esperará para comprobar qué efecto (si es que tiene alguno) provoca el veneno antes de hacer sonar el gong. Mientras los demás yikarias adultos acuden a su cabaña, Kartha-Kaya y sus esposas atacarán a los aventureros que estén conscientes. Los yikarias perseguirán y vapulearán a los personajes hasta dejarlos inconscientes, para luego despojarlos de sus pertenencias y esclavizarlos.

Forja de los gigantes de fuego

La fragua de los gigantes de fuego es un complejo de mazmorras de dos niveles ubicado debajo de la aldea de los yikarias y

Listado de moradores de Ironslag

Zona	Criatura(s)	Notas
10	2 salamandras	Si las salamandras mueren, los esclavos intentarán escapar de las minas.
12	1 gigante de fuego y 8 orcos	El gigante y los orcos se quedarán donde están.
15	2 gigantes de fuego y 3 ogros	Los gigantes acudirán a la zona 20 si la cadena de cubas deja de moverse, mientras que los ogros permanecerán donde están. Tanto los gigantes como los ogros investigarán cualquier ruido fuerte que se produzca en la zona 14.
17	1 salamandra	La salamandra permanecerá en este lugar, vigilando a los esclavos.
18	Zaltember (un gigante de fuego joven) y 4 ogros	Zaltember y los ogros acudirán a investigar las interrupciones del trabajo en la zona 17. Si está herido, el gigante huirá a la zona 31.
20	2 ogros con armaduras	Los ogros se quedarán donde están, vigilando a los esclavos.
21	1 gigante de fuego	El gigante de fuego acudirá a la zona 20 si el torno de los esclavos deja de girar; alzará el rastrillo de la zona 22 si precisa refuerzos.
22	7 sabuesos infernales	Los sabuesos infernales permanecerán donde están hasta que se les libere.
23	6 hobgoblins y 6 orcos encarcelados	Los hobgoblins se quedarán donde están, protegiendo a los prisioneros, entre los que se incluyen los orcos. Si los liberan, los orcos atacarán a los intrusos.
25	30 goblins	Los goblins huirán a la zona 31 si detectan intrusos.
26b	Cinderhild (gigante de fuego joven) y 2 hobgoblins	Cinderhild y los hobgoblins permanecerán donde están.
28	Duque Zalto y 2 sabuesos infernales	El duque Zalto y sus sabuesos infernales acudirán a la zona 20 si la cadena de cubas se detiene.
30	1 gólem de hierro	El gólem se quedará donde está hasta que lo activen.
31	Brimskarda (giganta de fuego), 2 ogros, 20 goblins y 5 mephits de humo	Brimskarda permanecerán donde está para vigilar a los trabajadores goblins y ogros.
34	4 gigantes de fuego	Los gigantes acudirán a la zona 20 si la cadena de cubas se para.
35a–35c	1 gigante de fuego	El gigante responderá si hay problemas en la zona 34, pero, por lo demás, se quedará donde está.

de las minas. El mineral de hierro en bruto de estos filones se transporta en vagonetas hasta la zona 17 y se carga en unos recipientes de hierro que cuelgan de un artilugio similar a una noria al que llaman la cadena de cubas. Esta cadena gira gracias a una rueda accionada por esclavos (zona 20) y lo hace en el sentido de las agujas del reloj, atravesando el nivel superior de la fortaleza; transporta este mineral hasta el molino de preparación (zona 12) para triturarlo. Luego, el hierro se carga en más cubas y se lleva hasta la fundición, donde los ogros de las grúas (zona 18) usan unas largas varas con forma de gancho para volcarlos, lo que hace que el mineral caiga en la fundición, justo debajo (zona 34). Unos enormes fuelles elevan la temperatura dentro de la forja, derritiendo el hierro. El metal fundido se vierte entonces en un enorme conducto de piedra (zonas 35) por el que se canaliza hacia unos moldes y se utiliza para forjar espadas y armaduras a escala de los gigantes.

La distancia de separación entre las cubas de hierro es de 10 pies. Tienen 10 pies (3 m) de largo, 6 pies (1,8 m) de ancho y 6 pies (1,8 m) de profundidad. Uno de estos recipientes puede albergar a una criatura Grande o hasta a cuatro Medianas. Dos criaturas Pequeñas pueden ocupar el espacio de una Mediana. Mientras el torno de esclavos siga girando, las cubas se moverán a una velocidad de 10 pies por asalto; una de ellas tardará aproximadamente 15 minutos en completar un recorrido completo.

Aunque la fragua de adamantina (zona 29) no esté encendida, la fundición principal (zona 34) está operativa, de manera que el ruido de las forjas de armas junto a los ecos de la cadena de cubas al girar lentamente resuenan por todo el complejo. El sonido es tan fuerte que la actividad en una zona por lo general no suele atraer la atención de las criaturas de las zonas adyacentes, lo que hará posible que los aventureros vayan eliminando a los enemigos poco a poco.

Si el torno de esclavos deja de girar, la cadena de cubas se detendrá; esto indicará a los gigantes que algo va mal. A menos que el sistema vuelva a ponerse en movimiento, todos los gigantes de fuego adultos que no hayan muerto o estén incapacitados se dirigirán hacia el torno (zona 20) para averiguar qué es lo que pasa, a menos que la tabla "Listado de moradores de Ironslag" indique otra cosa.

Refuerzos

Comprueba si aparecen refuerzos una vez durante el día y otra vez por la noche; para ello, tira el d100 y consulta la tabla "Refuerzos de Ironslag". Si se indica que llegan nuevas fuerzas, el gigante de fuego que las lidera pronunciará una frase de activación en idioma gigante que abrirá las cerraduras y luego las puertas adamantinas que dan paso a la sala de ensamblaje del Vonindod (consulta la zona 28). Estos refuerzos permanecerán en dicha estancia hasta que Zalto los destine a otro lugar. Si el duque no se encuentra cerca y hay evidencias de que alguien ha atacado la fragua, estas fuerzas comenzarán a peinar el complejo en busca de intrusos y supervivientes.

Refuerzos de Ironslag

d100	Criatura(s)
01–60	Ninguno
61–85	1 gigante de fuego equipado con una *vara del Vonindod* y un fragmento Pequeño del Vonindod que pesa 150 libras (68 kg)
86–00	1 gigante de fuego equipado con una *vara del Vonindod* y acompañado por 1 capitán hobgoblin y 3d6 hobgoblins que traen a rastras un fragmento del Vonindod Enorme de 2.500 libras (1.134 kg) de peso

1. Los doce mil escalones

Miles de años después del abandono de Ironslag, un clan de yikarias utilizó a esclavos humanoides para tallar una

Ironslag: características generales

Un par de enormes y herméticas puertas, cerradas por medios mágicos, sellan la bóveda principal de Ironslag (zona 28). Los aventureros que tengan intención de infiltrarse en la fortaleza tendrán más probabilidades de conseguirlo subiendo una escalera de 500 pies de alto tallada en los acantilados (zona 1) y, tras esto, atacando o infiltrándose en el poblado de los yikarias (zonas 3–8).

Aldea de los yikarias. El pueblo de los yikarias está construido en la ladera de la montaña y rodeado por unos muros de piedra de 20 pies de alto. Trepar estos muros requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. En estos hay integradas unas puertas dobles de gruesos maderos de roble reforzados con bandas de hierro. Los portones estarán atrancados por dentro y serán demasiado resistentes como para echarlos abajo sin la ayuda de un ariete o un arma de asedio. Las edificaciones del asentamiento son toscas chozas de una sola planta con techos de paja y paredes hechas de mampostería. Las paredes interiores están cubiertas de arcilla lisa pintada con coloridos murales de impresionantes paisajes.

Los yikarias encarcelan a sus esclavos en jaulas de hierro por las noches. Cada una de ellas dispone de un candado de hierro que se puede forzar utilizando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 15. Todos los yikarias adultos llevan consigo una llave que abre todas las jaulas.

Chimeneas. Las chimeneas de Ironslag están excavadas en la roca misma; sus repisas son de basalto y están talladas con imágenes de sabuesos infernales y elementales de fuego. Estas aberturas son lo suficientemente anchas y altas como para que un grupo de aventureros permanezca en su interior de pie. El fuego arde constantemente en estos hogares, alimentado por el gas natural que emana de 1d4 + 4 orificios del suelo. La llama de una chimenea se podrá apagar tapando estos agujeros, cada uno de los cuales tiene 4 pulgadas (10 cm) de diámetro. Cualquier criatura que entre en el fuego o comience su turno allí recibirá 10 (3d6) de daño de fuego y comenzará a arder. Hasta que alguien realice una acción para apagar el fuego, la criatura sufrirá 10 (3d6) de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura podrá apagar las llamas usando un litro o más de agua, una manta gruesa o algún otro medio.

Escaleras. Todas las escaleras de la forja están dimensionadas a escala de los gigantes de fuego. Cada escalón tiene de 3 pies (90 cm) de alto por 3 pies (90 cm) de profundidad. Para las criaturas Grandes y de menor tamaño las escaleras serán terreno difícil.

Gradas. El nivel superior de Ironslag dispone de unas pasarelas de hierro atornilladas a las paredes y afianzadas con tensas cadenas fijadas al techo. Sobre estas gradas hay algunas grúas de hierro, poleas y brazos basculantes unidos a algunas de estas. Los suelos de estas estructuras son parrillas de hierro con huecos lo suficientemente grandes como para que pase un puño humano. Las gradas otorgan cobertura tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que deba pasar a través de estas para alcanzar a su objetivo.

Iluminación. El pueblo de los yikarias y otras ubicaciones al aire libre dependen de la luz natural. Las minas están a oscuras. La luz es tenue en las habitaciones y los pasillos de Ironslag que cuentan con chimeneas o braseros de hierro.

Mobiliario y objetos sobredimensionados. La mayor parte de los muebles y demás objetos de Svardborg están dimensionados a escala de los gigantes de fuego. Las excepciones se indican en el texto. Los elementos de mobiliario suelen ser dos veces más altos, largos y anchos que su equivalente en tamaño humano y tienen aproximadamente ocho veces su peso. Las criaturas Pequeñas y Medianas podrán escabullirse por debajo de los muebles de tamaño gigante, tratando el espacio que ocupan como terreno difícil.

Puertas. A menos que se indique otra cosa, las puertas de Ironslag miden 20 pies (6 m) de alto y están hechas de placas de hierro remachadas, con tiradores situados a 9 pies (2,7 m) sobre el suelo. Un gigante Enorme no tendrá problemas para abrirlas. Una criatura de menor tamaño podrá intentar abrir una puerta, siempre que esta, o alguna otra que la ayude, sea capaz de alcanzar el picaporte y desplazarlo. Mientras este último esté accionado, una criatura deberá usar una acción para empujar o tirar de la pesada puerta; conseguirá abrirla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. Si no tiene éxito, la puerta no se abrirá.

Rastrillos. Ninguna de las verjas levadizas de Ironslag está conectada a cabrestantes mecánicos u otros mecanismos de elevación. Deben alzarse a mano. Cualquier criatura tan grande y fuerte como un gigante de fuego podrá usar una acción para levantar un rastrillo. Cualquier otra criatura deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22 para alzar una de estas verjas sobre su cabeza. Aunque estas puertas son gigantescas, sus barrotes de hierro están tan juntos que ni siquiera las criaturas Pequeñas pueden deslizarse entre estos.

Techos. Los techos de las minas están a 20 pies de altura. Los del nivel superior de Ironslag se alzan hasta los 30 pies de altura y los del nivel inferior hasta los 50 pies.

escalera en el acantilado de la montaña. En la cima de esta obra, los yikarias construyeron una aldea. En los siglos que siguieron, los clanes de enanos, ansiosos por saquear las minas, llevaron a cabo numerosos intentos fallidos de conquistar el poblado de los yikarias; al final decidieron que los tesoros de Ironslag no merecían la pena. Los toscos escalones, los doce mil, están labrados para que los puedan emplear humanoides Medianos y ascienden un total de 500 pies. La escalera, que tiene un promedio de 15 pies de ancho y carece de barandilla, sube en línea recta y pasa por encima de las puertas selladas de adamantina de la fragua (zona 28). Estas escaleras no vuelven sobre sí mismas ni una sola vez hasta alcanzar los muros exteriores del asentamiento de los yikarias.

Los caballos y los ponis normales se mostrarán reticentes a subir la escalera. Convencer a una de estas criaturas para que lo hagan requerirá una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 15. Se podrá conseguir que las monturas invocadas por medios mágicos realicen el ascenso, para lo que no se necesitará ninguna prueba de característica. Las mulas, al avanzar con paso seguro, podrán subir los escalones con facilidad y no hará falta persuadirlas.

Guarida de la quimera

Tras ascender 350 pies, la escalera se verá interrumpida por una cámara natural de 50 pies de ancho y 50 pies de profundidad que una **quimera** ha convertido en su guarida. La cornisa que queda delante de este lugar está cubierta con los huesos de presas de la criatura (bestias en su mayoría, junto a un puñado de huesos de orcos y enanos). La escalera se reanuda en el lado opuesto del saliente, subiendo otros 150 pies hasta la zona 2. Al fondo de su cubil, la quimera tiene un nido hecho de huesos, trozos de tela desgarrada y pegotes de tierra y vegetación muerta.

Cuando los aventureros lleguen por primera vez, habrá una probabilidad del 50 % de que la bestia esté presente, en cuyo caso atacará a los intrusos en cuanto los vea. De lo contrario, la quimera habrá salido a cazar y volverá a su guarida en el momento que consideres oportuno.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen el nido de la quimera hallarán varios objetos que esta ha arrebatado a sus presas: 120 po, 45 pp, seis gemas de 100 po, una armadura de cuero de tallaje gnomo con una pequeña caja de música de electro (vale 50 po) dentro de uno de sus múltiples bolsillos,

una daga con la hoja de obsidiana (con un valor de 75 po), un yelmo chapado en oro, tachonado con gemas y rematado por un pequeño yunque dorado (vale 750 po) y 1d3 objetos mágicos (tira en la tabla de objetos mágicos B en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

2. Puente

Un cortado existente en la ladera de la montaña divide el pueblo de los yikarias en dos. Una pasarela de madera salvaba el precipicio hasta que se pudrió. Más tarde, los yikarias construyeron un puente más seguro con cuerdas y tablones, atado a cuatro resistentes postes de madera.

3. Molino

Hay una enorme noria hidráulica de madera atravesada por un eje de hierro e instalada sobre un río de fuerte corriente que al poco se precipita por el cortado de la montaña. A medida que la fuerza del agua hace girar la rueda, no solo mueve el ascensor de la zona 9, sino que también acciona una gran muela ubicada dentro de una choza, junto a la noria; esta cabaña posee una entrada en la pared sur cubierta por una cortina hecha con cuentas. El grano cosechado en la zona 7 se trae hasta aquí para convertirlo en harina. La fricción de la piedra de molino, el traqueteo de la noria y el torrente de agua que cae por la ladera de la montaña ahogarán la mayor parte de los demás ruidos que se produzcan en esta zona.

Durante el día, habrá dos **guerreros yikarias** (mira el apéndice C) en este lugar, vigilando en silencio a un par de esclavos enanos escudo (**plebeyos**) que están llenando unos sacos de arpillera con harina, para luego llevarlos a los hornos de pan de la zona 5. Los yikarias estarán sentados en taburetes y fumando en pipa, o bien cosiendo mantas para pasar el rato mientras supervisan el trabajo de los esclavos. Por la noche, el molino estará vacío; los guerreros se retirarán a su choza (zona 5a) mientras los enanos duermen en una jaula, tras esta. Si se deja en libertad a los esclavos, se comportarán y actuarán como se describe en la caja "Esclavos de los yikarias".

Noria hidráulica

Los aventureros podrán intentar llegar hasta la zona 9 trepando por las aberturas que se aprecian en la estructura de la noria y reptando sobre su eje de hierro. Se trata de una maniobra peligrosa, por lo que cruzar de un lado al otro requerirá tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 15. Si algún personaje no supera la prueba y no consigue pasar, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza de CD 10. Si la falla, el aventurero será arrastrado por el río y caerá por la ladera de la montaña, recibiendo 70 (20d6) de daño contundente a causa de la caída. Si tiene éxito, el personaje logrará agarrarse a la rueda o al eje y evitar precipitarse al vacío, pero quedará atascado entre los brazos de la rueda y habrá de repetir la tirada de salvación en su siguiente turno para poder alcanzar un extremo del eje o el otro.

Los personajes podrían intentar cruzar con más seguridad deteniendo el giro de la noria del río. Si encajan el poste de algún cercado u otro objeto similar entre los radios de la rueda, esta se parará; para ello, cuando traten de frenarla deberán superar una prueba de Fuerza CD 20. Cuando la noria se haya detenido, la fuerza de la corriente ejercerá una tremenda presión sobre esta. Al final de cada turno, habrá una probabilidad del 25 % de que se rompa y caiga cascada abajo. Si eso sucede, la muela y el montacargas (zona 9) dejarán de funcionar. Cualquier criatura que se encuentre sobre la rueda cuando se rompa será barrida por la corriente y se precipitará por el cortado junto con los restos del artilugio, sufriendo 70 (20d6) de daño contundente a causa de la caída. La destrucción de la noria alertará a la totalidad de la aldea de los yikarias. A su vez, Zalto ordenará a uno de los gigantes de fuego de la zona 34 que acuda a la zona 9, para averiguar qué ha hecho que el ascensor deje de funcionar y le informe al respecto. A menos que encuentre algún problema por el camino, el gigante llegará a la zona 9 aproximadamente 20 minutos después de que el montacargas se haya averiado. Si el gigante halla evidencias de algún tipo de sabotaje, informará al duque (tardará otros 20 minutos en volver), que alertará a toda la forja, haciendo imposible sorprender ya a sus defensores.

Esclavos de los yikarias

La mayoría de los esclavos de la aldea de los yikarias son anónimos. Puedes asignarles nombres y géneros según creas oportuno. Aquellos que sean liberados tratarán de volver a sus hogares; podrán compartir la siguiente información:

- El jefe de los yikarias se llama Kartha-Kaya y tiene dos esposas.
- No se puede confiar en los yikarias.
- Una noria hidráulica hace girar la piedra de molino (zona 3) y también permite subir y bajar un montacargas (zona 9) que conduce hasta el corazón de la fragua de los gigantes de fuego.
- Hay muchos otros esclavos trabajando en las minas. Junto al ascensor hay una escalera de caracol (zona 10) que desciende hasta estas. Se puede llegar a la forja de los gigantes de fuego recorriendo las minas, pero la ruta del montacargas es más rápida.
- A menudo se divisa un monstruo volador de tres cabezas (la quimera de la zona 1); suele volar en círculos sobre la aldea de los yikarias.

4. Establos

La aldea cuenta con tres establos (zonas 4a, 4b y 4c). Cada uno alberga un gran gallinero, así como varias porquerizas embarradas que contienen 2d4 **jabalíes** y 2d4 yaks (utiliza para estos últimos el perfil del **alce**). Los jabalíes devoran las sobras y proporcionan carne, mientras que los yaks producen lana y sirven como bestias de carga. En las paredes de estos edificios cuelgan palas, horcas, azadas, cubos de madera, yugos y arados; en unos estantes se almacenan sacos de semillas, a la espera de la siembra de la siguiente primavera.

Durante el día, habrá un **guerrero yikaria** (mira el apéndice C) dentro de cada establo, vigilando a dos esclavos humanos (**plebeyos**) que recolectan huevos, dan de comer a los animales y limpian las pocilgas. Si los intrusos se enfrentan a un yikaria en uno de estos edificios, este usará una acción para abrir la porqueriza, que guarda dos jabalíes. En su siguiente turno, los animales saldrán corriendo del establo y atacarán a los extraños, mientras que el guerrero acabará con los esclavos y luego huirá en dirección a la cabaña del jefe (zona 8) para alertar a Kartha-Kaya. Los jabalíes perseguirán a los personajes que huyan del lugar. Por la noche, el yikaria se retirará a una choza cercana mientras sus esclavos se quedarán encerrados en una jaula de hierro anexa al establo. Si se deja en libertad a los cautivos, se comportarán y actuarán como se describe en la caja "Esclavos de los yikarias".

Por las noches, el yikaria de la zona 4a duerme en la zona 5b, el de la zona 4b duerme en la zona 5e y el de la zona 4c duerme en la zona 5f.

5. Chozas

El pueblo cuenta con seis chozas reservadas como viviendas para los guerreros yikarias. Si se deja en libertad a los

esclavos, se comportarán y actuarán como se describe en la caja "Esclavos de los yikarias".

Cada cabaña dispone de un jergón para cada ocupante yikaria, un horno de piedra para hornear pan y calentar sopa y unas cestas que se utilizan para guardar alimentos y otros suministros.

5A. Choza del molinero

Esta cabaña está desocupada durante el día. Por las noches, los dos **guerreros yikarias** (mira el apéndice C) que supervisan el molino (zona 3) duermen en esta choza, mientras que a sus dos esclavos enanos escudo (**plebeyos**) los encierran en una jaula, en el exterior.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen la cabaña hallarán, entre el desorden, un cesto con 250 po en monedas de diverso cuño, cuatro lujosas joyas confeccionadas con abalorios (con un valor de 25 po cada una) y un objeto mágico, que se establecerá tirando en la tabla de objetos mágicos A del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

5B. Choza de los encargados de los establos

Durante el día, en este lugar se encontrarán un **guerrero yikaria** (mira el apéndice C) y un niño yikaria. Por las noches, también estará presente el **guerrero yikaria** que se encarga del establo cercano (zona 4a). Un esclavo elfo lunar (**plebeyo**) se dedica a limpiar la choza durante el día y permanece confinado en una jaula, en el exterior, por las noches.

Tesoro. Los aventureros que inspeccionen la cabaña en busca de tesoro hallarán un cesto con 150 po en monedas de diverso cuño y seis lujosas joyas confeccionadas con cuentas (25 po cada una).

5C. Choza familiar

En esta cabaña se alojan dos **guerreros yikarias** (consulta el apéndice C) día y noche. Un esclavo elfo lunar (**plebeyo**) se dedica a limpiar la choza durante el día y queda confinado en una jaula de hierro, en el exterior, por las noches.

Tesoro. En las paredes cuelgan, entre coloridos murales que representan paisajes, cuatro máscaras rituales talladas en madera y decoradas con gemas semipreciosas. Estas máscaras valen 250 po cada una.

5D. Choza familiar

Esta cabaña cobija a dos **guerreros yikarias** (mira el apéndice C) día y noche. Un esclavo elfo lunar (**plebeyo**) se dedica a limpiar la choza durante el día y permanece confinado en una jaula, en el exterior, por las noches.

Tesoro. En el techo cuelga un incensario de oro (vale 250 po). Hay cuatro bloques de incienso (con un valor de 25 po cada uno) guardados en un cesto junto al horno de pan.

5E. Choza de los encargados de los establos

Durante el día, en este lugar habrá un **guerrero yikaria** (consulta el apéndice C). Por las noches, también estará presente el **guerrero yikaria** que supervisa el establo cercano (zona 4b). Dos esclavos gnomos de las rocas (**plebeyos**) se dedican a limpiar la choza durante el día; por las noches los confinan en una jaula de hierro, en el exterior.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen la cabaña encontrarán, entre el desorden, un cesto que contiene diez piezas de joyería confeccionadas con abalorios (valen 25 po cada una). Una esclava gnoma también lleva consigo, escondida, una gema de 500 po. Se la entregará a los aventureros como recompensa si la liberan de su cautiverio.

5F. Choza de los granjeros

Por las noches, dos **guerreros yikarias** (mira el apéndice C) duermen en esta choza; durante el día, está desocupada. Uno de los yikarias supervisa a los esclavos del establo cercano (zona 4c) mientras que el otro vigila a los cautivos que atienden los campos de cultivo (zona 7). Por las noches, se confina a todos los esclavos en una jaula de hierro.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen la cabaña en busca de tesoro hallarán un cesto que alberga varias armas no mágicas confiscadas a los prisioneros; incluyen tres dagas, una honda, una bolsa con trece piedras para la honda, una ballesta de mano y cuatro virotes para esta. Otro cesto contiene tres pequeñas bolsas de cuero, cada una de las cuales guarda 2d6 gemas (con un valor de 10 po cada una). Estas gemas se las confiscaron a los esclavos que posteriormente fueron enviados a las minas.

6. Lechería

La estructura de esta choza comprende una vivienda unida a un establo y a una lechería. Un anciano **guerrero yikaria** (consulta el apéndice C) supervisa el lugar y tiene a su cargo a dos esclavos: un humano que cuida de doce cabras en el establo y un semiorco que elabora queso en la lechería (ambos **plebeyos**). Por las noches, se confina a estos cautivos dentro de una jaula de hierro situada en un patio trasero. Si se libera a los esclavos, se comportarán y actuarán como se describe en la caja "Esclavos de los yikarias".

Tesoro

Los aventureros que inspeccionen la cabaña de los yikarias encontrarán una canasta que contiene 800 po en monedas de diverso cuño, así como una pipa de lapislázuli tallada (vale 25 po) que descansa sobre una mesita junto a un objeto mágico; este último se establecerá tirando en la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

7. Campos de cultivo

Cortadas en la inclinada ladera de la montaña hay varias terrazas de tierra de cultivo donde los yikarias han plantado cebada, trigo, maíz, flores y hortalizas. Unos yaks equipados con yugos y arados roturan los campos. Durante la época de la cosecha, los cultivos se recogen y almacenan en cestos.

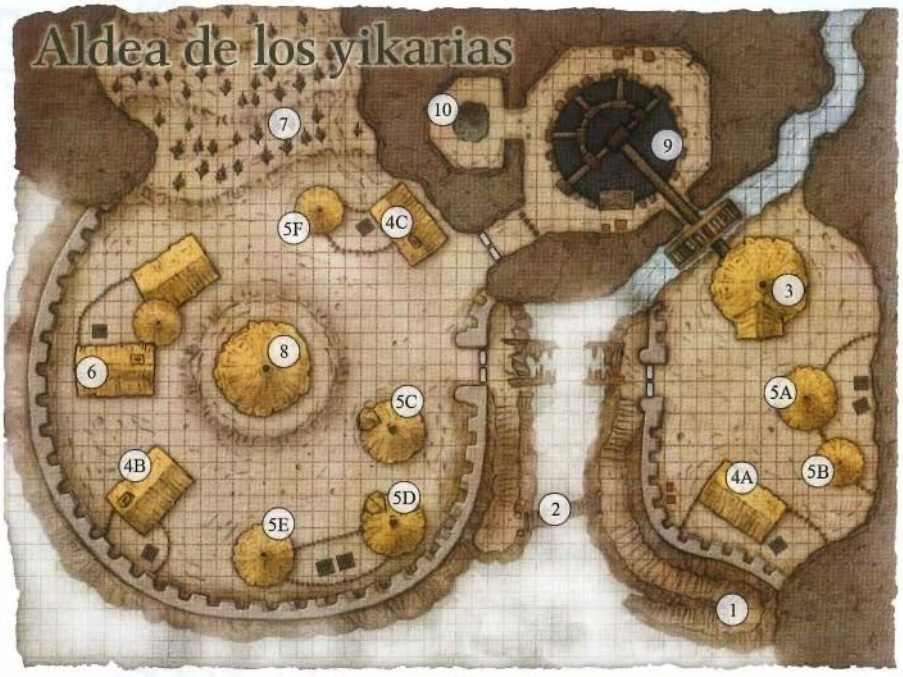
Durante el día, cuatro esclavos medianos piesligeros (**plebeyos**) trabajan en estos campos. Los vigila de cerca un **guerrero yikaria** mientras fuma en su pipa de madera. Este yikaria se encuentra en un terreno lo suficientemente elevado como para tener una panorámica de toda la aldea. Si se deja en libertad a los prisioneros, se comportarán y actuarán como se describe en la caja "Esclavos de los yikarias".

Por las noches, los campos no se vigilan. Al anochecer, el yikaria encierra a los esclavos en su jaula (entre las zonas 4c y 5f) y luego se retira a su cabaña (zona 5f) hasta la mañana siguiente. Su compañero atiende el granero situado al norte (zona 4c).

8. Salón del jefe de los yikarias

Hay una choza de 60 pies de diámetro construida sobre terreno elevado situado en medio de la aldea de los yikarias; tapa su entrada, en el muro noreste, una cortina de cuentas; delante del edificio hay una hoguera al aire libre. El interior de la cabaña es una gran cámara en la que destaca un pozo circular de 10 pies de diámetro, poco profundo, alrededor del cual los yikarias se reúnen para escuchar a su jefe. Este foso también es el lugar donde los yikarias traen a los esclavos para que se enfrenten entre sí y donde ejecutan a los prisioneros. El resto







Mapa 8.1: Ironslag

del tiempo, el pozo alberga una fogata que mantiene la choza caliente. Al fondo de la cabaña se acumulan montones de cojines, cestos llenos de comida y unos recipientes de arcilla decorados y llenos de agua, vino y caldo. Entre el foso y la pared sur se ubica un gong de bronce decorado con grabados y un mazo de madera cuya cabeza se ha acolchado con piel de yak. El gong y el mazo cuelgan de un marco de madera.

Esta es la cabaña del jefe Kartha-Kaya y sus dos esposas, Imberu y Nahala (dos **sacerdotisas yikarias**). Los tres se pasan el día discutiendo, comiendo y fumando sus pipas. Su aparente cordialidad solo enmascara su crueldad.

Kartha-Kaya es un **guerrero yikaria** con los siguientes ajustes:

- Tiene 70 puntos de golpe y un valor de desafío de 4 (1.100 PX).
- Porta un *espadón lengua de fuego*. Mientras el arma está en llamas, inflige 7 (2d6) de daño de fuego adicional al impactar.

Atienden al jefe tres esclavos elfos lunares desnudos: dos **plebeyos** y una **noble**. Al desnudar a los cautivos se aseguran de que no puedan ocultar ningún arma. La noble es una princesa elfa lunar: Halani Meliamne. Los yikarias se infiltraron en su tribu poseyendo a varios cazadores elfos lunares. Una noche, asesinaron a sus hermanos y la secuestraron. La elfa ansía regresar al Bosque Lunar y ofrecerá a los personajes la gratitud de su tribu si la llevan de vuelta a casa (consulta "Desarrollo").

Tesoro

Bajo un montón de cestas vacías se esconden cuatro cofres de madera cerrados con llave; estas las lleva al cuello el jefe Kartha-Kaya. Forzar cada una de estas cerraduras precisará usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15.

El primer cofre contiene 420 pe y 270 po.

El segundo cofre guarda una jarra de arcilla embalada entre un relleno de paja y pintada con imágenes de un djinn volador (vale 25 po).

El tercer cofre alberga armas (tres espadas cortas, cuatro dagas, dos hachas de guerra, tres arcos cortos y tres aljabas con 2d10 flechas cada una) que les han requisado a los prisioneros.

El cuarto cofre contiene un par de brazaletes de electro decorados con bajorrelieves de caras enanas (el par vale 250 po), así como 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos C del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla A para los demás.

Desarrollo

Los esclavos elfos lunares conocen todo lo que aparece recogido en la caja "Esclavos de los yikarias", así como la siguiente información adicional:

- Los elfos se llaman Halani (elfa), Jevin (elfo) y Vandar (elfo).
- Las esposas de Kartha-Kaya se llaman Imberu y Nahala; le sirven como consejeras.
- Los yikarias pueden llevar a cabo un ritual que les permite poseer a humanoides "deslizándose bajo su piel" (los elfos han presenciado cómo realizaban el ritual en la choza de Kartha-Kaya).
- Los yikarias emboscaron a una patrulla de enanos de la Ciudadela Adbar, capturaron a varios de ellos y utilizaron este ritual para poseer el cuerpo de los enanos. Después, el jefe envió a estos asesinos para acabar con la vida del rey de la Ciudadela Adbar (los elfos han contemplado cómo se llevaba a cabo el ritual).

Si los aventureros aceptan acompañar a Halani de vuelta a su tribu del Bosque Lunar, esta los llevará hasta una cascada helada en el corazón de la floresta; allí podrán descansar durante la noche. Poco después, un grupo de seis **batidores** elfos lunares aparecerán y se ofrecerán a llevar a la princesa a casa. Ella no podrá dar nada a los personajes como agradecimiento, pero su amabilidad no pasará desapercibida a los antiguos espíritus del bosque. Tras completar un descanso largo en la arboleda, cada aventurero que haya ayudado a llevar de vuelta sana y salva a Halani conseguirá un *Sortilegio del Matador* (consulta el apartado "Dones sobrenaturales" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

Los personajes podrán comprobar la información de los elfos; los yikarias planean asesinar al soberano de la Ciudadela Adbar, ya sea inmediatamente o una vez hayan concluido sus asuntos en Ironslag. Si visitan la fortaleza enana y solicitan una audiencia con el rey Harnoth, introduce el encuentro recomendado en el apartado "Ciudadela Adbar" del capítulo 3. Si luego regresan a Ironslag, la aldea de los yikarias seguirá tal y como la dejaron.

9. Hueco del montacargas

Las puertas de hierro de veinte pies (6 m) de alto situadas en la ladera de la montaña, al noreste de la zona 8, permiten acceder a un tosco pasaje bloqueado por un rastrillo de hierro (consulta la caja "Ironslag: características generales" para saber más sobre cómo abrir las puertas y alzar los rastrillos). Desde la habitación contigua llega el sonido de la corriente del río cercano.

El pasaje desemboca en una fría, oscura y amplia cámara de 50 pies de alto que alberga en su centro un hueco de 80 pies de diámetro y 500 pies de profundidad. Hay una grada de hierro atornillada al pretil circular del pozo. Suspendida de esta estructura por unas cadenas de hierro está una plataforma circular de 60 pies de diámetro fabricada con travesaños de roble unidos con bandas de hierro y remaches. La plataforma sube y baja constantemente por el hueco, accionada por la noria hidráulica de madera ubicada tras la abertura de la pared sureste. Los personajes que se encuentren sobre la grada atornillada al borde sur del conducto y miren hacia abajo, podrán ver la plataforma ascender.

La plataforma del montacargas realiza una serie programada de quince paradas en su camino de subida y bajada por el pozo; cada una tiene una duración de 30 segundos. Una de las paradas es en este lugar, en el límite superior del hueco. Al bajar, el ascensor se detendrá en doce niveles pertenecientes a las minas (consulta el apartado "Minas", en la zona 10) y en el nivel superior (zona 11) y el nivel inferior de Ironslag (zona 24). Considerando todas sus paradas, la plataforma tarda 15 minutos en desplazarse desde el límite superior del conducto hasta el fondo, y viceversa. En sus desplazamientos se mueve a velocidad constante.

Atornillada a la pared noreste de la cámara hay una placa de metal rectangular con una prominente palanca de hierro de 3 pies (90 cm) de largo. La palanca está instalada a 10 pies (3 m) del suelo y se encuentra en la posición "arriba". Al bajarla, se activa un mecanismo en la estructura de soporte del montacargas que lo desengrana del eje de la noria, haciendo que se detenga de inmediato. Al subir de nuevo la palanca, vuelve a engranarse el eje y la plataforma se pone de nuevo en movimiento. Una criatura que alcance la palanca podrá utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17; si la supera, podrá subirla o bajarla.

Las cadenas que sustentan la plataforma están herrumbrosas, pero son grandes y firmes. La plataforma puede soportar decenas de miles de libras sin emitir un solo chirrido de protesta.

10. Escaleras a las minas

En medio de esta habitación, por lo demás sin nada que llame la atención, hay una escalera de caracol cuyos peldaños de piedra de 10 pies (3 m) de ancho descienden hacia la oscuridad, hasta el nivel superior de las minas de Ironslag.

Minas

Las minas forman un laberinto de varios niveles de toscos túneles de 20 pies de diámetro, lo suficientemente altos y anchos como para que un gigante de fuego pueda recorrerlos. En los pisos del corredor hay unos raíles clavados, construidos para su uso con vagonetas de hierro. Para ir de un nivel de la mina al siguiente se debe atravesar una serie de rampas o emplear el montacargas que conecta las zonas 9, 11 y 24.

No existe ningún mapa de los túneles de la mina. Si los personajes llegan a este lugar, tan solo descríbeles el laberinto de bastos túneles con sus ocasionales pasajes ascendentes y descendentes. Los niveles superiores de las minas están abandonados. Los aventureros que exploren esta zona hallarán algunos picos y palas rotos, además de alguna que otra vagoneta vacía descansando sobre las vías. A medida que vayan descendiendo, empezarán a oír los distantes ruidos de una explotación minera: picos golpeando la piedra y el sonido de las rocas al ser cargadas a paladas en vagonetas de metal.

Hay dos **salamandras** al servicio de Zalto patrullando los niveles más profundos de la mina y vigilando a once enanos escudo y a diecisiete gnomos (todos **plebeyos**). Los prisioneros se dividen en grupos de dos o tres miembros. Algunos usan picos o palas, mientras que otros empujan las vagonetas por las rampas hacia la zona 17. Todos llevan grilletes en los tobillos, lo que reduce su velocidad de 25 a 5 pies. Faltan las llaves de los grilletes, pero cada una de estas cerraduras se podrá forzar utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 10.

Desarrollo

Los enanos y los gnomos no se atreverán a intentar una fuga ante la presencia de las salamandras. Si los personajes dan cuenta de estas y les dejan vía libre hacia la libertad, los prisioneros se dirigirán a la aldea de los yikarias. Suponiendo que no queden enemigos allí que les hagan frente, descenderán los doce mil escalones hasta el pie de la montaña (arriesgándose a un posible ataque de la quimera de la zona 1). Antes de huir, los cautivos harán saber a sus libertadores que hay más esclavos trabajando en otras zonas de Ironslag. Los enanos y los gnomos están familiarizados con las zonas 17, 18, 20, 23 y 34. Si los aventureros piden un guía, una gnoma de las rocas agradecida se ofrecerá voluntariamente a acompañarlos. Se llama Wiri Fleagol. Es una **plebeya** con los siguientes ajustes:

- Tiene el subtipo gnomo y es caótica buena.
- Su velocidad caminando es de 25 pies y posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Habla común y gnomo.
- Cuenta con ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.
- Lleva un ratón mecánico en un bolsillo oculto. Al dejarlo en el suelo se moverá 5 pies en una dirección al azar en cada uno de los turnos de la gnoma, chillando mientras avanza.

11. Montacargas, nivel superior

Hay una grada con forma de anillo atornillada a la pared del hueco del montacargas, a 50 pies sobre el suelo del nivel inferior (zona 24). Cuando el ascensor se detiene en este lugar, la plataforma queda nivelada con la estructura de la grada. El espacio circular rodeado por esta grada es lo suficientemente ancho como para que la plataforma pase a su través.

No hay guardias destacados aquí. Los aventureros podrán oír el traqueteo de las cadenas a su alrededor.

12. Molino de preparación

Ocho **orcos** trabajan aquí bajo la supervisión de un **gigante de fuego**. La cadena de cubas atraviesa esta sala de norte a sur, con los recipientes de hierro colgando a tan solo unos pocos pies sobre el suelo. A medida que llegan las cubetas llenas de mineral, dos orcos provistos de unas varas rematadas con ganchos las vuelcan y vacían su contenido al suelo. Otros dos orcos colocan el hierro sobre unas losas, donde dos orcos más retiran las impurezas. Los dos últimos orcos vuelven a cargan el mineral en las cubas y, con unas palas, amontonan los desperdicios (una vez a la semana, la producción se detiene para que las impurezas acumuladas puedan transportarse en los recipientes de vuelta a la zona 17; allí, los esclavos se las llevan y las depositan en las secciones despejadas de las minas). Un fuego arde en el hogar de una chimenea situada en el centro de la pared este.

Los orcos son prisioneros, pero lucharán junto al gigante de fuego. Si este último muere, se podrá persuadir a los orcos de que detengan su ataque y huyan hacia el montacargas (zona 11); para ello, un personaje deberá superar una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 16. El gigante lleva consigo una llave de hierro de 2 pies (60 cm) de largo que abre el arcón de hierro de la zona 16b.

13. Oficina del supervisor

En la habitación ubicada al sur del molino de preparación hay una mesa de basalto, un barril de agua contaminada del que sobresalen unos atizadores de hierro, una caja de este mismo metal llena de grilletes y dos soportes para las varas provistas de ganchos. En la pared sur cuelgan un par de esposas oxidadas. A los presos que dan problemas los cuelgan y torturan en este lugar. En este momento la estancia está vacía.

14. Sala de montaje, nivel superior

Unas anchas gradas de hierro se extienden sobre parte de esta vasta cámara. Dos braseros encendidos iluminan la grada occidental, cuyas escaleras descienden hasta el suelo de la zona 28. Los peldaños son rejillas de hierro con agujeros lo suficientemente grandes como para que quepa un puño humano. Estos escalones otorgan cobertura tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que deba atravesarlos para alcanzar a su objetivo. Las gradas situadas al norte y al este están a oscuras. El techo queda 40 pies por encima de estas últimas y el suelo 50 pies por debajo. El traqueteo de la cadena de cubas inunda la sala. Cuatro torres de cables sostienen la cadena que atraviesa esta zona.

Colgados en el aire, y sostenidos en posición por unas cadenas atornilladas al suelo y al techo, penden la cabeza guarnecida y la parte superior del torso del Vonindod. Unas grúas que se extienden desde el este y el oeste sustentan otros dos fragmentos del coloso: una enorme espada y una gigantesca mano con forma de guantelete unida a un antebrazo. Estos fragmentos cuelgan al mismo nivel que las grúas. Son demasiado pesados como para que los personajes los puedan desenganchar, pero cada grúa tiene un cabrestante que se puede soltar, haciendo que la enorme pieza caiga al suelo y causando un estrépito que se podrá oír en todo Ironslag. Si aún no se las ha derrotado o atraído hacia algún otro lugar, las criaturas de las zonas 12 y 15 acudirán a investigar el ruido; llegarán a las gradas norte y este en 2 y 3 asaltos, respectivamente.

Soltar la traba de un cabrestante precisará de un conjuro de *abrir*. Cualquier criatura también podrá usar su acción para intentar soltarla, superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Toda criatura que se encuentre bajo la gran espada o el guantelete cuando caigan deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrirá 55 (10d10) de daño contundente y quedará derribada y apresada bajo el fragmento. Una criatura que se halle en esta situación podrá utilizar su acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 20, liberándose si la supera.

Integrado en la pared sur, escaleras arriba y cerca de otro brasero encendido, hay un rastrillo de hierro. Tras este, un oscuro pasillo conduce hasta la zona 23.

Desarrollo

Los aventureros podrán moverse en silencio sobre o a lo largo de las gradas sin ser vistos u oídos por Zalto y sus sabuesos infernales, que se encuentran en la zona 28, más abajo. Para llegar a la grada occidental, el duque y sus perros deberán subir las escaleras de hierro. Para alcanzar la grada norte, deberán desplazarse a la zona 31, ascender por la escalera que hay allí y atravesar la zona 15. Para llegar a la grada oriental, deberán subir al montacargas e ir desde la zona 24 hasta la zona 11. Los fuertes ruidos que se produzcan en la grada norte atraerán a las criaturas de la zona 15.

15. Sala común

En las paredes de este lugar se aprecian frescos que representan a gigantes de fuego forjando armaduras y armas, marchando a la guerra y encadenando a dragones rojos. Cuatro pilares de basalto sustentan el techo a 40 pies de altura y unas lámparas de araña de hierro sin velas cuelgan sobre un par de mesas del mismo material pétreo que los soportes. En el muro norte, una chimenea es la única fuente de calor e iluminación.

A menos que se haya detectado algún problema dentro de la fragua, habrá tres **ogros** en torno a la mesa situada más al norte, donde dos **gigantes de fuego** están enzarzados en una competición de pulsos. Los ogros vitorean a los contrincantes y siguen la contienda con mucha atención. Los personajes que permanezcan en las sombras e intenten atravesar la habitación en silencio tendrán ventaja en sus pruebas de Destreza (Sigilo).

Los gigantes de fuego y los ogros acudirán a investigar cualquier ruido fuerte que se produzca en la zona 14. Si la cadena de cubas se detiene, los gigantes irán a la zona 20 para averiguar qué ha pasado, dejando solos a los ogros, que acabarán peleándose.

En la pared oeste hay una escalera que desciende hasta la zona 31.

16. Habitaciones de los gigantes

Hay un largo y oscuro pasillo con tres puertas. Las estancias situadas al norte son las dependencias de los encargados de los esclavos del duque Zalto (mira las zonas 12 y 21) y la sala más grande, al sur, pertenece al resto de los gigantes de fuego. En este momento, no hay gigantes en ninguna de las habitaciones.

16a. Habitación del noroeste

Este dormitorio alberga una cama con la estructura de hierro, un armario lleno de esposas e instrumentos de tortura, un gran barril de cerveza enana, un tonel de agua potable y un arcón de madera con refuerzos de hierro que incorpora un candado del mismo metal. El baúl mide 9 pies (2,7 m) de alto por 12 pies (3,6 m) de largo y 8 pies (2,4 m) de ancho y pesa 750 libras (340 kg). Unas varas de madera que hay apoyadas contra la pared pueden deslizarse a través de las argollas férreas dispuestas en los laterales del cofre, lo que facilita a los esclavos su transporte.

El gigante de fuego de la zona 21 lleva consigo la llave del candado, que es demasiado grande como para forzarlo usando herramientas de ladrón. Un personaje Pequeño o Mediano podrá manipular su interior y abrirlo superando una prueba de Destreza CD 20.

Tesoro. El arcón de madera contiene 2d4 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" presentada en la introducción. Entre estos trastos hay 11.000 pc, 3.500 pp, 220 po y el cráneo bañado en bronce de un dragón rojo adulto muerto (con un valor de 750 po y un peso de 750 libras [340 kg]).

16b. Habitación del noreste

Este cuarto alberga una cama con la estructura de hierro, dos armarios (uno con grilletes y el otro con instrumentos de tortura), un tonel de agua, un barril de cerveza enana, dos cajas de madera con refuerzos de hierro vacías y un baúl de hierro con cerradura incorporada. El arcón mide 7 pies (2,1 m) de alto por 13 pies (4 m) de largo y 8 pies (2,4 m) de ancho y pesa 1.000 libras (454 kg). El gigante de fuego de la zona 12 lleva consigo la llave de la cerradura, que es demasiado grande como para forzarla utilizando herramientas de ladrón. Un personaje Pequeño o Mediano podrá manipular su interior y abrirla teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 20.

Tesoro. El baúl contiene 15.000 pc, 6.200 pp, 700 po, un cuerno para beber hecho a partir de un asta de gorgon y con patrones parecidos a las llamas (con un valor de 2.500 po y un peso de 50 libras [23 kg]) y un saco con 2d4 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que se presenta en la introducción.

16c. Habitación del sur

Doce camas con estructura de hierro se alinean junto a las paredes de esta cámara. Al pie de cada una se sitúa un arcón abierto, sin cerradura, hecho de hierro batido. Tres pilares de basalto sustentan el techo.

Tesoro. Cada arcón alberga un saco con 1d10 × 100 po, además de 1d4 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción.

17. Depósito de mineral

Los personajes que desciendan por las minas (mira la zona 10) al final terminarán en este lugar, saliendo a través de uno de los dos túneles de la pared norte. Los raíles que recorren estas galerías acaban en un par de barreras de madera. Tres pilares de basalto negro sostienen el techo. La cadena de cubas atraviesa unas aberturas en los muros occidental y oriental, mientras que los recipientes de hierro cuelgan tan solo a unos centímetros del suelo. Un corredor que conduce al oeste conecta con una grada de hierro (zona 18) que domina la fundición (zona 34).

Una **salamandra** monta guardia en el centro de la habitación, vigilando a cuatro esclavos enanos escudo (plebeyos). Los enanos llevan grilletes en los tobillos que reducen su velocidad de 25 a 5 pies. Cuando llega una vagoneta con hierro, los prisioneros transfieren el mineral a la cadena de cubas para llevarlo hacia el este, hasta la zona 12. Esta cadena de transporte estará en movimiento todo el tiempo, incluso si no transporta mineral nuevo, siempre que el torno de esclavos de la zona 20 siga girando.

Unos barriles de madera y varias cajas vacías se apilan en la esquina noreste de la sala y en varias recámaras al sur. En estos recipientes se almacenaba comida y agua para los mineros hace mucho, pero son viejos y se desharán si se los manipula.

Unos aventureros han incurrido en la ira del duque Zalto y sus sabuesos infernales.

Desarrollo

Cuando no están trabajando aquí, a los enanos se los encarcela en las celdas de los esclavos (zona 23). Si la salamandra muere y se libera a los cautivos de sus ataduras, estos se ofrecerán a guiar a los personajes hasta el torno de esclavos (zona 20) y a las jaulas (zona 23), con la esperanza de que suelten a los prisioneros humanos, enanos y gnomos que hay en aquellos lugares. Su camino los llevará a atravesar la zona 18.

Unos minutos después de que los esclavos de esta sala dejen de trabajar, otras criaturas emplazadas a lo largo de la cadena de cubas (en las zonas 12, 18 y 34) comenzarán a recibir recipientes vacíos. Esto no causará una preocupación inmediata, ya que se sabe que se producen cambios de turno y otras interrupciones de sus tareas. Sin embargo, si transcurren 15 minutos y no llega mineral, Zaltember y los ogros de la zona 18 acudirán a investigar, procedentes del oeste. Si se encuentran con intrusos o con evidencias su presencia, el joven gigante se dirigirá a la zona 19, bajará por la escalera al nivel inferior y luego acudirá a las zonas 31 y 28 para alertar a sus padres. Los ogros se quedarán atrás para cubrir su retirada si es preciso.

18. Fundición, nivel superior

En esta zona hace una temperatura altísima y los personajes que permanezcan aquí serán susceptibles a los efectos del calor extremo (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Hay una grada de hierro oxidado unida a las paredes norte, oeste y sur, a 50 pies sobre el suelo de la fundición principal, en la que resuenan los golpes del metal, el traqueteo de las cadenas, los resoplidos de los fuelles y el borboteo del hierro fundido. El techo se eleva 40 pies por encima de la grada.

Unas torres de cables sostienen la cadena de cubas que discurre próxima a la grada. A menos que se los haya atraído a la zona 17, habrá cuatro **ogros** armados con varas de 15 pies de largo terminadas en ganchos apostados en la grada, sobre las fundiciones de la zona 34. Usan las varas para volcar el mineral de hierro de los recipientes en estas. El orondo y perezoso hijo del duque Zalto, Zaltember, los supervisa. Cuando los personajes lleguen por primera vez, Zaltember tendrá a un **plebeyo** enano escudo agarrado por los tobillos y colgando sobre la fundición situada más al sur. Amenazará al enano con dejarlo caer, a menos que implore clemencia (Zaltember sacó al enano del torno de esclavos y lo acusó de estar vagueando). El enano se negará a dar esa satisfacción al sádico joven gigante de fuego, lo que enfurecerá a Zaltember. Los ogros simplemente están allí, de pie, riendo como patanes.

Zaltember tiene quince años y mide 9 pies (2,7 m) de alto. Usa el perfil de un **semiogro**, con los siguientes ajustes:

- Es legal malvado.
- Viste una camisa de malla (CA 13).
- Tiene puntuaciones de Inteligencia y Sabiduría de 10 (+0) y una puntuación de Percepción pasiva de 10.
- Carece de visión en la oscuridad, pero es inmune al daño de fuego.

Zaltember es un matón y un cobarde. Si resulta herido, huirá a la zona 31 (atravesando las zonas 19, 37, 34 y 33) para reunirse con su madre. En caso de que lo capturen o acorralen, sostendrá que es el hijo del duque Zalto, esperando que sus captores lo dejen marchar. Zaltember no sabe dónde guarda su progenitor su *caracola de teletransporte*, pero supondrá que se halla bajo llave en el cofre de hierro de su padre (mira la zona 26a).

Tesoro

Zaltember lleva un colgante de ópalo negro en una cadena dorada (vale 2.500 po y pesa 25 libras [11 kg]).

Desarrollo

Si estalla un combate en este lugar, los cuatro gigantes de fuego que trabajan en la fundición de abajo comienzan a lanzar pegotes de hierro fundido a los enemigos que puedan ver (consulta la zona 34 para saber más).

Si los aventureros toman prisionero a Zaltember, podrán usarlo como baza al tratar con cualquiera de sus padres. Zalto y Brimskarda no querrán que se le haga ningún daño a su hijo, y accederán a cualquier petición razonable con tal de que lo liberen (la duquesa responderá por su marido a todos los efectos si es con ella con quien los personajes negocian). Antes de aceptar cualquier demanda, los duques intentarán convencer a los captores de Zaltember de que lo suelten como muestra de buena fe. Será una trampa; Zalto y Brimskarda renunciarán sin dudarlo a lo prometido si no tienen nada que perder.

Si los aventureros se niegan a liberar a Zaltember hasta que hayan obtenido la *caracola de teletransporte* del duque, este o la duquesa se la entregarán a cambio de la promesa de devolverles a Zaltember sano y salvo. Zalto y Brimskarda también permitirán que los personajes salgan de Ironslag con la caracola y con cualquier otro tesoro que hayan acumulado, siempre que los aventureros acepten liberar a Zaltember una vez hayan escapado.

Si Zalto tiene a Maegera bajo su custodia (consulta el apartado "Entrega especial" más adelante, en este capítulo), los personajes podrán exigirle que les dé al primordial de fuego. El gigante no accederá a esta demanda, ya que la pérdida de Maegera frustraría su plan para llegar a la cima del ordning. Si debe elegir entre su hijo y su destino, Zalto se decantará por este último. Ni siquiera su esposa podrá convencerlo de lo contrario.

19. Escaleras descendentes

El suelo de este lugar está al mismo nivel que el pórtico de la zona 18. Una escalera de caracol de hierro forjado desciende 50 pies hasta la zona 37. Los peldaños son rejillas férreas con agujeros lo suficientemente grandes como para que quepa un puño humano. Estos escalones otorgan cobertura tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que deba atravesarlos para alcanzar a su objetivo.

20. Torno de esclavos

El hogar de una chimenea situado en mitad de la pared norte mantiene esta zona cálida e iluminada. Una enorme rueda hecha de engranajes de hierro y radios de madera domina la habitación. Este torno está engranado a la cadena de cubas que se desplaza por toda la forja. Hay diez enanos escudo y diez humanos (todos **plebeyos**), con grilletes de hierro en los tobillos, dedicados a hacer girar la gran rueda. Todos estos esclavos sufren cuatro niveles de cansancio (consulta el apéndice A del *Player's Handbook*). Cada 2 horas que pasan haciendo su tarea su nivel de cansancio aumenta en 1.

Vigilan a los prisioneros dos **ogros** embutidos de pies a cabeza en una armadura de hierro con pinchos (CA 18). Cuando los esclavos alcanzan el nivel 5 de cansancio, se derrumban. Entonces los ogros gruñen a los hobgoblins de la zona 23 para que traigan a otros para reemplazarlos. Al final del cambio de turno, los hobgoblins arrastran a los cautivos exhaustos a sus celdas para que descansen.

Los esclavos dejarán de girar el torno si estalla un combate entre los aventureros y los ogros. Si esto sucede, el gigante de fuego encargado de la zona 21 acudirá a investigar, uniéndose a la refriega en el siguiente asalto. Si el supervisor no puede controlar la situación rápidamente, abrirá el rastrillo de la zona 22 y liberará a los sabuesos infernales para que se incorporen a la batalla. Una vez los personajes se hayan deshecho de los ogros, el gigante de fuego y los perros, podrán intentar liberar a los

prisioneros de sus grilletes, ya sea rompiéndolos o forzando las cerraduras de estos. A menos que se deshagan de los enemigos rápidamente, soltar a los esclavos deberá esperar hasta que se hayan enfrentado al duque Zalto y a los demás.

Desarrollo

Cuando el torno de esclavos deje de girar sin previo aviso, la cadena de cubas también se detendrá. La forja al completo quedará en silencio y todos los gigantes de fuego adultos del complejo se reunirán en esta sala para intentar averiguar qué ha sucedido. El primero en llegar (después del supervisor de la zona 21) será Zalto con sus sabuesos infernales. El duque subirá las escaleras del pórtico occidental de la zona 14 y atravesará la zona 23 para acceder a esta cámara, llegando 1 minuto después de que se haya detenido la cadena de cubas.

Los prisioneros saben que hay más esclavos en otras jaulas cercanas (zona 23). Ayudarán a sus libertadores, pero estarán demasiado cansados como para ser de alguna utilidad durante el combate.

21. Oficina del supervisor

Una chimenea calienta e ilumina la estancia. Una jarra de obsidiana apta para un gigante de fuego descansa sobre una mesa de basalto, bajo la cual hay varios barriles de cerveza vacíos. Los estantes de mármol de los muros norte y sur no albergan nada. Las puertas de hierro ubicadas en las paredes oeste y sur conducen a habitaciones de almacenaje que contienen cajas llenas de raciones y barriles de agua saqueados para alimentar a los esclavos.

En este lugar habita un **gigante de fuego**. Este supervisor tiene encomendada la tarea de trasladar y alimentar a los prisioneros, así como de dar de comer y ejercitar a los sabuesos infernales de la zona 22. El gigante lleva consigo una llave de hierro que abre el arcón de hierro de la zona 16a.

Tesoro

La jarra de obsidiana que hay sobre la mesa vale 500 po y pesa 100 libras (45 kg).

22. Perrera de los sabuesos infernales

Un rastrillo de hierro bloquea el túnel que conduce a esta habitación. Unos huesos humanoides roídos y ennegrecidos yacen esparcidos por el suelo de la cámara, entre algunos pares dispersos de grilletes oxidados.

Siete **sabuesos infernales** aúllan y gruñen desde el interior de dos espaciosas jaulas de hierro. Cuatro de los perros están confinados en la del norte y tres en la del sur. Las puertas de estas perreras están cerradas por un simple cerrojo; cualquier criatura podrá usar una acción para destrabar uno y abrir una de ellas. Los sabuesos están entrenados para obedecer solo a los gigantes de fuego.

23. Jaulas de los esclavos

Unos rastrillos de hierro clausuran esta sala larga y hedionda. Tres pilares de basalto negro sostienen el techo y, alineadas junto a las paredes, hay trece jaulas de hierro de 10 pies de alto. De la puerta de cada una de las celdas cuelga un candado. Un personaje Pequeño o Mediano que se halle fuera de ellas podrá abrir cualquiera de estas cerraduras utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

Seis **hobgoblins** custodian esta cámara, dos de pie junto a cada pilar. Uno de los hobgoblins lleva un manojo de llaves, que abren los candados de todas las jaulas que hay en la estancia.

Prisioneros

Solo cuatro de las celdas estarán ocupadas cuando los personajes lleguen por primera vez. La primera alberga a cinco enanos escudo (**plebeyos**, tres varones y dos mujeres); la segunda, siete gnomos (**plebeyos**, tres varones y cuatro mujeres); la tercera, tres humanos (**plebeyos**, un hombre y dos mujeres); y la última, seis **orcos**. Solo los orcos visten armaduras y portan armas; atacarán a cualquiera que los libere que no sea un gigante de fuego. Estos orcos reemplazarán a los de la zona 12 cada vez que haya un cambio de turno.

Los prisioneros que no son orcos llevan grilletes en sus tobillos, lo que reduce su velocidad en 20 pies. Estos grilletes deberán romperse o forzarse, ya que no hay llaves para abrirlos. Los cautivos seguirán las instrucciones de sus libertadores y solo desearán escapar de la fortaleza de los gigantes de fuego. Temen especialmente al hijo del duque Zalto, a quien le gusta visitar las jaulas de los esclavos y atormentar a los prisioneros de vez en cuando.

24. Montacargas, nivel inferior

El hueco del montacargas de 500 pies de altura que atraviesa verticalmente la fortaleza de los gigantes de fuego termina aquí. Unos pilares de hierro sostienen una grada con forma de anillo 50 pies más arriba (zona 11). Dos anchos túneles conducen al norte (zona 25) y al oeste (zona 28). Del norte llega el sonido de un puñado de voces de goblins.

25. Salón de banquetes

Habrá treinta **goblins** en el centro de este salón de banquetes a medio recoger cuando los aventureros lleguen por primera vez. Temiendo la ira de la duquesa Brimskarda, están ordenando los platos y tazas de tamaño gigante a toda velocidad, mientras se pelean por las sobras que hay en las mesas. Si se ataca a los goblins, estos huirán hacia el oeste por el pasillo y llamarán a las puertas de la zona 31 hasta que se les permita entrar. En caso de que el túnel occidental esté bloqueado, se defenderán aquí mismo.

Algunos braseros de hierro colocados en hornacinas proporcionan una iluminación tenue a la sala. Unos pilares y tabiques de basalto sustentan el techo abovedado situado a 50 pies de altura; de este cuelgan unas pesadas lámparas de araña de hierro, cuyas velas están cubiertas de telarañas. Las cadenas que se utilizan para subir y bajar las lámparas están sujetas a unos ganchos férreos instalados en las paredes. En el muro norte hay una chimenea y alrededor de la habitación se han dispuesto varias mesas de basalto con unas vajillas de bronce preparadas. Un espetón de hierro descansa sobre una hoguera alimentada por gas natural.

Desarrollo

Cualquier goblin que sea capturado e interrogado dirá estar al servicio del duque Zalto y la duquesa Brimskarda. Los goblins están familiarizados con el diseño de la fortaleza de los gigantes de fuego y se les podrá intimidar para que hagan de guías u orienten a los aventureros. Aquellos cautivos siempre actuarán en su propio beneficio, de modo que los goblins forzados a servir a los personajes no tardarán en traicionarlos cuando estos ya no lleven las de ganar.

26. Dependencias ducales

En este pasillo en forma de T hay una puerta al norte y otra al sur. Cada una permite acceder a un dormitorio.



Mapa 8.2: Ironslag, nivel inferior

26a. Dormitorio del norte

El duque Zalto y la duquesa Brimskarda duermen en este lugar, en una enorme cama cuyo marco se ha fabricado con hojas de espadas de hierro entrecruzadas y soldadas. Sobre ella cuelgan grandes cadenas y grilletes, cuyo propósito solo es conocido por los duques. Se ha colocado un escudo de 15 pies (4,6 m) de diámetro hecho con las escamas de un dragón negro adulto en la pared norte, detrás de la cama. Una lámpara de araña de hierro pende del techo, sobre el centro de la habitación, cerca de los pies de la cama. Una cadena unida a la lámpara está atada a un gancho de hierro instalado en el muro este, sobre una mesa de basalto de 10 pies de alto. En la mesa descansan algunos objetos valiosos y bajo esta hay un gran cofre de hierro escondido (mira "Tesoro"). Dos armarios de madera quemada se alzan junto a la pared oeste. Hay un barril gigante en la esquina sureste que hace las veces de taburete; lo han colocado ante un espejo de cuerpo entero bruñido que está colgado en la esquina sur del muro este. Un brasero de hierro cuelga de un gancho en la pared sur, cerca de la puerta.

Tesoro. El ropero del duque alberga una capa (con un valor de 2.500 po y un peso de 250 libras [113 kg]) hecha con la piel y las alas escamosas de un dragón rojo; un collar de placas de oro rodea sus anchos hombros. En su armario, la duquesa guarda un vestido hecho con lingotes y anillos de oro (con un valor de 7.500 po y un peso de 750 libras [340 kg]). Los objetos que se encuentran sobre de la mesa de basalto incluyen un cepillo para el cabello hecho de obsidiana y con las cerdas de alambre (vale 750 po y pesa 75 libras [34 kg]), un yesquero de ébano con llamaradas incrustadas de oro fundido (con un valor de 750 po y un peso de 75 libras [34 kg]), un espejo de mano con el mango y el marco de hierro rematado en oro (vale 250 po y pesa 125 libras [57 kg]); y, por último, un cofre joyero de bronce (vale 250 po y pesa 250 libras [113 kg]) que contiene seis anillos de oro a escala gigante y engastados con piedras preciosas (cada uno con un valor de 2.500 po y un peso de 25 libras [11 kg]).

El cofre de hierro escondido bajo la mesa mide 9 pies (2,7 m) de largo por 6 pies (1,8 m) de alto y 6 pies (1,8 m) de ancho y pesa 600 libras (272 kg)s. Tiene integrada una rudimentaria cerradura de combinación. La cerradura posee tres tambores, cada uno de los cuales cuenta con los diez glifos enanos (*dethek*) para los números del 0 al 9. La combinación para abrirla es 7-2-7. El duque Zalto y la duquesa Brimskarda son los únicos que la conocen. La cerradura se podrá forzar utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 21, o bien mediante el conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar.

Si se abre el cofre sin usar la combinación, este liberará una nube de gas incendiario que arderá en contacto con el aire e inundará una esfera de 20 pies de radio centrada en el baúl. Cualquier criatura que se encuentre en el área deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 45 (10d8) de daño de fuego si la falla, o la mitad si la supera. La trampa no se puede desactivar desde fuera del cofre y se activará una sola vez.

Dentro del baúl, sobre un lecho de cenizas, se alberga una corona de adamantina de tamaño gigante con seis ópalos negros incrustados (vale 7.500 po y pesa 150 libras [68 kg]). Debajo de las cenizas hay 6.300 po, la *caracola de teletransporte* del duque Zalto (mira el apéndice B) y 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla A para los demás.

26b. Dormitorio del sur

El hijo y la hija adolescentes del duque comparten esta habitación, pero solo ella se encontrará en el lugar cuando lleguen los personajes. Cinderhild se siente atrapada en Ironslag. La giganta quiere explorar el mundo, que su padre le ha descrito como un reino sin fronteras lleno de maravillas, pero sus progenitores se niegan a dejarla marchar, y está furiosa con ellos. Tiene una nefasta opinión de su hermano menor, Zaltember.

Cinderhild, de dieciocho años, mide 11 pies (3,3 m) de alto. Es corpulenta, de cabello grueso anaranjado y tiene mal genio. La joven giganta maneja un garrote grande y usa el perfil de un **ogro**, con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es legal malvado.
- No lleva armadura (CA 9).
- Tiene puntuaciones de Inteligencia y Sabiduría de 12 (+1) y una puntuación de Percepción pasiva de 11.
- Carece de visión en la oscuridad, pero es inmune al daño de fuego.
- Cinderhild esconde un alfiler dorado de 2 pies (60 cm) de largo (mira "Tesoro") en su cabello y puede utilizar una acción para hacer un ataque de arma cuerpo a cuerpo con este. El ataque cuenta con un bonificador de +6 a impactar, un alcance de 5 pies, tiene como objetivo a una criatura e inflige 9 (2d4 + 4) de daño perforante al impactar.

Cuando los aventureros lleguen por primera vez, Cinderhild estará acostada boca abajo en su cama, llorando ahogada en sus penas. Tiene dos sirvientas, dos mujeres **hobgoblins**, aunque no hacen nada por consolarla. Van armadas con espadas largas, pero no portan arcos largos.

Si los personajes intentan hablar con Cinderhild, la giganta se mostrará impertinente y con los cambios de humor propios de una princesa mimada. De inmediato se dará cuenta de que puede emplear a los aventureros para mantener a sus progenitores distraídos mientras se escapa de la fortaleza. Les contará que su padre pasa la mayor parte del tiempo con el "matadragones" (el Vonindod de la zona 28) y que a su madre le gusta supervisar la actividad de la cocina (zona 31).

A personajes se les podría pasar por la cabeza beneficiarse capturando a Cinderhild para luego pedir un rescate por ella a los duques. Si se le ordena rendirse, responderá a los aventureros que está dispuesta a fingir ser su prisionera hasta que su padre les dé lo que quieren. Si aceptan su contrapropuesta, les permitirá deshacerse de sus sirvientas antes de entregarse, con la condición de que la sigan manteniendo cautiva hasta que hayan escapado de Ironslag. Una vez se encuentre lo suficientemente lejos de sus padres, Cinderhild exigirá ser liberada y les prometerá no volver nunca a molestarles (una promesa que tiene intención de cumplir). La giganta les entregará su colgante de ópalo de fuego (mira "Tesoro"), que fue un regalo de sus progenitores, para sellar el trato. Cinderhild no sabe dónde guarda su padre su caracola de *teletransporte*, pero supondrá que se halla bajo llave en el cofre de hierro de este (mira la zona 26a).

Cinderhild y Zaltember duermen en camas con estructuras de hierro. Al norte de la cama de Cinderhild hay un barril vacío que esta usa como taburete para sentarse frente a un espejo de cuerpo entero colgado en la esquina norte de la pared occidental.

En una hornacina al sur se aprecian dos cajas grandes y vacías y una tercera caja llena de muñecas a medio quemar y juguetes rotos, los favoritos de Cinderhild y Zaltember cuando eran pequeños.

Tesoro. Cinderhild lleva al cuello un colgante de ópalo de fuego en una cadena de oro (vale 2.500 po y pesa 25 libras [11 kg]) y tiene un alfiler dorado de 2 pies (60 cm) de largo (vale 250 po y pesa 5 libras [2,3 kg]) escondido en el cabello.

Desarrollo. El duque Zalto y la duquesa Brimskarda lidiarán con la captura de Cinderhild de la misma forma que con la de su hijo (consulta la zona 18 para saber más).

27. Sala de guerra

Una mesa de basalto, cuya base se ha esculpido para asemejarse a una fuente de fuego negro, ocupa el centro de esta habitación bien iluminada. Unas estanterías vacías de mármol resaltan en las paredes a alturas que varían entre los 10 y los 15 pies. Junto al muro noroeste se yergue un **gólem de hierro**; en su frente se ha encajado un lingote férreo con runas talladas (mira "Tesoro"). Aunque normalmente los gólems llevan espíritus elementales de tierra atrapados en su interior, este alberga un espíritu elemental del fuego. El autómata estará desactivado e incapacitado, aunque este hecho no resultará evidente a primera vista.

La activación del gólem de hierro requerirá que alguien pronuncie la palabra de activación adecuada. Ni siquiera el duque Zalto la conoce. Lanzar un conjuro de *identificar* sobre el autómata revelará la palabra de activación perdida hace tanto, que es: "ildstryke".

Al activarse el gólem, el fuego prenderá en sus ojos y un humo sulfuroso emanará de las rejillas de ventilación que posee en los hombros. Cualquier criatura que lo active podrá impartirle órdenes. El espíritu elemental que lo anima está obligado a obedecer los mandatos de los gigantes de fuego; como resultado de este hecho, una orden emitida por un gigante de fuego reemplazará a cualquier otra que el gólem haya recibido antes. El autómata está programado por medios mágicos para desactivarse después de 1 hora. Una vez se haya apagado, no podrá reactivarse hasta transcurrida otra hora.

Tesoro

El lingote incrustado en la frente del gólem de hierro es un *lingote de la runa skold* (mira el apéndice B). Solo se podrá extraer mientras el autómata esté desactivado o tras quedar destruido.

28. Sala de montaje, nivel inferior

Unos remansos de luz envuelven sendos braseros encendidos y colocados en las hornacinas de las paredes; las torres cableadas de hierro se alzan para sostener la cadena de cubas que traquetea en las alturas. Varios pilares de basalto sustentan el techo a 90 pies de altura y las gradas de hierro están atornilladas a los muros a 50 pies sobre el suelo. Una escalera de hierro que recorre la pared sur asciende hasta la grada occidental.

El Vonindod

Suspendido y estabilizado gracias a unas enormes cadenas orientadas hacia el centro de la sala están la cabeza y la parte superior del torso del Vonindod, que han perdurado más o menos intactos. El coloso adamantino alcanzará los 80 pies (24 m) de alto una vez esté completamente ensamblado; hasta entonces, no será más que una mole colgante sin vida. A 40 pies sobre el suelo, uno de sus ojos tiene engastado un rubí gigante (vale 25.000 po y pesa 250 libras [113 kg]). El otro ojo dispone de una base para una gema de tamaño similar (que falta). Trepar por el coloso para alcanzar el ojo de rubí requerirá una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20, ya que la superficie ofrece pocos asideros o puntos de apoyo. Extraer este rubí de su lugar requerirá una palanca, la hoja de una espada o alguna otra herramienta similar, además de superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Puertas de adamantina

En la pared sureste hay un par de puertas de adamantina de 50 pies de alto selladas por una antigua magia. Estos portones son herméticos y están insonorizados. Se abrirán solo cuando un gigante de fuego que esté a 50 pies o menos de estos pronuncie, en idioma gigante, la frase: "¡Por la llama de Surtur, ordeno que se abran estas puertas!". Estas seguirán abiertas hasta que algún gigante de fuego que se encuentre a 50 pies o menos de estas diga, en gigante, la frase: "¡Por la llama de Surtur, ordeno que se cierren estas puertas!". También es posible cerrarlas manualmente superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Los conjuros de *abrir* y otros efectos mágicos similares no tendrán efecto alguno, aunque un conjuro de *conocer las*

leyendas u otro efecto mágico parecido revelará cómo se pueden abrir y cerrar. Un personaje avispado podrá engañar a la magia de las puertas creando un gigante de fuego ilusorio y haciendo que pronuncie la frase de activación. Los aventureros también podrán tratar de ocultarse y esperar a que algún gigante de fuego las abra (consulta el apartado "Refuerzos", un poco antes, en este mismo capítulo).

El duque gigante de fuego

A menos que haya acudido a alguna otra parte, Zalto se encontrará en la sala de montaje, jugando con sus dos sabuesos infernales preferidos: Narthor y Zerebor. El duque tiene una bola de hierro hueca, de aproximadamente 4 pies (1,2 m) de diámetro, llena de agujeros y que contiene el cadáver achicharrado de un gnomo de las rocas. Cada vez que la esfera rueda por el suelo, los perros la persiguen, se pelean por ella, la empujan con sus alientos ígneos y, en todo caso, la golpean, para deleite de Zalto.

El duque Zalto es un gigante de fuego, con los siguientes ajustes:

- Tiene 221 puntos de golpe.
- Lleva un *anillo de resistencia al relámpago*.
- Posee una puntuación de Inteligencia de 14 (+2) y habla común, elfo y gigante.
- Esgrime una maza a dos manos de hierro gigante, cuya cabeza también hace las veces de jaula (consulta "El prisionero de Zalto"). Cuenta con un bonificador de +11 a impactar con la maza a dos manos, que tiene un alcance de 10 pies e inflige 28 (6d6 + 7) de daño contundente con cada impacto. Como acción, puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo con su arma.

El prisionero de Zalto

La cabeza rectangular de la maza a dos manos de hierro de Zalto dispone de una celda hueca lo suficientemente grande como para confinar a una criatura Mediana (o a dos Pequeñas). Una de las paredes de la jaula está equipada con una puerta de barrotes verticales de hierro de 3 pulgadas de grosor (7,5 cm) y separados 4 pulgadas (10 cm) entre sí. Además, esta posee una cerradura, de la que Zalto lleva consigo la única llave. Reventar la puerta por la fuerza precisará de una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25, mientras que para forzar la cerradura será necesario usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 20. Ninguna de estas tareas podrá llevarse a cabo cuando el duque esté empuñando el arma. Zalto ha encarcelado a un enano escudo en la maza. Cada vez que impacte en algo con el arma, cualquier criatura atrapada en ella recibirá 5 (2d4) de daño contundente debido a los rebotes y los golpes.

El prisionero de Zalto es un miembro de los Zhentarim llamado Jasper Dimmerchasm. Jasper intentó negociar con uno de los subordinados del duque, que le llevó hasta Ironslag para que se reuniera con su líder. Zalto decidió que no necesitaba la ayuda de la Red Negra para encontrar los fragmentos que le faltaban del Vonindod, así que encerró al enano dentro de su maza, con armas y todo. Jasper usa el perfil de un veterano, con los siguientes ajustes:

- Es un enano escudo neutral malvado.
- Habla común y enano.
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno.
- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Empuña un hacha de guerra y un hacha de mano en lugar de una espada larga y una espada corta. Como acción, puede realizar dos ataques con el hacha de guerra, más un ataque con el hacha de mano si la está empuñando. El hacha de guerra inflige 7 (1d8 + 3) de daño cortante al impactar, u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos. El hacha de mano inflige 6 (1d6 + 3) de daño cortante al impactar y se puede lanzar (alcance 20/60 pies).

Mientras esté encerrado dentro de la maza a dos manos de Zalto, Jasper no podrá atacar nada que esté fuera de su celda y tendrá cobertura tres cuartos contra los ataques a distancia que atraviesen la puerta de esta (conseguirá cobertura total contra cualquier otro ataque a distancia cuyo origen se encuentre fuera de la jaula). Si los aventureros rescatan al enano, este les pedirá quedarse con ellos hasta que vuelvan a la civilización. Intentará trabar amistad con los personajes que sean miembros de la Red Negra, con la esperanza de conspirar junto a ellos para apoderarse de todas las riquezas de Ironslag.

29. Forja de adamantina

Esta forja helada tiene el aspecto de un gigantesco iglú con una chimenea arriba y una portilla en el lado sur. La compuerta tiene un pestillo deslizante y su abertura es lo suficientemente ancha como para que pueda pasar un gigante de fuego. Inscrita en el suelo de la fragua se aprecia la runa ild (fuego; mira las runas en la introducción). La forja es un artefacto y, por lo tanto, inmune al daño. Sin embargo, si un primordial de hielo queda atrapado dentro de esta durante 1 hora, la fragua se agrietará y luego dejará de funcionar.

Flanquean la forja dos torres de cables que sostienen la cadena de cubas a 50 pies de altura.

Desarrollo

El duque Zalto necesita el increíble calor producido por la forja de adamantina para reparar su coloso, ya que el fuego normal no genera el calor suficiente. Si el *frasco de hierro* que contiene a Maegera el Titán del Amanecer (consulta el apartado "Entrega especial", al final de este capítulo) llega a manos de Zalto, el gigante accederá a esta fragua y abrirá el recipiente y liberará al primordial de fuego, dejándolo atrapado allí. Luego, el duque saldrá de la forja, que comenzará a liberar un tremendo calor. La temperatura de la sala aumentará inmediatamente, de modo que cualquier criatura que acabe su turno dentro de la habitación sufrirá 5 (1d10) de daño de fuego, u 11 (2d10) si lleva puesta una armadura de metal. Cualquiera que entre en contacto directo con la cubierta sobrecalentada de la fragua por primera vez en un turno recibirá 33 (6d10) de daño de fuego. Y una criatura que acceda a la forja ardiente por primera vez en un turno o comience su turno dentro de esta recibirá 132 (24d10) de daño de fuego.

La antigua magia rúnica que protege la fragua también evitará que Maegera escape, incluso cuando la portilla y las rejillas de ventilación estén abiertas. Sin embargo, aún se podrá atrapar al primordial dentro de un *frasco de hierro* o algún otro tipo de confinamiento mágico similar, y fallará voluntariamente cualquier tirada de salvación si hacerlo le posibilita salir de la forja de adamantina.

30. Oficina del supervisor

La pequeña estancia situada al oeste del Vonindod está desocupada en este momento. Contiene una mesa de madera de 10 pies (3 m) de alto con una daga de hierro pegada en su parte superior. La daga es tan grande como un espadón de los que usan los humanos, y el doble de pesada; en manos de una criatura Pequeña o Mediana, se considerará un arma improvisada que infligirá 3d4 de daño perforante al impactar. La daga de hierro no es mágica y podrá extraerse haciendo palanca si se supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 11.



31. Cocina

Entre unos pilares de basalto negro se sitúan dos mesas de 10 pies (3 m) de alto del mismo material que se usan para preparar la comida. Debajo de las mesas hay diez calderos de hierro vacíos que pesan 100 libras (45 kg) cada uno y, sobre estos, docenas de utensilios cuelgan de ganchos y férreas cadenas. Brimskarda, la duquesa giganta del fuego, está de pie ante una chimenea; sostiene una cuchara de hierro en los labios, probando la sopa de un orondo caldero suspendido sobre las llamas. Cinco **mephits de humo** bailan alrededor del recipiente, cacareando de júbilo. Junto a las mesas se encuentran dos **ogros** con delantales de cuero manchados de grasa y veinte **goblins** que andan de aquí para allá realizando tareas menores.

Brimskarda atacará a los intrusos en cuanto los vea y ordenará a sus secuaces que hagan lo propio. Si los puntos de golpe de la duquesa se reducen a 0, los mephits huirán hacia la chimenea y los goblins buscarán cobijo bajo las mesas. Los ogros son demasiado estúpidos como para rendirse o salir corriendo; lucharán hasta la muerte empuñando rodillos gigantes de amasar que se considerarán garrotes grandes.

Los arcos de paso de la pared norte conducen a unos almacenes atestados de estantes de madera cubiertos de ollas y sartenes. En el que está situado al este también se guardan dos barriles de grasa de 500 libras (227 kg).

La duquesa giganta de fuego

Brimskarda lleva puesto un vestido confeccionado a partir de la piel escamosa y las alas de un dragón negro joven; ha envuelto su suntuoso cabello anaranjado en torno a un cuerno de dragón negro, creando un peinado que parece un pilar de llamas curvado. La duquesa es una giganta de fuego con los siguientes ajustes:

- El vestido de escamas de dragón de Brimskarda le otorga CA 16.
- Tiene una puntuación de Inteligencia de 14 (+2) y habla común, gigante y goblin.
- Lleva un frasco de cristal al cuello, como colgante. Este recipiente contiene una *poción de invulnerabilidad*, que la duquesa consumirá durante su primer turno de combate.
- Puede lanzar calderos de hierro en lugar de piedras (su bonificador de ataque, alcance y daño seguirán siendo los mismos).

Tesoro

Además de su *poción de invulnerabilidad*, Brimskarda lleva un gran abanico de oro pintado (vale 2.500 po y pesa 50 libras [23 kg]).

Desarrollo

Los personajes que capturen a la duquesa podrán usarla para condicionar cualquier negociación con Zalto. El duque tratará la captura de su esposa de la misma manera que la de su hijo (consulta la zona 18 para saber más).

32. Almacén

Un pilar de basalto sostiene el techo de esta habitación, que contiene cajas de madera y barriles que los gigantes de fuego trajeron consigo hasta Ironslag. En las cajas almacenan comida y los barriles albergan agua, sal de roca y cerveza.

Junto a la pared este descansa un cofre de madera de 10 pies (3 m) de largo por 6 pies (1,8 m) de alto y 8 pies (2,4 m) de ancho. El baúl está helado al tacto y un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación a su alrededor. Su interior permanece tan frío como una nevera, con independencia de la temperatura exterior, y actualmente guarda los cadáveres congelados de un alce y un lobo.

33. Cisterna

El agua helada que emana de la montaña se canaliza a través de unas tuberías que conducen a la sala situada al oeste de la cocina. Tres caños de hierro sobresalen del techo a 50 pies de altura; vierten agua en tres piletas con forma de cuenco talladas en el suelo. Un brocal de piedra circular de 3 pies (90 cm) de alto rodea cada pileta; los agujeros de drenaje practicados en el borde de cada murete evitan que su contenido se derrame sobre el borde. Las válvulas de cierre para los caños están instaladas en la pared norte, a 10 pies sobre el suelo. Estas válvulas son unas ruedas de hierro oxidado de aproximadamente 5 pies (1,5 m) de ancho que deben girarse por completo para detener el flujo de agua que cae en las cisternas situadas al sur de estas; girar cada rueda requerirá una acción y superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

En los rincones de la estancia hay varios barriles llenos de agua potable.

34. Fundición, nivel inferior

Los personajes podrán oír el choque del metal y ver las ondulaciones producidas por el calor en esta zona bien iluminada. En este lugar alcanza unas temperaturas altísimas y los aventureros que permanezcan aquí serán susceptibles a los efectos del calor extremo (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Una estructura de piedra de 60 pies de ancho por 160 pies de largo y 5 pies de profundidad, llena de hierro fundido,

domina la habitación. El hierro fundido se vierte desde cuatro fundiciones cónicas talladas en negro basalto, que se alimentan de gas natural. Cuatro **gigantes de fuego** accionan unos enormes fuelles para avivar las llamas. Cualquier criatura que entre en el hierro fundido por primera vez en un turno o comience allí su turno recibirá 44 (8d10) de daño de fuego.

Los gigantes de fuego lanzarán pegotes de hierro fundido en lugar de rocas. Un gigante deberá estar al alcance del canal para realizar este ataque de arma a distancia, que tiene un bonificador de +11 a impactar, un alcance de 30/120 pies e inflige 17 (3d6 + 7) de daño contundente, más 22 (4d10) de daño de fuego con cada impacto.

Los gigantes de fuego de las zonas 35 acudirán a investigar los ruidos de combate que se produzcan aquí.

35. Forjas

Ríos de hierro fundido fluyen desde la fundición (zona 34) hasta unos moldes con forma de espada tallados en basalto negro, los cuales se asientan dentro de tres forjas idénticas (zonas 35a, 35b y 35c), cada una atendida por un armero **gigante de fuego**. La alta temperatura de estas habitaciones es casi insoportable, por lo que los personajes que permanezcan aquí serán sensibles a los efectos del calor extremo (consulta el apartado "Supervivencia en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Los tres gigantes de fuego estarán ocupados martilleando y doblando hierro para forjar hojas y empuñaduras, pero desenvainarán sus espadones y atacarán si ven a algún intruso.

Además de los moldes, cada forja dispone de una chimenea, un par de enormes yunques y estanterías con herramientas de armero.

36. Armería

Detrás de un par de puertas situadas al sur y al este de la fundición hay dos habitaciones desocupadas. Contienen unos soportes de hierro para armas llenos de espadones, maniquíes de hierro vestidos con armaduras de placas, estantes de mármol con cascos metálicos y ganchos de los que cuelgan escudos de hierro. Se ha almacenado suficiente equipo aquí como para armar a una legión de gigantes de fuego, aunque ninguno de los objetos es mágico.

37. Escaleras ascendentes

Una escalera de caracol de hierro forjado asciende 50 pies hasta la zona 19. Los peldaños son rejillas férreas con agujeros lo suficientemente grandes como para que quepa un puño humano. Estos escalones otorgan cobertura tres cuartos contra cualquier ataque a distancia que deba atravesarlos para alcanzar a su objetivo.

Entrega especial

Draac y Taal Xorlarrin, un par de **magos drows**, llegarán a Ironslag junto con seis **guerreros de élite drows**. Si los personajes se han encontrado antes con ellos en Gauntlgrym, podría haber menos elfos oscuros en el grupo, ya que no habrán tenido ocasión de reemplazar a los miembros caídos. Si su misión en Gauntlgrym ha salido bien, Draac llevará consigo un *frasco de hierro* que tiene intención de devolver al duque Zalto.

Los drows subirán en silencio por la ladera de la montaña en dirección a la aldea de los yikarias y bajarán hasta la fragua de los gigantes de fuego usando el montacargas (zona 9). Los yikarias estarán *avisados de la llegada de los* elfos oscuros y no los molestarán. Si el ascensor no funciona y no pueden repararlo, los drows optarán por descender a través de las minas (consulta la zona 10). El momento exacto en el que lleguen queda a tu discreción, pero aquí te ofrecemos algunas opciones:

- Si los aventureros matan al duque Zalto, los drows podrían aparecer poco después y atacar.
- Si el periplo de los personajes por Ironslag está resultando fácil, los elfos oscuros podrían estar con Zalto cuando el grupo por fin se enfrente a él. Draac no entregará al duque el *frasco de hierro* hasta que los aventureros sean derrotados u obligados a retirarse.
- Si los personajes abandonan Ironslag sin enfrentarse al duque Zalto, los drows llegarán después de que el grupo se haya marchado y entregarán a Zalto el *frasco de hierro*.

En sus primeros turnos en combate, tanto Draac como Taal intentarán convocar a un **demonio de las sombras**. Si ve probable la derrota, Draac ordenará al resto de sus fuerzas que cubra su retirada mientras escapa con el *frasco de hierro*.

Tesoro

Además del *frasco de hierro*, Draac empuña un bastón no mágico; el mango está adornado con patrones de telarañas y en su extremo lleva una araña esculpida en obsidiana, con pequeños diamantes a modo de ojos (vale 1.500 po). Taal porta una bolsa con cuatro gemas de 100 po en su interior y una elegante capa negra bordada con telarañas de hilo de platino (vale 750 po). Los guerreros de élite drows no tienen tesoros.

El frasco de hierro de Zalto

Atado al cinto de Draac hay un *frasco de hierro* que contiene a **Maegera el Titán del Amanecer** (consulta el apéndice C), un primordial de fuego que el drow ha robado de Gauntlgrym. Al quitar el tapón del frasco, Maegera quedará libre de su cautiverio, por lo que el primordial se verá obligado a obedecer las órdenes de quien lo haya liberado durante 1 hora. Una vez transcurrido ese tiempo, el Titán del Amanecer entrará en estado berserk y atacará indiscriminadamente a las criaturas que estén en las proximidades mientras lo incinera todo.

El duque Zalto y los drows saben que no se puede controlar a Maegera durante mucho tiempo, de manera que no liberarán al primordial de fuego en ningún otro lugar que no sea el interior de forja adamantina de Ironslag (zona 29). Si Draac no puede entregarle el *frasco de hierro* a Zalto y se ve obligado a huir, se llevará el recipiente consigo y regresará al Underdark, decidido a mantenerlo lejos de las manos de los enanos de Gauntlgrym.

Desarrollo

Los aventureros podrían hacerse con el *frasco de hierro* e intentar atrapar a Maegera dentro de la caldera mágica que hay a bordo de su aeronave (consulta el apartado "Dirigible de una secta", en el capítulo 4). La caldera del vehículo será capaz de contener al Titán del Amanecer, pero solo brevemente. Tras cada hora de cautiverio, el primordial de fuego podrá realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para escapar de su confinamiento. Si la falla, permanecerá apresado otra hora más. Si la supera, Maegera se liberará y entrará en estado berserk, destruyendo la caldera en el proceso.

Avance de los personajes

Tras obtener la *caracola de teletransporte* del duque Zalto, puede que los aventureros quieran ocultarse en algún sitio para que uno de ellos pueda sintonizarse con el objeto y utilizarlo para teletransportar al grupo hasta Vorágine. Los personajes también podrían retrasar el uso de la caracola para continuar explorando Ironslag o porque tengan algunos cabos sueltos que atar, como llegar a un acuerdo con Jasper Dimmerchasm, ayudar a Cinderhild a escapar de las garras de sus padres o devolver a Maegera a Gauntlgrym. En cualquiera caso, los aventureros deberían haber subido a nivel 9 antes de continuar con el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas".



Capítulo 9: Castillo de los gigantes de las nubes

Desde que su raza comenzó a caminar por el mundo, los gigantes de las nubes han estado un paso por debajo de los gigantes de las tormentas en poder e influencia. Ahora, con la desaparición del ordning, algunos nobles gigantes de las nubes han visto la oportunidad de superar a los gigantes de las tormentas y así cumplir su sueño de toda la vida de convertirse en los verdaderos aristócratas indiscutibles de entre los gigantes.

Una de esas nobles es la condesa Sansuri, que cree que su destino quedó sepultado en el pasado, a la espera de que ella lo desentierre. Al parecer, los más lejanos antepasados de Sansuri, anticipando la caída de su gran imperio, ocultaron sus conocimientos mágicos y sus riquezas en unas bóvedas y dejaron señales para que las generaciones futuras los hallaran. El mayor de estos tesoros fue un alijo de "magia de dragón": un conjunto de conjuros y artefactos saqueados de guaridas de estas poderosas sierpes. La condesa quiere encontrar ese alijo y usar su recién hallado poder para destruir a sus ambiciosos rivales y convencer al resto del pueblo gigante de que se arrodille ante ella. La giganta cree que los dioses la recompensarán como es debido por hacerlo. Cuando llegue ese día, los demás gigantes de las nubes le darán las gracias por llevar a cabo lo que ellos solo han podido soñar.

Después de utilizar catalejos para rastrear el terreno en busca de pistas, Sansuri se ha dado cuenta de que sus mapas están totalmente desactualizados. La condesa no ha dado con un solo indicio que señale el camino hasta el tesoro que necesita. Cuando un curioso dragón de bronce amante del riesgo llamado Felgolos la visitó hace unas semanas, Sansuri adoptó el papel de anfitriona benévola. Engatusó al dragón para que la ayudara y, en cuanto este bajó la guardia, lo capturó y encarceló. Cuando los aventureros llamen a su puerta, la giganta estará en mitad de una sesión de tortura a Felgolos para sacarle información, con la esperanza de que este sepa dónde podría hallarse una de las antiguas señales ostorianas. Los rugidos de dolor del dragón pueden oírse en millas a la redonda.

En esta etapa de su misión, el grupo viajará hasta Lyn Armaal, el castillo de nubes de Sansuri, y se reunirán con la condesa y la familia de esta. La giganta comparte el lugar con su castellano y consorte, Cressaro, su hermano menor, el conde Thullen, y sus hijos gemelos, Alastrah y Kaaltar. Puedes ubicar la fortaleza donde quieras. Si no tienes un lugar en particular en mente, supón que flota a una milla sobre los Páramos Eternos (que es su ubicación por defecto).

El objetivo principal de los personajes es encontrar la *caracola de teletransporte* que el rey Hekaton entregó a Sansuri; podrán usarla para viajar hasta Vorágine, la ciudad de la submarina del monarca (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas"). El problema es que este artefacto está escondido dentro de un *cofre oculto de Leomund* creado por la condesa, que solo ella puede invocar.

Gigantes de las nubes

Antes de dirigir esta parte de la aventura, repasa la información sobre los gigantes de las nubes recogida en el *Monster Manual*. Te ayudará a interpretar a los que aparecen de este capítulo. Algo importante a recordar es que algunos de estos gigantes son buenos y otros son malvados.

La señora de las máscaras

La condesa Sansuri es una giganta codiciosa y altanera que vive en las nubes, desvinculada de la realidad; está convencida de que es víctima de una gran injusticia y de que está rodeada de enemigos celosos que anhelan derrocarla.

Al ser una poderosa maga, además de noble, Sansuri cree que es su deber gobernar a los demás y exigir su respeto. Aun así, se ha visto obligada a someterse a la voluntad del rey Hekaton y de los gigantes de las tormentas durante toda su vida. Está resentida con dicho soberano por reprimir sus ambiciones y ansía ver el día en que los dioses finalmente la eleven sobre los gigantes de las tormentas. Por dentro, a la condesa la inundan la envidia y el desdén, pero ella intenta ocultar esos sentimientos tras una fachada de tranquilidad y modestia.

Como muchos nobles gigantes de las nubes, Sansuri guarda una colección de máscaras. Se pone la que mejor refleja su estado de ánimo en cada momento y va cambiándola por otras a medida que lo hace su humor. Su incapacidad para extraer información útil del dragón de bronce la ha entristecido, por lo que llevará su máscara triste cuando lleguen los aventureros.

A Sansuri le importan poco "los enclenques" y no los considera una amenaza. Cómo reaccionará ante los personajes dependerá de la manera en que estos se aproximen a su castillo:

- Si los aventureros atacan la fortaleza sin mediar provocación o les atrapa intentando infiltrarse en su hogar, la condesa activará las defensas del bastión y tratará de aplastarlos, capturando a los que se rindan.
- Si los personajes se acercan a su castillo de forma pacífica, Sansuri ordenará a su castellano, Cressaro, que los acompañe a su cámara de audiencias (zona 1), donde les dará formalmente la bienvenida.

Si no está combatiendo, la condesa interpretará el papel de orgullosa anfitriona, pero no podrá ocultar su impaciencia. No tiene tiempo para agasajar a visitantes inesperados y preferirá verlos partir con rapidez. Si los aventureros le piden prestada, o le solicitan usar, su *caracola de teletransporte*, ella exigirá saber por qué, pero finalmente se negará a ayudarles, incluso si se ofrecen a comprarla o intercambiarla. En pocas palabras, no confía en "los enclenques" y no se rebajará a negociar con ellos, ni les proporcionará los medios para llegar hasta Vorágine.

Si los personajes se empeñan en indagar en sus asuntos, ella les contará que está llevando a cabo un amplio reconocimiento para actualizar sus mapas de los territorios de la superficie. Si los aventureros le preguntan por el dragón, Sansuri responderá con frialdad: "Eso no es de vuestra incumbencia". Puede que algunos personajes sagaces afirmen poseer conocimientos útiles para la condesa, como por ejemplo la ubicación de antiguas señales ostorianas en algunos caminos que indican la ruta hacia tesoros perdidos antaño. Sansuri recibirá cualquier información de este tipo con grandes reservas, por lo que las pruebas de característica que se realicen para engañarla tendrán desventaja.

La giganta atacará a los aventureros que se muestren descaradamente irrespetuosos o ladinos. También caerá sobre aquellos que parezcan estar intentando robar. Si pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, Sansuri se imbuirá del conjuro de *volar*, emprenderá la retirada hacia su torre (zonas 31–33) y dejará que los otros moradores del castillo se las apañen solos. Si su derrota parece inevitable, la condesa negociará por su vida y, en tales circunstancias, estará dispuesta a renunciar a su *caracola de teletransporte* (consulta la zona 33). También entregará el artefacto para proteger a sus hijos (mira las zonas 22 y 23).

Si los personajes caen derrotados en combate, Sansuri los despojará de sus armaduras, armas y cualquier otro equipo. Estos objetos se almacenarán en la zona 2 hasta que la condesa disponga de tiempo y medios para inspeccionarlos más a fondo con la ayuda de conjuros de *detectar magia*. Los aventureros fallecidos serán lanzados a través del agujero del suelo de la cámara de audiencias sin mayor ceremonia. A aquellos apresados con vida los confinarán en las jaulas de las mazmorras (zona 8) y les dejarán allí sin vigilancia. A menos que los prisioneros logren escapar, Sansuri los echará como alimento a sus grifos de la zona 7 al día siguiente.

Simulacros del aarakocra

Hace años, un aarakocra herido llamado Jakka aterrizó en el castillo de nubes de Sansuri. La condesa quedó impactada por la belleza y los colores de la noble criatura, pero en lugar de ganarse la amistad de Jakka, lo encerró en una jaula y lo mantuvo encarcelado durante meses mientras usaba conjuros de *simulacro* para crear efigies de este en hielo y nieve (la versión del conjuro de Sansuri le permite obtener múltiples simulacros de la misma criatura). Después de realizar una gran cantidad de copias del aarakocra, mató al original; a continuación (al típico estilo de los nobles) hizo que disecaran su cuerpo y lo colgó sobre la chimenea de su salón.

La condesa utiliza los simulacros como guardias y como decoración de la fortaleza. Su elegancia y su sorprendente plumaje son la envidia de la nobleza de los gigantes de las nubes y, además, obedecen sin rechistar las órdenes de su dueña y señora. Un simulacro de Jakka utiliza el perfil de un **aarakocra**, con los siguientes ajustes:

- Tiene 6 puntos de golpe y un valor de desafío de 1/8 (25 PX).
- Cuando sus puntos de golpe descienden a 0 o le afecta un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 17), se convierte en hielo y nieve y queda destruido.

El tormento de Felgolos

Sansuri sabe que Felgolos ha vagado por el Norte durante décadas. Lo está torturando para obtener información que pueda orientarla hacia el tesoro que busca. Desafortunadamente para ambos, Felgolos no sabe nada que pueda ayudarla, aparte de los nombres y el probable paradero de otros dragones mucho más viejos y sabios que él.

Los rugidos de dolor intermitentes de Felgolos se pueden escuchar en millas a la redonda, por lo que los personajes que se acerquen a Lyn Armaal no podrán evitar oírlos.

Lyn Armaal

El castillo de la condesa Sansuri consta de tres torres interconectadas con una prominente barbacana de entrada, todo hecho en piedra cuidadosamente enfoscada con argamasa. El torreón central es el edificio principal y de su azotea parte otra torre más estilizada que alcanza mayor altura; allí se encuentran los aposentos personales de Sansuri. Mira la caja "Lyn Armaal: características generales" para saber más sobre las características de esta fortaleza.

Llegar hasta Lyn Armaal

Lyn Armaal (que se muestra en los mapas 9.1 y 9.2) flota en el cielo y rara vez desciende a menos de una milla del suelo. Para llegar hasta la fortaleza, los aventureros necesitarán una aeronave, monturas voladoras o conjuros y objetos mágicos que les permitan volar. También podrán pedir a uno o más dragones metálicos que estén dispuestos a ayudarlos que los lleven hasta el castillo de Sansuri, aunque rara vez habrá una de estas criaturas cerca cuando lo necesiten (consulta "Dragones metálicos" más adelante).

Lyn Armaal: características generales

Una nube mágica sostiene el tremendo peso del castillo de Sansuri, cuya altitud y movimiento se controlan utilizando un *orbe de navegación* (mira el apéndice B) que está ubicado en la zona 30. A continuación, se resumen las características generales de la fortaleza y de la nube.

Catalejos. Atornillados a las almenas hay varios catalejos que los gigantes de las nubes utilizan para espiar la superficie. Cada aparato pesa 750 libras (340 kg) y consta de un cuerpo de bronce de 20 pies (6 m) de largo y lentes de aumento de cristal transparente. Estos utensilios están montados en unos soportes de acero que se pueden girar y orientar angularmente para mirar en diferentes direcciones, incluso arriba o abajo hasta un ángulo de 60 grados. El visor de un catalejo nivelado horizontalmente queda a 20 pies (6 m) del suelo. Los personajes que vuelen o que se suban a hombros de otros podrán usar los aparatos y contemplar con claridad las características más llamativas del terreno y los objetos situados a cientos de millas de distancia.

Defensas. Los parapetos almenados del castillo tienen 10 pies (3 m) de alto y 5 pies (1,5 m) de ancho. Las saeteras miden 10 pies (3 m) de alto por 5 pies (1,5 m) de ancho y están a 10 pies (3 m) sobre el suelo; se estrechan hasta los 2 pies (60 cm) de ancho en la parte exterior de la pared. Las balistas de madera (consulta el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*) se han colocado detrás de varias de las aspilleras, en un ángulo adecuado para disparar sus virotes a las criaturas voladoras que haya en el exterior. Un gigante puede apuntar y disparar una de estas armas gastando una sola acción.

Escaleras. Las escaleras interiores del castillo están dimensionadas para gigantes. Cada escalón mide 4 pies (1,2 m) de alto por 4 pies (1,2 m) de profundidad. Para las criaturas Grandes y de menor tamaño las escaleras serán terreno difícil.

Iluminación. Todas las zonas interiores están bien iluminadas, ya sea por la luz del sol que se filtra a través de ventanas y saeteras o por las llamas mágicas (creadas mediante conjuros de *llama permanente*) que arden en candeleros de oro colocados en las paredes. Cada uno de estos candeleros vale 250 po y pesa 25 libras (11 kg). Las zonas exteriores reciben iluminación natural.

Mobiliario y objetos sobredimensionados. La mayoría de los muebles y demás objetos de Lyn Armaal están dimensionados a escala de los gigantes de las nubes. Las excepciones se indican en el texto. Las mesas, camas y otros accesorios de las habitaciones suelen ser tres veces más altos, anchos y largos que sus equivalentes de tamaño humano y tienen aproximadamente veintisiete veces el peso de estos. Las criaturas Pequeñas y Medianas podrán escabullirse por debajo o trepar sobre estos muebles a escala gigante, tratando el espacio que ocupan como terreno difícil.

Nube. La nube sobre la que descansa la fortaleza es opaca, flotante y semisólida y posee la consistencia y la frialdad del aguanieve. Esta se puede esculpir para formar escaleras y otras formas; una criatura que caiga sobre su superficie se hundirá en esta sin sufrir ningún daño. Cualquiera que intente atravesarla podrá hacerlo, tratándola como terreno difícil. Dentro de la nube, la visibilidad queda reducida a cero, aunque el sonido la atravesará sin que nada se lo impida.

Puertas. Todas las puertas de Lyn Armaal tienen 27 pies (8,2 m) de alto y están hechas de madera tallada de 6 pulgadas (15 cm) de espesor con herrajes de bronce pulido. Los tiradores de las puertas están a 12 pies (3,6 m) del suelo. Un gigante Enorme no tendrá problemas para abrir una. Una criatura de menor tamaño podrá intentar abrir una puerta, siempre que esta, o alguna otra que la ayude, pueda alcanzar el picaporte de la puerta y desplazarlo. Mientras este último esté accionado, una criatura deberá usar una acción para empujar o tirar de la pesada puerta; conseguirá abrirla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14. Si no tiene éxito, la puerta no se abrirá.

Techos y suelos. En todo el castillo, los techos alcanzan una altura de 40 pies. Los suelos del nivel 1 están hechos de piedra cortada a medida; en cuanto a los pisos interiores, situados entre los niveles 2 y 6, estos tienen un acabado de tablones barnizados instalados sobre pesadas vigas de carga. La hierba de las azoteas de las torres (zonas 26, 27 y 29) crece sobre 2 pies (60 cm) de tierra compactada, bajo los cuales hay suelo de piedra.

Si los personajes intentan ocultar su aproximación aérea, ya sea escondiéndose entre las nubes cercanas o viajando bajo el manto de la noche, podrán llegar a Lyn Armaal sin ser detectados y sin tener que realizar ningún tipo de prueba. En caso de que no adopten estas simples precauciones, los gigantes y los aarakocras los detectarán y harán sonar la alarma.

Aeronave

Los aventureros podrán aproximarse al castillo viajando en la aeronave de los sectarios del dragón (consulta el apartado "Aeronave de una secta" en el capítulo 4), pero dado el tamaño de la embarcación, solo habrá algunos lugares de Lyn Armaal que puedan recibir al vehículo y soportar su peso:

- El patio de la batería de balistas de popa (zona 6).
- La nube, a la altura de las escaleras que conducen a la barbacana de entrada (zona 9)
- La plataforma de llegada de la barbacana (zona 10).
- Cualquiera de las secciones de césped de las azoteas de las torres (zonas 26, 27 o 29)

Monturas voladoras

Los aventureros podrán conseguir grifos sobre los que cabalgar en Fireshear o hipogrifos en Nido de Halcón. Los que vayan montados en hipogrifos podrán viajar 54 millas al día (tres vuelos de 3 horas con 1 hora de descanso entre estos), mientras que los que cabalguen en grifos se desplazarán 72 millas en ese mismo tiempo. Los hipogrifos y los grifos serán capaces de aterrizar en cualquier zona del castillo que se encuentre al aire libre. También podrán volar a través de las aberturas en la pared de la sala donde se encuentran las jaulas de los grifos (zona 7). Cualquier PNJ que acompañe a los personajes en este periplo se quedará junto a las monturas, protegiéndolas y a la espera del regreso de los aventureros.

Dragones metálicos

Los personajes que hayan entablado amistad con un dragón metálico al principio de la aventura podrían sobornarlo o persuadirlo para que los lleve hasta el castillo de Sansuri. Sin embargo, a los dragones del Norte no les gusta servir de monturas, así que los aventureros que no sean extremadamente persuasivos o halagadores tendrán que ofrecer algún tesoro a la criatura para conseguir que se comprometa a ayudarles. Un dragón joven podrá transportar a un personaje Mediano, mientras que un dragón adulto podrá hacer lo propio con cuatro aventureros Medianos. Dos personajes Pequeños podrán ocupar la plaza de uno Mediano. Se podrá sobornar a la bestia para que se sume al asalto de Lyn Armaal, aunque demandará recibir como recompensa la fortaleza en sí y todo el tesoro que contenga (sin contar la *caracola de teletransporte*, que los aventureros necesitan para continuar su misión).

Listado de moradores de Lyn Armaal

Zona	Criatura(s)	Notas
1	4 simulacros del aarakocra	Los simulacros se quedarán donde están.
5	5 gigantes de las nubes	Los gigantes se reunirán en la zona 6. Uno permanecerá allí mientras que los otros cuatro subirán a hacerse cargo de las balistas (dos en la zona 16 y dos en la zona 18).
7	5 grifos	Si Sansuri los libera, los grifos alzarán el vuelo, rodearán el castillo y atacarán a los intrusos que divisen en los tejados o parapetos.
8	La condesa Sansuri y Felgolos (dragón de bronce adulto)	Si se da la alarma, Sansuri liberará a los grifos de la zona 7 e irá en busca de Cressaro, reuniéndose con él en la zona 6, salvo que algo se lo impida. El dragón permanecerá confinado donde está.
10	2 elementales de aire	Los elementales se quedarán donde están en todo momento.
11	2 simulacros del aarakocra	Estos simulacros apoyarán a los elementales de la zona 10.
13	3 ogros	Los ogros se quedarán donde están en todo momento.
14	Cressaro (castellano gigante de las nubes)	Si se da la alarma, Cressaro irá en busca de Sansuri y se encontrará con ella en la zona 6, salvo que algo se lo impida.
16	1 gigante de las nubes	El gigante se quedará donde está, junto con los refuerzos de la zona 5.
17	2 gigantes de las nubes	Los gigantes permanecerán donde están.
18	1 gigante de las nubes	Igual que la zona 16.
22/23	2 niños gigantes de las nubes	Los niños se quedarán en la zona 22 durante la noche y en la zona 23 durante el día.
24	1 gigante de las nubes	El gigante permanecerá donde está.
26	6 simulacros del aarakocra y 1 elemental de agua	Si estos simulacros acuden a la zona 29 atraídos por ruidos de batalla, no estarán en este lugar. El elemental de agua se esconderá en su estanque.
27	2 horrores acorazados y 30 armaduras animadas	Los autómatas se quedarán donde están, a menos que Sansuri o Thullen les ordenen desplazarse a otro lugar.
28	El conde Thullen y 7 arbustos despertados	Si se da la alarma, Thullen se dirigirá a la zona 23 para proteger a los niños. Los arbustos protegerán el invernadero y solo abandonarán su puesto si Thullen se lo ordena.
29	6 simulacros del aarakocra	Los simulacros permanecerán donde están para proteger las zonas 30 a 33. Si estalla un combate en este lugar, los simulacros del aarakocra de la zona 26 aparecerán 2 asaltos más tarde.
32	2 acechadores invisibles	Los acechadores invisibles se quedarán donde están.

Moradores

A pesar de su grandiosidad e inmensas proporciones, el castillo es bastante compacto, de modo que los ruidos fuertes que se produzcan en una zona llegarán con facilidad a otras localizaciones. Cualquier gigante adulto que grite muy fuerte se podrá escuchar en todo el complejo.

La tabla "Listado de moradores de Lyn Armaal" resume dónde estarán sus habitantes cuando los aventureros se aproximen e indica cómo reaccionarán esas criaturas al detectar intrusos.

Cualquier gigante de las nubes o simulacro de aarakocra podrá poner el castillo en alerta. Los gigantes lo harán gritando: "¡A las armas!", al final de su primer turno de combate. Un simulacro de aarakocra avisará graznando a todo pulmón al final de su primer turno. Ninguna otra criatura de la fortaleza dispondrá de los medios para dar la alarma o, en su defecto, no se molestará en hacerlo.

Si se da la alarma, los alaridos de Felgolos, el dragón de bronce, cesarán en cuanto Sansuri interrumpa su interrogatorio. La condesa se moverá a un lugar donde pueda usar un catalejo para ver de cerca a la posible amenaza. Los "enclenques" despertarán su curiosidad. Sansuri les permitirá aterrizar sin que les ataquen y ordenará a Cressaro acompañar a sus "invitados" a la sala de audiencias (zona 1), donde podrá recibirlos formalmente y averiguar cuáles son sus verdaderas intenciones. Si los aventureros se tornan hostiles antes de que pueda darse este encuentro, la condesa prescindirá del recibimiento formal y ayudará a defender su castillo hasta que ya no le convenga hacerlo (consulta el apartado "La señora de las máscaras", al comienzo de este capítulo, para entender mejor las tácticas de Sansuri).

1. Sala de audiencias

Esta opulenta sala dispone de obras de artesanía realizadas con azulejos de lapislázuli y murales que representan castillos en las nubes, así como gigantes de las nubes persiguiendo a dragones de plata mientras cabalgan sobre rocs y manejan carros de guerra voladores de oro tirados por grifos. Unas gradas de mármol recorren las paredes próximas a la entrada, frente a la cual se alza un trono de alabastro adornado con gemas incrustadas (consulta "Tesoro"). A cada lado, "guardando" el asiento, hay dos estatuas de gigantes de las nubes a tamaño natural; son un gigante y una giganta, en posición de firmes y con altos cascos emplumados, que sostienen lanzas con las puntas de mithral. Las esculturas son inofensivas.

En el suelo, frente al trono, se sitúa un agujero circular de 10 pies de diámetro rodeado de azulejos decorativos de mármol dorado, alabastro blanco y lapislázuli azul. De pie, de espaldas al orificio, están cuatro **simulacros del aarakocra** (consulta el apartado "Simulacros del aarakocra" un poco más atrás, en este mismo capítulo). Los aarakocras estarán alerta, pero permanecerán perfectamente inmóviles; no harán otra cosa que defenderse y obedecer las órdenes de Sansuri. Cualquier criatura que salte o se precipite por el agujero se estampará contra la superficie, tras muchos pies de caída, a menos que pueda volar.

Tesoro

Setenta y dos piedras preciosas decoran el trono de Sansuri. Hay treinta gemas de 50 po, veinte de 100 po, quince de 500 po y seis de 1.000 po, más un zafiro negro de 5.000 po coronando la parte superior del asiento, en el centro de un remate grabado con runas y con la forma de un sol. Cualquier personaje podrá usar una acción para extraer una piedra preciosa. Al sacar el zafiro negro se activará un conjuro de *glifo custodio* (runas explosivas) imbuido en el trono. El efecto infligirá 36 (8d8) de daño de frío a todas las criaturas que se encuentren en el área del conjuro.

2. Taller y sala de reuniones

Sansuri utiliza esta cámara como taller arcano y como sala de reuniones privada. Una mesa de piedra domina la habitación y varios armarios altos de madera han sido situados en paredes opuestas. Por lo demás, la decoración incluye plantas en macetas (una en el suelo y otras colgadas del techo, sobre la mesa) y un gran barril de madera para desechos (vacío en este momento). Junto a la puerta, colgada de un gancho de piedra instalado en el muro, a 20 pies (6 m) del suelo, hay una llave de hierro de 2 pies (60 cm) de largo que pesa 25 libras (11 kg). Esta abre las jaulas de la zona 8.

Los armarios contienen todo tipo de componentes para conjuros y las bagatelas acumuladas por Sansuri a lo largo de los años. Los personajes podrán encontrar el componente material para cualquier conjuro de mago de nivel 6 o inferior que no tenga ningún coste asociado en piezas de oro. Para establecer qué bagatelas se guardan en el lugar, tira doce veces en la tabla "Bagatelas" del capítulo 5 del *Player's Handbook* o simplemente escoge doce resultados diferentes de la tabla.

Desarrollo

Si capturan a los aventureros, amontonarán su equipo sobre la mesa que hay en esta sala, donde permanecerá hasta que la condesa tenga tiempo de examinarlo con la ayuda de su conjuro de *detectar magia*. Todos los objetos mágicos hallados en el equipo del grupo se almacenarán en uno de los armarios, que Sansuri sellará después mediante un conjuro de *cerradura arcana*.

3. Habitación de invitados

El mobiliario de esta habitación está adaptado para huéspedes de tamaño gigante e incluye dos cómodas camas, una preciosa mesa de madera tallada y un cofre de madera vacío. En un espacioso armario empotrado al fondo de la estancia se guardan algunas capas gigantes y prendas para dormir que cuelgan de unos ganchos de bronce instalados en la pared, así como un barril de vino gigante.

Tesoro

Sobre la mesa de madera hay un decantador de latón de 5 pies (1,5 m) de alto (vale 250 po y pesa 75 libras [34 kg]) y dos copas de 3 pies (90 cm) de alto con gemas incrustadas y filigranas de platino (cada una vale 750 po y pesa 50 libras [23 kg]).

4. Armería

En unos estantes de madera que recorren los muros se almacenan docenas de lanzas y jabalinas exquisitamente elaboradas y bien equilibradas, así como herramientas para reparar armaduras y armamento. Dos armaduras de placas completas a escala de los gigantes de las nubes descansan sobre unos maniquíes de bronce enormes; se encuentran de pie y de espaldas a la pared exterior. Hay una mesa de madera colocada entre dos puertas y una alfombra bordada con una escena del cielo nocturno cubre el suelo.

5. Barracones

Esta sala está reservada para los guardias gigantes de las nubes de Sansuri. Se han dispuesto cinco camas espaciadas a lo largo de la pared exterior, junto con un barril de vino y una caja de comida que se dejan en una esquina. Tres capas cuelgan en sus respectivos ganchos de bronce instalados en un muro y hay un cofre grande junto a la puerta (mira "Tesoro").

Cinco **gigantes de las nubes** están durmiendo en este lugar; sus luceros del alba yacen en el suelo, junto a sus camas. Durante una jornada típica, estos guardias y los que están de servicio activo funcionan en turnos alternos. Cuando el castellano decide que es hora del cambio, despierta a estos gigantes y les ordena reemplazar a los que se encuentran en las zonas 16, 17, 18 y 24. Los guardias relevados vuelven aquí para descansar. Si se da la alarma, los gigantes que estén durmiendo se despertarán, agarrarán sus luceros del alba y acudirán a la zona 6. Si no hay enemigos con los que luchar en ese lugar, cuatro de ellos subirán las escaleras para hacerse cargo de las balistas; dos se dirigirán a la zona 16, otros dos a la zona 18 y el quinto se quedará montando guardia en la zona 6.

Tesoro

El gran cofre situado cerca de la puerta no está cerrado con llave y contiene diez sacos abultados; no hay dos exactamente iguales en apariencia, pero cada uno alberga el botín de uno de los gigantes de las nubes en particular. En cada uno se guardan 3d6 × 100 pp, 2d6 × 100 po y 1d4 objetos corrientes, que se establecerán tirando en la tabla "Objetos en el saco de un gigante" que aparece en la introducción. Si los personajes se hacen con todo el tesoro, no te molestes en tirar para establecer el contenido exacto; en su lugar, supón que todo el tesoro acumulado son 10.000 pp, 7.000 po y veinte objetos escogidos de la tabla.

6. Batería de popa

Un lienzo de muralla de 30 pies de alto con un prominente adarve almenado (zona 17) rodea este patio de baldosas de piedra que alberga algunos charcos de agua de lluvia aquí y allá. Los gigantes de las nubes que estén vigilando sobre el muro podrán ver y oír a cualquiera que acceda al patio y que no trate de mantenerse oculto.

Hay tres balistas encaradas a sendas saeteras ubicadas en la pared exterior y dos enrejados de hierro cubren unos agujeros cuadrados de 10 pies de lado en el suelo. Los enrejados se han fijado en su lugar usando piedra y cemento. Un personaje Pequeño podrá atravesar con normalidad los huecos existentes entre los barrotes de hierro entrecruzados, mientras que uno Mediano podrá hacerlo si se aprieta. Todas las criaturas que resbalen o caigan a través de un enrejado se precipitarán a plomo durante una larga distancia hasta la superficie, a menos que puedan volar.

7. Sala de las jaulas de los grifos

Cinco altas jaulas de madera están dispuestas sin orden ni concierto en esta desordenada habitación. Cinco **grifos** permanecen confinados, uno en cada celda. Los animales picotean y arañan sus jaulas, por lo que el suelo en torno a ellos está lleno de pedazos de madera rota; sin embargo, estos grifos no podrán atacar a las criaturas que se encuentren fuera de sus celdas, aunque se alborotarán cuando

entren intrusos, armando taljaleo que la condesa Sansuri podrá escucharlos desde la zona 8. Ella misma acudirá ver qué sucede.

Los grifos están entrenados para obedecer a Sansuri y a nadie más. Si se da la alarma, la condesa saldrá de la zona 8, usará una acción para abrir cada jaula y ordenará a las criaturas que huyan y vuelen en círculos sobre el castillo, atacando a los enemigos que divisen y volviendo a las celdas cuando ella los llame. Un simple mecanismo de cierre, a 10 pies (3 m) del suelo, mantiene cerrada cada puerta. Los grifos entran y salen de la fortaleza por unos amplios ventanales del muro exterior.

Un puñado de barriles y cajas almacenados en un rincón de la sala guardan carne de caballo y de mula secas (premios para estos animales).

8. Mazmorra

Felgolos, un **dragón de bronce adulto**, se encuentra encadenado a la pared del fondo y al suelo de esta espaciosa celda carente de ventanas. Dos grilletes cerrados mantienen cautivas las patas traseras de la criatura, evitando que se mueva más allá de unos pocos pies en cualquier dirección. Lleva un collar al cuello y un bozal de hierro cerrado cubre su hocico. El bozal, el collar y los grilletes están diseñados para someter a un dragón de su tamaño y no sirven para criaturas de otras formas y tamaños. Estas ataduras están fortalecidas por medios mágicos, de modo que no se puedan romper mediante el uso de la fuerza física. La magia imbuida en el collar impide a Felgolos utilizar sus acciones de cambiar de forma y presencia aterradora mientras está encadenado. Amordazado, el dragón puede hablar con cierta dificultad, pero el alcance de sus armas de aliento se ve reducido a 5 pies. Felgolos está sangrando por múltiples heridas y le quedarán 160 puntos de golpe cuando los aventureros lo hallen.

Un conjuro de *abrir* podrá destrabar el grillete de una de las patas del dragón, el bozal de su hocico o el collar. Cualquiera de estas cerraduras podrá abrirse también empleando herramientas de ladrón, aunque requerirá una acción para llevarlo a cabo, así como superar una prueba de Destreza CD 20.

Frente al dragón, almacenadas en un rincón al otro lado de la habitación, hay tres jaulas de hierro vacías a escala de prisioneros humanoides. Las celdas poseen barrotes de 1 pulgada (2,5 cm) de grosor que están espaciados 4 pulgadas (10 cm) entre sí. Los miembros del grupo que hayan sido capturados por los gigantes de las nubes habrán sido despojados de sus equipos y encerrados en estas jaulas. Los sobredimensionados candados que hay en sus puertas son demasiado grandes como para forzarlos usando herramientas de ladrón, pero un personaje que esté fuera de la celda podrá utilizar una acción para acceder al mecanismo y forzar manualmente la cerradura, lo que conseguirá teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 20. Sansuri guarda la llave de estos candados en su taller (zona 2).

La condesa

Sansuri lleva un gran aro con las llaves que abren las ataduras del dragón. La giganta ha estado empleando una lanza con la punta mithral para torturar a Felgolos durante su interrogatorio, introduciendo la punta del arma entre las escamas del dragón en varios "puntos blandos" para causar el máximo dolor. Si se da la alarma en otra zona del castillo, la condesa dará el interrogatorio por finalizado, liberará a los grifos de sus jaulas de la zona 7 y se encaminará a la zona 6. A menos que se demore por alguna razón, Cressaro (mira la zona 14) se encontrará con ella allí. Consulta el apartado "La señora de las máscaras" un poco antes, en este mismo capítulo, para saber más sobre cómo Sansuri se comportará con los invitados inesperados.

La condesa Sansuri lleva puesta una máscara (consulta "Tesoro") y es una **giganta de las nubes** con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es neutral malvado.
- Habla aurano, común y gigante.
- Porta una lanza en lugar de un lucero del alba. En combate cuerpo a cuerpo, usa el arma a dos manos, infligiendo el mismo daño que un lucero del alba.
- Posee una puntuación de Inteligencia de 16 (+3) y el atributo Lanzamiento de Conjuros, tal y como se describe a continuación.
- Su valor de desafío es 11 (7.200 PX).

Lanzamiento de Conjuros. Sansuri es una lanzadora de conjuros de nivel 13. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, mensaje, prestidigitación, rayo de escarcha, reparar*
Nivel 1 (4 espacios): *escudo, identificar, proyectil mágico, sirviente invisible*
Nivel 2 (3 espacios): *cerradura arcana, invisibilidad, ráfaga de viento*
Nivel 3 (3 espacios): *acelerar, patrón hipnótico, relámpago*
Nivel 4 (3 espacios): *piel pétrea, tormenta de hielo*
Nivel 5 (2 espacios): *mano de Bigby, muro de fuerza*
Nivel 6 (1 espacio): *globo de invulnerabilidad*
Nivel 7 (1 espacio): *espada de Mordenkainen*

Tesoro

La máscara de Sansuri muestra una expresión triste y vale 250 po como obra de arte.

Desarrollo

Si los personajes liberan a Felgolos, ganarán a un amigo de por vida. Conocido entre sus amistades como "El Infortunio Volador", el dragón tiene, por lo que parece, una extraña facilidad para ponerse en peligro a sí mismo y a los que lo rodean, debido a su carácter imprudente. También es bastante patoso, además de torpe para las relaciones sociales. Sin embargo, no hay mala intención en nada de lo que hace. Cuando utiliza su habilidad para cambiar de forma, prefiere asumir el aspecto de un mediano de piel rojiza y pelo rizado broncíneo o de un humano joven de cabello rubio y bronceado por el sol.

Felgolos no es amigo de la Red Negra, precisamente. Cualquier miembro del grupo que forme parte de los Zhentarim podrá, superando una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10, recordar historias de un dragón que coincide con la descripción de Felgolos y que ataca a caravanas de esta facción para arrebatarles sus carromatos, bestias de carga y todo lo que encuentra. De hecho, Felgolos posee una gran colección de carromatos zhents y no teme admitirlo. Sin embargo, no se separará de ninguno de ellos porque considera que estos carros y lo que contienen forman parte de su tesoro. Su objetivo se centra en las caravanas de los Zhentarim en concreto porque conoce la siniestra reputación de la Red Negra y le agrada frustrar los planes de los zhents.

Una vez sea liberado, Felgolos se ofrecerá a quedarse junto al grupo durante el resto de esta parte de la aventura, pero decidirá no acompañarlos a Vorágine (consulta el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas"), con el pretexto de que no desea enemistarse con más gigantes durante una temporada. En su lugar, regresará a una de sus muchas guaridas, una cueva que domina un río que atraviesa la región occidental de los Cerros Starmetal. Si los personajes necesitan la ayuda del dragón en algún momento, más adelante, podrán acudir a buscarlo allí. Sin embargo, considerando

su personalidad, Felgolos podría estar lejos del lugar cuando los aventureros vayan en su búsqueda, enredado en otra de sus desventuras.

9. Escalera de nubes

Esta escalera está esculpida en las propias nubes y sus escalones miden 3 pies (90 cm) de alto por 6 pies (1,8 m) de profundidad. Escaleras arriba se ubica una entrada en la pared de la barbacana (zona 10). Esta puerta es similar a otras que se pueden encontrar en Lyn Armaal (consulta la caja "Lyn Armaal: características generales").

10. Barbacana

Construida sobre una nube aparte y conectada a la fortaleza principal por un puente de piedra, la barbacana es donde el castellano de Sansuri saluda a los visitantes normalmente, antes de acompañarlos hasta la sala de audiencias de la condesa (zona 1). Unas almenas rodean la plataforma de llegada y el puente. A cada lado de la puerta, un corto tramo de escalones conduce a un recinto de piedra que alberga una balista sin atender.

Dos **elementales de aire** vigilan la barbacana en todo momento; atacarán a las criaturas que intenten atravesar el puente sin escolta. Los elementales se manifiestan como masas de aire arremolinadas, con áreas de oscuridad a modo de cuencas oculares. Tratarán de derribar a los enemigos situados en el puente utilizando su acción de torbellino. Una criatura empujada desde este lugar deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10 para detener su caída agarrándose a las almenas.

Desarrollo

Los simulacros del aarakocra que se encuentren de guardia en la zona 11 acudirán a ayudar a los elementales si estalla un combate en esta zona.

11. Puerta principal

La puerta ubicada al final del puente es la entrada principal de la fortaleza, a través de la cual se espera accedan todos los huéspedes. El portón está decorado con motivos de nubes y protegido por dos **simulacros del aarakocra** de porte regio (consulta el apartado "Simulacros del aarakocra", más atrás en este mismo capítulo) que se apartarán al acercarse los visitantes. Atacarán solo si la condesa Sansuri les ordena hacerlo o si se desata una pelea en la zona 10.

Al abrir la puerta se activará un conjuro permanente de *alarma* que alertará al castellano en la zona 14 y al gigante de las nubes de la zona 24. Si aún no está al tanto de la llegada de los visitantes, Cressaro los interceptará en el pasillo, tras el portón, y exigirá saber qué los trae al castillo; luego, los acompañará a la zona 1 si los considera dignos de mantener un encuentro con la condesa Sansuri. Si los aventureros llegan amenazando o insultando, el castellano les atacará y hará sonar la alarma. Unos matacanes practicados en el techo, sobre la puerta, permiten a los gigantes de la zona 24 verter ácido sobre los intrusos que intentan entrar en la fortaleza usando esta ruta.

La puerta se puede atrancar desde dentro, aunque los gigantes solo lo hacen cuando anticipan un ataque importante. Un travesaño de madera cuelga en la pared, junto al portón; pesa 800 libras (363 kg) y las abrazaderas que lo sostienen se han instalado a 15 pies (4,5 m) del suelo. Mientras la puerta está cerrada, no se puede abrir desde el exterior sin la ayuda de un ariete o un arma de asedio. Una criatura Enorme o de mayor tamaño que actúe a modo de arma de asedio podrá derribar el portón superando una prueba de Fuerza CD 30.

12. Dependencias del servicio

La primera habitación de esta planta alberga una escalera de caracol fabricada en un ornamentado hierro forjado que asciende hasta la zona 19. Tres grandes camas se hacinan en una estancia contigua de mobiliario sencillo. Hay un armario en el que se guardan una caja vacía y un par de mantas apolilladas para ogros.

13. Cocina

La cocina huele a calabaza. En este lugar trabajan tres **ogros** llamados Drat, Drek y Krob, más un *sirviente invisible* permanente que limpia con regularidad. Los ogros se mostrarán dóciles y evitarán combatir, luchando solo en defensa propia. Cada uno de ellos está capacitado para preparar un tipo específico de comida: uno se ocupa de los aperitivos, otro de los platos principales y el tercero de los postres. De vez en cuando se aprecian evidencias de la presencia del *sirviente invisible*: una escoba que parece barrer el suelo por sí sola, platos y tazas que flotan en el aire y utensilios que van a colgarse en ganchos sobre la encimera central.

En los armarios y las alacenas se guardan vajillas y cubiertos. Frente a la puerta, en una chimenea, hay por lo general una olla grande de estofado borboteando al fuego. Los ogros almacenan en una despensa los ingredientes que necesitan para preparar la comida de los gigantes de las nubes. La encimera central de la cocina alberga media docena de pasteles de calabaza recién horneados que la condesa engulle igual que un humano podría comer magdalenas.

14. Dependencias del castellano

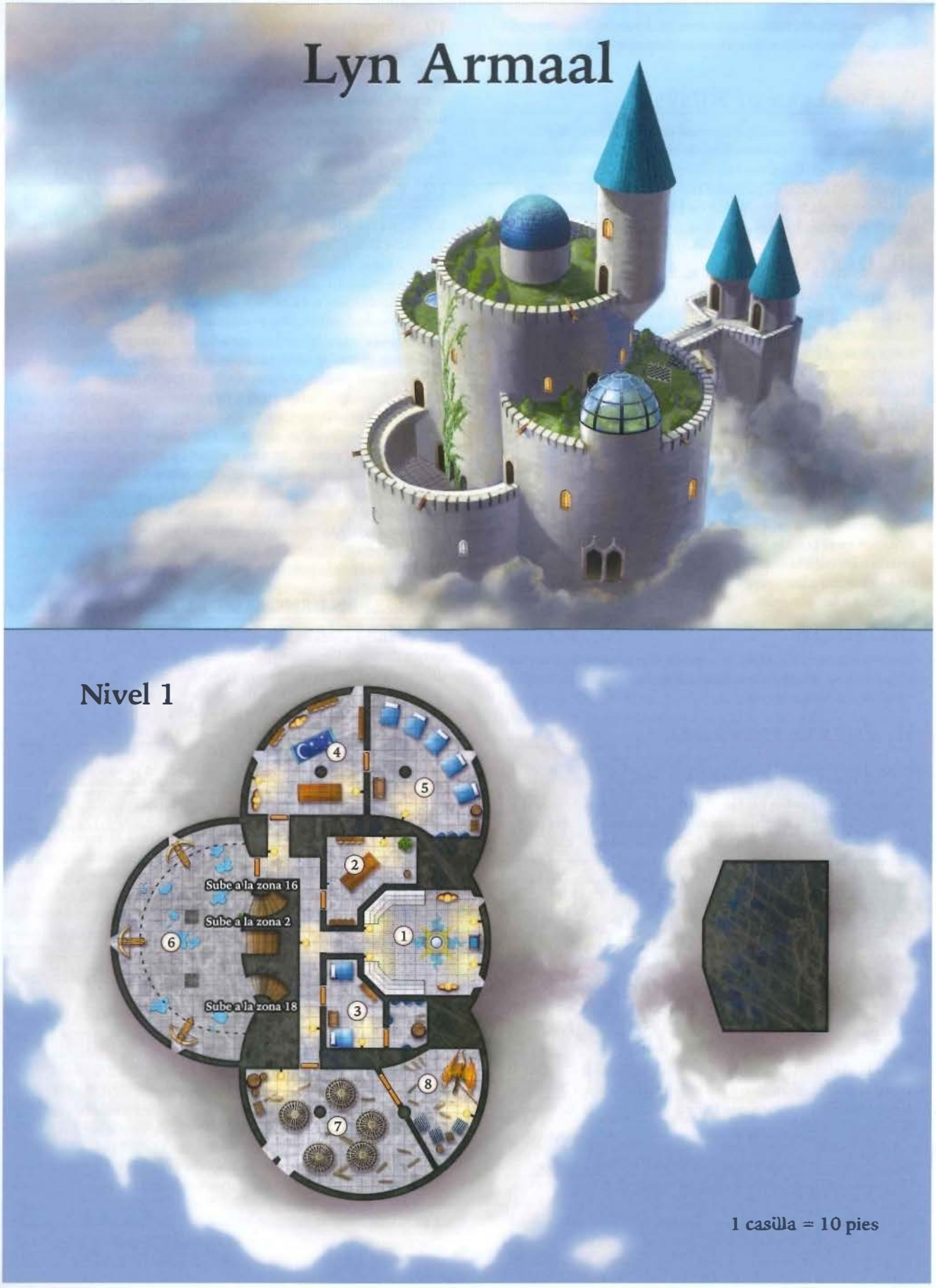
Sansuri tiene a sus órdenes a un castellano gigante de las nubes llamado Cressaro que se dedica a supervisar a los guardias y a velar por la defensa del castillo. Estará descansando aquí cuando los personajes lleguen por primera vez a Lyn Armaal, intentando por todos los medios ignorar los molestos rugidos del dragón de bronce. Cressaro profesa una lealtad ciega hacia la condesa y seguirá sus órdenes al pie de la letra. Si se da la alarma, el castellano reaccionará yendo a buscar a Sansuri para asegurarse de que está a salvo. Se dirigirá a la zona 6 y se encontrará allí con ella, asumiendo que ninguno de los dos haya sido atacado por algún intruso. Cressaro es un **gigante de las nubes**, con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es neutral malvado.
- Lleva puestos unos *brazales de defensa* que le otorgan CA 16.

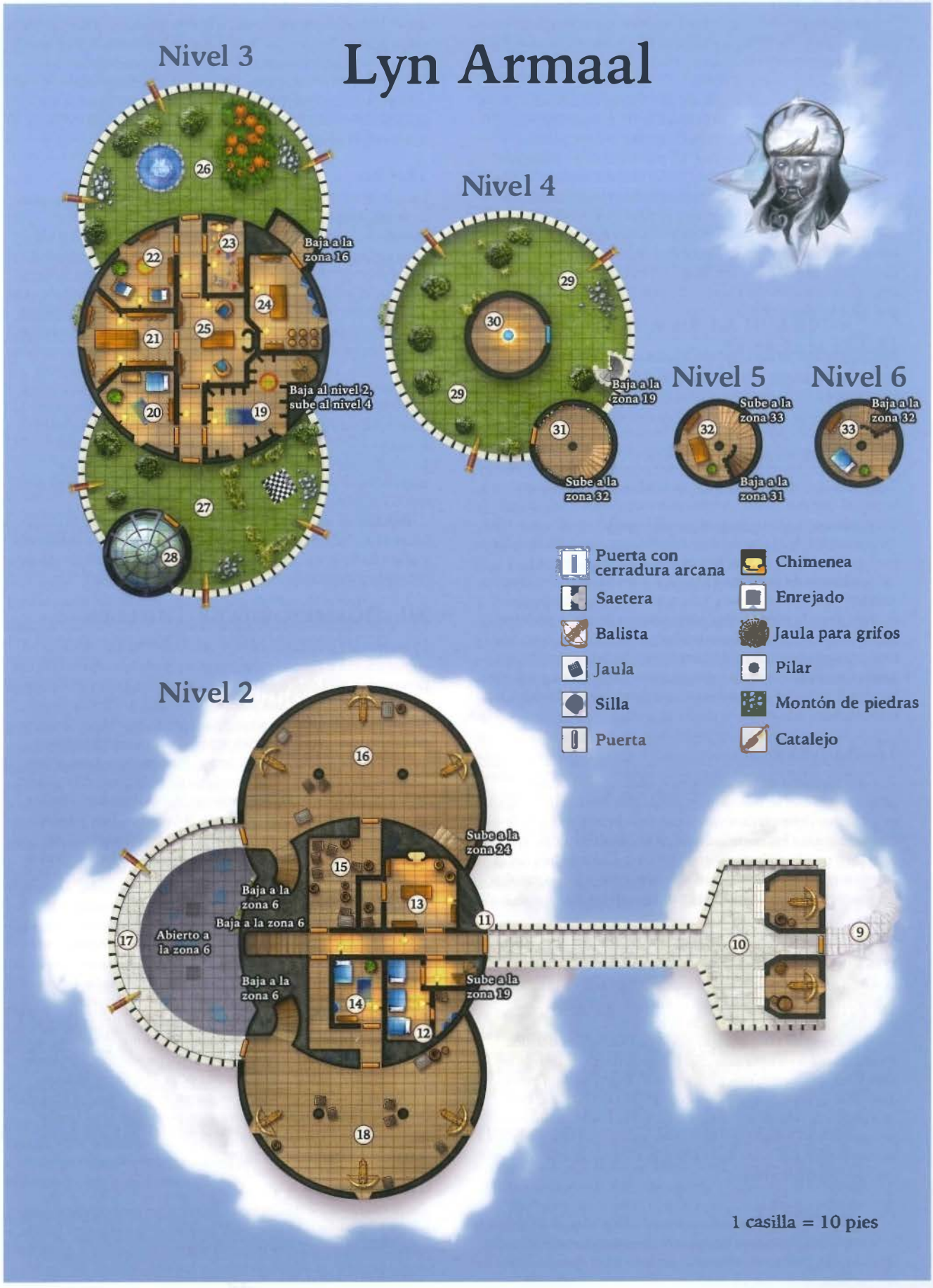
Cressaro es un joven gigante de las nubes de buen ver que se está en la flor de la vida; como es lógico, también sirve a Sansuri como consorte y escolta personal. Sus brazales mágicos han sido un regalo de la condesa y su dormitorio privado está decorado con gusto. Una bonita capa cuelga de un gancho de bronce ubicado en una pared, cerca de una estantería que alberga una docena de libros sobre dragones, guerras y la historia del conflicto entre los gigantes y los dragones que condujo a la caída del imperio de Ostoria. El resto del mobiliario comprende una hermosa alfombra y una pequeña palmera que crece en un jarrón de alabastro colocado en una esquina de la habitación. Este recipiente mide 7 pies (2,1 m) de alto, pesa 750 libras (340 kg) y está tallado con imágenes de guerreros gigantes de las nubes con armaduras.

Tesoro

Los *brazales de defensa* de Cressaro se ajustarán mágicamente para adaptarse a quien se sintonice con ellos.



Mapa 9.1: Lyn Armaal, nivel 1



Mapa 9.2: Lyn Armaal, niveles 2-6

Cada libro perteneciente a la colección del castellano tendrá un valor de 500 po para un comprador motivado y pesa 100 libras (45 kg). Muchos historiadores y eruditos de Waterdeep pagarían por ellos.

Una inspección minuciosa del jarrón, superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, revelará una fisura que sugerirá que la mitad superior del recipiente puede separarse de la inferior. La parte superior del jarrón contiene la palmera y la tierra que la rodea. Cressaro oculta su tesoro en la inferior. La mitad superior puede levantarse o derribarse teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 18; los aventureros también podrían practicar un agujero en la parte inferior del mismo. Ambas acciones dejarán a la vista un compartimento hueco en el que se guardan 1.200 pe, 3.500 po, siete gemas de 500 po y una *estatuilla de poder maravilloso* (un búho de serpentina).

15. Almacenes

Esta sala está atestada de unas sobredimensionadas cajas llenas de pan, carnes y pescados desecados, frutas y verduras. También hay unos grandes barriles con agua y vino.

16. Batería de babor

Tres balistas están encaradas en sendas saeteras situadas en la pared exterior, junto a unos cuantos cajones de munición desperdigados. Dos pilares de piedra sostienen el techo. Una escalera sube hasta un rellano exterior que permite acceder a la zona 24; otra se curva, descendiendo hacia la zona 6.

Un **gigante de las nubes** armado con un lucero del alba monta guardia en esta sala. Cinco asaltos después de que se haya dado la alarma, dos gigantes más llegarán aquí procedentes de la zona 5, suponiendo que nada los retrase. Los tres gigantes cargarán y dispararán las balistas cuando sea necesario. Los personajes que accedan a esta zona y no vayan acompañados por una escolta de gigantes serán atacados en cuando estén a la vista.

17. Adarve

Hay dos **gigantes de las nubes** montando guardia sobre el adarve, en el que se han dispuesto dos grandes catalejos. Cada uno de ellos tiene cerca un saco con una docena de piedras; las lanzarán contra los enemigos que se encuentren fuera de su alcance para el combate cuerpo a cuerpo. Los aventureros que entren en esta zona y no vayan acompañados por una escolta de gigantes serán atacados en cuando se dejen ver.

18. Batería de estribor

Tres balistas están encaradas en sendas saeteras situadas en la pared exterior, junto a unos cuantos cajones de munición aquí y allá. Dos pilares de piedra sustentan el techo. Una escalera curva desciende hacia la zona 6.

Un **gigante de las nubes** armado con un lucero del alba monta guardia en esta sala. Seis asaltos después de que se haya dado la alarma, dos gigantes más llegarán aquí procedentes de la zona 5, suponiendo que nada los retrase. Los tres gigantes cargarán y dispararán las balistas cuando sea necesario. Los personajes que accedan a esta zona y no vayan acompañados por una escolta de gigantes serán atacados en cuando estén a la vista.

19. Galería

Una decorativa escalera de caracol de hierro forjado ubicada en una esquina de esta cámara conduce a las dependencias del servicio (zona 12) y a la azotea del castillo (zona 29).

Sobre el suelo se aprecia una colorida alfombra y las paredes están adornadas con secciones donde, en varias hornacinas, se exponen todas las obras de arte que la condesa ha ido coleccionando a lo largo de los años. La pieza principal de su colección es un dragón de plata joven disecado que pende, encadenado, del techo. No es valioso, pero muchos de los demás objetos exhibidos sí lo son.

Tesoro

La colección de obras de arte de la condesa incluye pinturas, estatuas, armas ceremoniales y disfraces, sarcófagos de tamaño humano, jarrones y otras piezas de cerámica de la antigua Ostoria, así como pergaminos bien conservados (no mágicos) inscritos con decretos imperiales y edictos divinos redactados en dethek, la escritura de los enanos. Diez de esas obras de arte son tesoros no mágicos con un valor de 750 po cada una. Usa la tabla "Obras de arte de 750 po" del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer qué aspecto tiene cada tesoro. También hay dos objetos mágicos expuestos:

Arpa de Anstruth. Un arpa dimensionada para humanos y diseñada con un gusto exquisito reposa sobre un estante. Sansuri obtuvo este *instrumento de los bardos* de un bardo humano que la estuvo asesorando durante unos meses. La condesa hizo que lo lanzaran desde las almenas por bromear sobre su temperamental carácter y se quedó el arpa como recuerdo.

Pendón de la runa krig. Este estandarte de guerra mágico (mira el apéndice B) cuelga de una vara de madera barnizada y atornillada a la puerta. La vara está colgada a 20 pies (6 m) del suelo y el pendón mide 9 pies (2,7 m) de largo.

20. Dormitorio de Thullen

El hermano menor de Sansuri, el conde Thullen, duerme en su habitación a horas intempestivas y pasa la mayor parte del tiempo que está despierto en el invernadero (zona 28). Cuando no está atendiendo a sus plantas, en ocasiones cuida de los dos hijos de Sansuri en su propio dormitorio. Algunos de los juguetes de estos están tirados por el suelo, incluyendo un carro de guerra lo suficientemente grande como para transportar a un mediano, y una muñeca de peluche con la piel de seda del tamaño de un ser humano. Salvo por esto, Thullen suele mantener sus dependencias ordenadas. Los muebles incluyen una mullida cama, una alfombra, una estantería y un gran arcón compartimentado con ropa doblada y efectos personales comunes.

21. Biblioteca

Como la mayoría de los magos, Sansuri se ha hecho con libros que cubren una amplia gama de temas. Seis de los tomos de su biblioteca tienen un considerable valor (mira "Tesoro"). Estas valiosas obras están guardadas en los estantes más altos, a 25 pies (7,6 m) del nivel del suelo, y son enormes; sus portadas son de metal y de unas dimensiones de 5 pies (1,5 m) de alto por 4 pies (1,2 m) de ancho y 1 pulgada (2,5 cm) de grosor. Cada ejemplar pesa 150 libras (68 kg).

Domina la estancia una gran mesa de madera con las patas talladas para asemejarse a pegasos piafantes. Una bonita linterna de bronce cuelga sobre el mueble, imbuida de un conjuro de *llama permanente*.

Tesoro

Entre la colección de libros de Sansuri se encuentran cuatro textos históricos que relatan el ascenso y la caída de Ostoria (cada uno vale 500 po y pesa 50 libras), así como un ejemplar único de obras teatrales originalmente en dethek, la escritura de los enanos, traducidas al común por un legendario poeta

gigante de las nubes fallecido hace mucho llamado Delevarius (vale 750 po y pesa 50 libras [23 kg]).

Una búsqueda exhaustiva de la biblioteca permitirá descubrir el enorme libro de conjuros de la condesa, que mide 5 pies (1,5 m) de alto, 4 pies (1,2 m) de ancho y 2 pies (60 cm) de grosor. Tiene las cubiertas de bronce con sesenta gemas incrustadas (valen 10 po cada una) y pesa 250 libras (113 kg). El tomo contiene los siguientes conjuros:

Nivel 1: *alarma, escudo, identificar, ola atronadora, proyectil mágico, sirviente invisible*
Nivel 2: *abrir, cerradura arcana, imagen múltiple, invisibilidad, llama permanente, ráfaga de viento,*
Nivel 3: *acelerar, disipar magia, glifo custodio, patrón hipnótico, recado, relámpago*
Nivel 4: *cofre oculto de Leomund, fabricar, mastín fiel de Mordenkainen, piel pétrea, tormenta de hielo*
Nivel 5: *geas, mano de Bigby, muro de fuerza, nube aniquiladora*
Nivel 6: *globo de invulnerabilidad, guardas y guardias, visión veraz*
Nivel 7: *espada de Mordenkainen, invertir la gravedad, simulacro de Sansuri (mira a continuación)*

La versión de Sansuri del conjuro de *simulacro* le permite crear múltiples duplicados de la misma criatura, pero requiere de un diamante en polvo con un valor de 5.000 po como componente material adicional. La joya convertida en polvo, al igual que el rubí que también se precisa para lanzar el conjuro, debe esparcirse sobre el duplicado y queda consumida por el conjuro.

22. Sala de cría

En esta sala hay dos cunas y un par de estanterías de pared que sostienen a duras penas unos grandes peluches. Por las noches, los hijos de la condesa (mira la zona 23) duermen aquí.

23. Cuarto de los juguetes

Los mellizos de Sansuri juegan aquí durante el día sin que nadie los vigile. Los personajes que escuchen detrás de la puerta podrán oír las risas de los niños al otro lado. El chico se llama Kaaltar y la chica Alastrah. Con una altura de 6 pies y medio (1,98 cm) y un peso de 250 libras (113 kg), ambos son tan grandes como un humano fornido de complexión poderosa. Usan el perfil del **plebeyo**, con los siguientes ajustes:

- Son gigantes Medianos de alineamiento neutral.
- Ambos tienen una puntuación de Fuerza de 14 (+2).
- Hablan gigante, aunque su vocabulario es limitado.
- Esgrimen sus juguetes de madera como si fueran garrotes, con un bonificador de +4 a impactar en sus tiradas de ataque de arma cuerpo a cuerpo, e infligen 4 (1d4 + 2) de daño contundente con cada impacto.

Su tío, Thullen (consulta la zona 28), comprueba que están bien de vez en cuando, pero reciben poca atención por parte de su madre, ya que son aún demasiado jóvenes para instruirlos. Emocionalmente, cada uno es el equivalente en gigante de un niño humano de cuatro años.

El suelo de esta sala está lleno de juguetes, pelotas, bloques de construcción, muñecas y animales de peluche. En un rincón, junto a la puerta, se aprecia un yeti de peluche montado sobre una base de madera; forma parte de la decoración de la habitación, pero no es un juguete.

Desarrollo

Si los aventureros capturan a uno o los dos niños y los utilizan como baza para conseguir la *caracola de teletransporte* de Sansuri, ella les dará lo que pidan, a pesar de que inclinarse ante sus demandas la pondrá furiosa. La condesa deberá coger el artefacto del *cofre oculto de Leomund* que se encuentra en su dormitorio (zona 33). Si los personajes son codiciosos y exigen más demandas además de la caracola, Sansuri estará dispuesta a deshacerse de casi cualquier otra cosa, excepto de su libro de conjuros (mira la zona 21), su castillo y el *orbe de navegación* (consulta la zona 30). Incluso aceptaría liberar a Felgolos de su cautiverio. Sin embargo, carece de honor, por lo que romperá su palabra o intentará recuperar lo que es suyo tan pronto como sus hijos vuelvan con ella, sanos y salvos.

Si se hace daño a alguno de los niños, la condesa no parará hasta hacer pedazos a los responsables. Lo mismo se aplica a Thullen (consulta la zona 28), que quiere a los mellizos incluso más que su hermana.

24. Habitación de la guardia

Un **gigante de las nubes** estará aquí de guardia en todo momento, observando por la saetera orientada hacia la barbacana (zona 10) y atento por si hay problemas. Este centinela no dispone de piedras que arrojar, pero sí de frascos de ácido de cinco galones (alcance 30/120 pies); puede lanzar uno como acción e infligir 22 (4d10) de daño de ácido con cada impacto. Cada frasco pesa 50 libras (23 kg) y doce de ellos están colocados en estantes de madera situados alrededor de la estancia.

En el suelo de una esquina de la sala hay seis matacanes, cada uno lo suficientemente grande como para que un personaje Pequeño pueda pasar por él. Junto a ellos está una cuba de vidrio que alberga 30 galones de ácido. Este recipiente pesa 400 libras (181 kg) cuando está lleno. Si entran enemigos al castillo a través de la puerta principal (zona 11), el gigante podrá usar una acción para volcar el contenido de la cuba en los matacanes, haciendo que el ácido caiga sobre los intrusos que se encuentren abajo, en el pasillo. Cualquier criatura alcanzada por la lluvia de ácido deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 44 (8d10) de daño de fuego si fracasa, o la mitad si la supera. Una vez utilizada la cuba, no se podrá emplear de nuevo hasta que se haya vuelto a rellenar. Serán necesarios seis frascos de ácido para llenarla y una acción para verter el contenido de cada recipiente.

25. Salón

Sansuri se retira a esta opulenta cámara cuando necesita relajarse y aclarar la mente. En el centro de la habitación hay una mesa de madera barnizada de 5 pies (1,5 m) de alto. Sobre esta se han dispuesto varios objetos: una cachimba, un decantador de cristal azul lleno de buen vino y un plato de madera cubierto por una montaña de higos. Unas copas altas de cristal azul están guardadas en estantes ubicados a ambos lados de una puerta que conduce a la biblioteca (zona 21). En lados opuestos de la mesa se aprecian dos sillas acolchadas tapizadas en piel de yeti y con cojines para sentarse teñidos de azul. Las sillas flanquean una chimenea de mármol tallada con imágenes de pájaros. Sobre la repisa de la chimenea hay colgado un aarakocra disecado de plumaje azul. Esta pobre criatura es lo que queda de Jakka (consulta el apartado "Simulacros del aarakocra", un poco más atrás, en este mismo capítulo).

Un conjuro de *detectar magia* revelará una débil aura mágica de conjuración en torno a la chimenea. Cualquier criatura que señale a la chimenea y pronuncie la palabra "ild" hará que brote un crepitante fuego mágico en el interior de esta. El fuego durará 1 hora antes de apagarse. Esta propiedad se puede activar a voluntad. Lanzar un conjuro de *identificar* sobre la chimenea revelará tanto esta propiedad como la palabra de activación necesaria para encenderla.

26. Zona ajardinada de babor

Una bonita hierba cubre esta azotea, que está rodeada por una muralla almenada de 10 pies de alto. La tierra de este jardín tiene 2 pies (60 cm) de profundidad. A menos que hayan acudido a otro lugar, habrá seis **simulacros del aarakocra** (consulta el apartado "Simulacros del aarakocra" un poco antes, en este mismo capítulo) apostados sobre estas almenas, la mitad de ellos oteando el exterior y la otra mitad vigilando la zona interior. Los aarakocras tienen órdenes de atacar a los intrusos que alteren la quietud del agua del estanque (mira más adelante). También acudirán en apoyo de los guardias de la zona 29. De lo contrario, atacarán solo en defensa propia, o si Sansuri se lo ordena.

Por encima de las almenas sobresalen tres catalejos. Junto a estos se han colocado montones de piedras, que los gigantes usan como munición.

Una fuente con un surtidor con la forma de un dragón de plata encadenado vierte agua en un estanque de 40 pies de diámetro y 5 pies de profundidad próximo al muro oeste. El agua del surtidor se recoge en el estanque y vuelve a salir por la fuente. En el estanque mora un **elemental de agua** que emergerá para atacar a cualquier intruso que altere su medio. Si se ataca al elemental, los simulacros del aarakocra se unirán a la refriega, acudiendo en su defensa.

En algunos puntos del jardín crecen árboles frutales y una gran extensión está cubierta por un huerto de calabazas. Las calabazas que se cultivan aquí pesan 300 libras (136 kg) cada una. Un gigante de las nubes puede lanzar una de ellas tan lejos como una piedra e infligir el mismo daño.

27. Zona ajardinada de estribor

Esta azotea tiene una hierba verde y exuberante salpicada de árboles y montones de piedras que los gigantes de las nubes usan para realizar ataques a distancia. La tierra del jardín alcanza los 2 pies (60 cm) de profundidad. Un seto divide el patio, que dentro del área más pequeña cuenta con un tablero de ajedrez de mármol blanco y negro. Todas las piezas de ajedrez alcanzan el tamaño humano y parecen armaduras decorativas, con diseños en sus cascos que las diferencian; por ejemplo, los reyes y las reinas usan coronas a modo de yelmos, mientras que los caballos llevan cascos que parecen cabezas de grifos. Los peones, torres, alfiles, caballos y reyes son **armaduras animadas**, treinta en total. Las reinas son **horrores acorazados**. Como no hay ninguna partida en marcha, todas las piezas se encuentran en sus posiciones iniciales.

Los autómatas no combatirán a menos que alguno de ellos sea atacado primero, o a menos que Sansuri o Thullen les ordenen hacerlo. De lo contrario, las piezas de ajedrez permanecerán inmóviles, salvo que la condesa o su hermano les ordenen moverse a una nueva posición sobre el tablero.

28. Invernadero

La puerta del invernadero abovedado de Lyn Armaal tiene un delicado marco de mithral con paneles de vitral muy frágiles. Dentro del lugar crece una sinfonía de plantas en flor y hierbas aromáticas. El hermano menor de Sansuri, el conde Thullen, es quien se encarga de cuidarlas. Si no se encuentra aquí, Thullen estará en su habitación (zona 20) o cuidando de sus sobrinos en la zona 23. Entre la flora acechan siete **arbustos despertados**, que protegen el invernadero y al resto de las plantas. Si se da la alarma, el conde acudirá a la zona 23 para asegurarse de que los niños estén bien y los arbustos se quedarán donde están.

Thullen es lo contrario de su hermana en muchos aspectos: amable, de voz suave y no dado a la violencia sin sentido. Solo aquellos que hagan daño a sus plantas o a sus sobrinos despertarán una profunda cólera en su interior. A diferencia de otros nobles gigantes de las nubes, el conde no usa ninguna máscara para indicar sus estados de ánimo. Es un **gigante de las nubes** con los siguientes ajustes:

- Su alineamiento es neutral bueno.
- Al imbuirse del conjuro de *piel robliza*, su CA aumenta a 16.
- Posee una puntuación de Inteligencia de 18 (+4) y el atributo Lanzamiento de Conjuros, tal y como se describe a continuación.
- Habla común, dracónico, druídico y gigante.
- Su valor de desafío es 10 (5.900 PX).

Lanzamiento de Conjuros. Thullen es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): *crear llama, reparar, saber druídico*
Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, enmarañar, ola atronadora*
Nivel 2 (3 espacios): *mensajero animal, piel robliza, ráfaga de viento*
Nivel 3 (3 espacios): *conjurar animales, hablar con las plantas, llamar al relámpago*
Nivel 4 (3 espacios): *enredadera, libertad de movimiento*
Nivel 5 (1 espacio): *conjurar elemental*

Desarrollo

A Thullen no le motiva, como a su hermana, acaparar gran riqueza y poder, ni hacer alarde de ello, por lo que se encuentra en una posición inferior en el ordning de los gigantes de las nubes y debe seguir las órdenes de la condesa. Sin embargo, juró a sus padres aconsejar y proteger a Sansuri. No le gusta hacer enemigos, así que trata de razonar con los aventureros que se cruzan en su camino. Si lo único que quieren es la *caracola de teletransporte* de su hermana, compartirá con ellos que la condesa guarda el objeto en su dormitorio de la torre (zona 33), aunque no sabe exactamente dónde.

Si los personajes parecen propensos a perder los estribos, el conde intentará derrotarlos con rapidez, por el bien de su familia, y pedirá ayuda a los autómatas de la zona 27. Si uno o más aventureros se rinden después de haber hecho daño a él o a los suyos, les perdonará la vida, pero les ordenará abandonar Lyn Armaal de inmediato. Si se niegan, o si se marchan y vuelven más tarde, Thullen se mostrará hostil y les atacará.

29. Zona ajardinada superior

La azotea del torreón principal muestra una exuberante hierba verde que rodea un achaparrado edificio de piedra (zona 30). La tierra del jardín tiene 2 pies (60 cm) de profundidad. Del costado sureste de la muralla sobresale, externa y verticalmente, una torre de tres pisos rematada por un tejado cónico (zonas 31–33) que se eleva otros 120 pies hacia el cielo. Aquí y allá crecen árboles y arbustos; además, tres catalejos están instalados en las almenas. Una escalera de caracol de hierro forjado, que conduce a la zona 19, desciende a través de un agujero situado en el suelo. Cerca de la escalera se ha acumulado un montón de piedras que los gigantes de las nubes pueden usar para hacer ataques a distancia.

Hay seis **simulacros del aarakocra** (consulta el apartado "Simulacros del aarakocra", un poco antes, en este mismo capítulo) apostados sobre las almenas, la mitad de ellos oteando el exterior y la otra mitad vigilando la zona interior. Atacarán a quienes no sean Sansuri o Thullen y que



pretendan acceder a la cúpula de navegación o a la torre de la condesa. También lucharán en defensa propia y para protegerse entre sí. Dos asaltos después de que estalle el combate aquí, los simulacros del aarakocra de la zona 26 llegarán para apoyarlos.

30. Cúpula de navegación

Sansuri ha lanzado un conjuro de *cerradura arcana* en la puerta de esta edificación de piedra, que no dispone de ninguna otra entrada ni ventana. Flotando a 10 pies sobre el suelo, en medio de esta sala circular, se encuentra el *orbe de navegación* del castillo (mira el apéndice B), que Sansuri utiliza para controlar el movimiento de Lyn Armaal. En la pared interior de la habitación hay pintado un lujoso mural que representa a una ciudad de los gigantes de las nubes formada por docenas de castillos de nubes unidos. El techo abovedado está formado por carcasas superpuestas de un metal negro y delgado, con fragmentos brillantes de cristal insertos en huecos con forma de estrella. Los cristales representan a las estrellas del cielo nocturno y las carcasas superpuestas se reposicionan mágicamente para que el cielo artificial del interior de la cúpula coincida exactamente con el cielo nocturno sin importar dónde se encuentre la fortaleza.

31. Sala de las máscaras

Las máscaras son artículos de colección populares entre los nobles gigantes de las nubes, que los usan para mostrar sus estados de ánimo. Un noble de estos gigantes suele poseer varias y cada una de ellas es una valiosa obra de arte; la expresión una máscara captura una emoción en particular, ya sea alegría, melancolía, dolor, ira u otras más sutiles. En este lugar está expuesta la colección de máscaras de Sansuri.

Esta habitación comprende todo el piso inferior de la torre de la condesa y dispone de una puerta que permite acceder desde la zona ajardinada de la azotea. Si Sansuri se ve obligada a retirarse a su torre, lanzará un conjuro de *cerradura arcana* en la puerta tras atravesarla. Un pilar central sostiene el techo y una ornamentada escalera de caracol de madera se enrosca y asciende hasta la zona 32.

Tesoro

Los muros de esta sala están adornados con máscaras, cincuenta en total, cada una con un valor de 250 po. Estas piezas no mágicas están dimensionadas y moldeadas para adaptarse al rostro de Sansuri, pero cada una captura un estado de ánimo o emoción específicos. Ningún artista ha creado más de una máscara para la condesa, por lo que todas poseen un estilo único. Las máscaras descansan sobre unos estrechos estantes tallados en las paredes a 10, 15 y 20 pies del suelo. Algunos de ellos están vacíos, lo que indica que a Sansuri aún le queda espacio para ampliar su colección.

32. Estudio

Este es el lugar donde la condesa investiga nuevos conjuros y pone a punto sus artes arcanas. El mobiliario comprende una mesa y un armario de madera de 25 pies (7,6 m) de alto cerrado mediante un conjuro de *cerradura arcana* lanzado en sus puertas. Una escalera desciende hasta la zona 31 y sube hasta la zona 33.

Hay dos **acechadores invisibles** vigilando en silencio esta cámara; atacarán a cualquier criatura que no sea un gigante de las nubes y que atraviese la habitación.

Tesoro

El armario cerrado mediante medios mágicos está dividido en estantes y compartimentos que albergan la colección de pociones y pergaminos de Sansuri, así como los objetos mágicos arrebatados a aquellos aventureros que se han cruzado con ella pagando el precio más alto. Una inspección del interior del armario revelará los siguientes objetos:

- Seis pociones de tamaño para gigante (*clarividencia, encoger, fuerza de gigante de las tormentas, resistencia al fuego, resistencia a los relámpagos* y *sanación suprema*). Cada una se encuentra contenida en un frasco de cristal de 1 pie (30 cm) de alto que pesa 15 libras (6,8 kg) lleno, o 5 libras (2,3 kg) vacío. Para obtener el efecto de una de estas pociones gigantes se deberá consumir en su totalidad; un personaje Mediano o Pequeño necesitará 1 minuto para tomarse una al completo.
- Cinco pergaminos de conjuro (*animar objetos, asesino fantasmal, conocer las leyendas, dominar monstruo* y *relámpago en cadena*). Cada uno está escrito en una lámina de vitela enrollada de 12 pies (3,6 m) de largo y 5 pies (1,5 m) de ancho. Los aventureros de tamaño normal podrán usar los pergaminos a pesar del tamaño de estos.
- Tres objetos mágicos de tamaño normal. Tira en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para determinar cuáles son los dos primeros y en la tabla G para el tercero.

33. Dormitorio principal

Sansuri ha decorado su dormitorio con adornos propios de su noble condición. Su colchón posee el relleno más suave y la estructura de madera de la cama tiene incrustaciones de tracería de oro y piedras preciosas (estos y otros preciados objetos se describen en el apartado "Tesoro", más adelante). El techo cónico de la cámara alcanza en su vértice los 60 pies de altura. De las vigas cuelga el extraño "tiovivo" de la condesa; se trata de siete pegasos disecados que penden de una "guía" con forma de anillo hecha de acero. La pieza gira por medios mágicos, de modo que los caballos alados se "deslizan", girando continuamente en las alturas en sentido contrario a las agujas del reloj.

Oculto en la cabecera de la cama hay un compartimiento secreto que se puede localizar superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Alberga un pequeño cofre enjoyado de oro con filigranas de platino. Se trata de una réplica en miniatura de un baúl mucho mayor que Sansuri usa como componente principal de un conjuro de *cofre oculto de Leomund*. Al tocar la réplica, la condesa puede traer a su memoria el baúl más grande (mira "Tesoro") y hacer que aparezca a 5 pies o menos de ella. Ninguna otra criatura puede invocar el cofre a tamaño real de esta forma, lo que significa que los personajes deberán persuadir a Sansuri para que lo haga si desean acceder a su contenido (consulta "Desarrollo").

Tesoro

Si se extrae por completo, la tracería de oro que adorna la cama de la condesa vale solo 100 po, pero las cincuenta gemas incrustadas en su marco tienen un valor de 100 po cada una. Extraer cada piedra preciosa precisará una acción. Seis tapices tejidos con hilo de oro (cada uno con un valor de 2.500 po y un peso de 750 libras [340 kg]) adornan las paredes. Sansuri también posee un espejo de pie con un marco fabricado en electro (vale 1.500 po y pesa 500 libras [227 kg]) y un biombo de madera de tres cuerpos tallado para asemejarse a árboles cuyas hojas caducas son arrastradas por el viento; las hojas están hechas de finas capas de oro y platino comprimidas (el biombo vale 2.500 po y pesa 500 libras [227 kg]).

El *cofre oculto de Leomund* a tamaño completo tiene un valor de 5.000 po. Su réplica de menor tamaño vale 50 po. Dentro de este baúl grande están la *caracola de teletransporte* de Sansuri (mira el apéndice B), 500 ppt y seis piezas de joyería: cuatro pulseras de platino (con un valor de 750 po cada una), un cordón de oro con una amatista del tamaño de un puño como colgante (que vale 7.500 po) y una diadema con diamantes engastados (por valor de 7.500 po).

Desarrollo

Los personajes necesitarán ejercer algún tipo de influencia sobre Sansuri para que esta use la réplica del baúl para invocar el *cofre oculto de Leomund* de tamaño completo. Podrán utilizar un conjuro de *sugestión* o algún efecto mágico similar para obligar a la condesa a que convoque el baúl. También pueden tomar como rehenes a uno de sus hijos, o a ambos, y emplearlos como baza para obtener lo que desean. Si los aventureros derrotan a Sansuri en combate, pero la dejan con vida, ella aceptará invocar el cofre y cederles su contenido a cambio de que la dejen vivir.

En caso de que los personajes acaben con la vida de la condesa antes de darse cuenta de que necesitan su ayuda para conseguir el objeto, deberán devolverle la vida, buscar otra *caracola de teletransporte* o hallar alguna otra forma de llegar a Vorágine.

Conquistar el castillo

Si la condesa Sansuri fallece, la propiedad legítima de Lyn Armaal recaerá en sus hijos, pero ninguno tiene la edad suficiente para gobernarlo en lugar de su madre. Su tío, el conde Thullen, asumirá el mando de la fortaleza si aún sigue con vida. Si los personajes se le oponen, Thullen tratará de convencerles de que se marchen, permitiendo que los aventureros se queden cualquier tesoro que hayan obtenido. En caso de que aun así se nieguen a ceder el control de la fortaleza, les atacará, a menos que los hijos de Sansuri hayan quedado bajo custodia, en cuyo caso el conde rendirá el control del castillo a cambio de que les permitan marcharse sanos y salvos. Thullen podrá usar los autómatas de la zona 27 para que lo ayuden a librar el complejo de la "gente pequeña", si se llegara a ese punto.

Si los personajes derrotan a todos los gigantes de las nubes y a los simulacros del aarakocra, no habrá nada que les impida hacer suyo el castillo una vez lo libren de las criaturas hostiles que quedan, como los grifos de la zona 7 y los elementales de las zonas 10, 26 y 31. Los ogros de cortas entendederas de la zona 13 se mostrarán tan serviles hacia los aventureros como antes lo fueron con los gigantes de las nubes, mientras que los autómatas de la zona 27 no representarán una amenaza mientras sigan desactivados.

El tiempo que Lyn Armaal permanezca bajo el control de los personajes dependerá de ellos y de lo que tú decidas. Puede que los aventureros pierdan interés en la fortaleza al darse cuenta de cuán incómodas son las puertas y escaleras. Por descontado, hay otras criaturas en el Norte que podrían intentar arrebatársela, como gigantes de las nubes rivales y dragones ancianos. Klauth, en particular, podría tratar de hacerse con el castillo como "contraprestación" por ayudar a los personajes con anterioridad en la aventura; consulta el apartado "Valle de Klauthen" del capítulo 3 para saber más sobre esta vieja y astuta sierpe.

Avance de los personajes

Una vez los aventureros consigan la *caracola de teletransporte* de Sansuri, un personaje podrá sintonizarse con esta y utilizarla para transportar al grupo hasta Vorágine. Los aventureros podrían decidir no usar el artefacto de inmediato, tal vez porque pretendan liberar a Felgolos, pero aún no lo hayan hecho, o bien porque deseen limpiar de enemigos el castillo para quedárselo. Asegúrate de que los personajes hayan subido a nivel 9 antes de continuar con el capítulo 10, "Bastión de los gigantes de las tormentas".



Capítulo 10: Bastión de los gigantes de las tormentas

Antes de la desintegración del ordning, la influencia de los gigantes de las tormentas era tan abrumadora que los gigantes menores se veían obligados a cumplir sus órdenes. Los gigantes de las tormentas, solitarios por naturaleza, hicieron todo lo posible por desalentar a los otros gigantes para que no destruyeran las civilizaciones de la gente pequeña. La muerte de la reina Neri y la desaparición del rey Hekaton han dejado a Vorágine sumida en el caos, permitiendo que los gigantes malvados actúen sin control.

Hekaton vio indicios de que sus hijas mayores no eran aptas para reclamar el *Trono de Wyrmskull*, por lo que nombró a su hija más joven, Serissa, su legítima heredera. Ella ha ocupado su lugar en el *Trono de Wyrmskull*, pero en ausencia del ordning carece del poder para mantener a raya a los lores gigantes malvados. La princesa confía en el consejo de dos gigantes de las tormentas: su tío, Uthor (el hermano menor de Hekaton), y la sabia y señorial Iymrith. Por desgracia, ninguno de ellos siente demasiado aprecio por los pueblos pequeños. En ese sentido, Serissa está sola. Al igual que su querida madre fallecida, la giganta cree que la gente pequeña es más inteligente y poderosa de lo que la mayoría de los gigantes cree; de niña visitó sus costas en compañía de Neri y siente un gran afecto por sus habitantes.

En esta parte de su misión, los aventureros usarán la *caracola de teletransporte* (obtenida en un capítulo anterior) para desplazarse hasta Vorágine. Una vez allí, deberán llegar hasta la princesa Serissa y ganarse su confianza. Ella cree que su padre sigue con vida. También pensará que los personajes poseen los recursos y la fortaleza suficientes como para encontrar y rescatar al rey Hekaton, a pesar de lo que Uthor e Iymrith le susurran al oído. Si los aventureros convencen a Serissa de que la pueden ayudar, ella les mostrará una pista que hallaron cerca del cadáver de su madre: una moneda de madera que hará que los personajes terminen enfrentándose a la Sociedad del Kraken (como se explicará en el capítulo 11, "Atrapados entre tentáculos").

Las hermanas de Serissa, Mirran y Nym, se interpondrán en el camino de los aventureros; harán todo lo posible por ponerlos en contra de la princesa y demostrar a su hermana menor que no se puede confiar en la gente pequeña y que es necesario erradicarla. Los personajes también se toparán con Iymrith de nuevo. Para demostrar su verdadero valor a los gigantes de las tormentas, los aventureros deberán desenmascarar a la dragona que se esconde entre ellos. Iymrith huirá cuando se revele su verdadera naturaleza y los personajes no volverán a encontrarse con la dragona de nuevo hasta enfrentarse a ella en su guarida del desierto (consulta el capítulo 12).

Los aventureros poco dados a las intrigas palaciegas podrían intentar saquear la fortaleza o deshacerse de los miembros de la familia real. Cualquier acto en esa línea pondrá a Serissa en contra de los personajes y les hará entrar en la dinámica que conviene a Iymrith.

Gigantes de las tormentas

Antes de dirigir esta parte de la aventura, revisa la información sobre los gigantes de las tormentas que aparece en el *Monster Manual*. Te ayudará a interpretar a los gigantes de este capítulo.

Además, échale otro vistazo al apartado "El rey Hekaton y sus hijas", así como al de "Iymrith", ambos en la introducción, para saber más sobre cómo dirigir a la perfección a las hermanas, a Uthor y a Iymrith.

Vorágine: características generales

A pesar de que Vorágine, el bastión de los gigantes de las tormentas, se encuentra en las profundidades del Mar Impenetrable, no está inundado por completo. Las características generales de la fortaleza submarina se resumen a continuación.

Almejas gigantes. Las almejas gigantes aparecerán en varias de las estancias de la fortaleza. Como acción, un personaje podrá abrir uno de estos moluscos si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16. El uso de una palanca, una espada o alguna otra herramienta similar permitirá realizar la prueba con ventaja. Tras conseguirlo, tira en la tabla "Almeja gigante" para establecer su contenido.

Almeja gigante

d100	Tesoro
01–25	Ninguno
26–75	Una perla rosada del tamaño de un pomelo con un valor de 500 po
76–90	Una perla negra del tamaño de un pomelo con un valor de 5.000 po
91–98	Una *perla de poder* violeta del tamaño de un pomelo
99–00	Una *bola de cristal* transparente del tamaño de un pomelo

Anémonas-cofre. Los gigantes de las tormentas crían anémonas de 10 pies (3 m) de alto y 10 pies (3 m) de ancho que pueden sobrevivir fuera del agua y que disponen de cavidades internas huecas. Los gigantes usan estas criaturas como cofres del tesoro y para deshacerse de los desechos. Una anémona-cofre digiere lentamente, durante varios días, los restos orgánicos comestibles introducidos en esta; no lo hace con la materia no comestible o inorgánica.

Cuando un gigante de las tormentas toca una de estas anémonas, su parte superior se abre. Cualquier otra criatura que entre en contacto con una de ellas deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la falla, sufrirá 11 (2d10) de daño de veneno de los tentáculos venenosos de la anémona. Un personaje podrá engañar a una de estas criaturas para que se abra al tocarla superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15. Si la falla, la anémona no se abrirá y el personaje deberá hacer la tirada de salvación. Una anémona-cofre permanecerá abierta durante 1 minuto y después se cerrará. Estas criaturas tienen CA 5 y 20 puntos de golpe.

Escalar. El bastión cuenta con unos muros resbaladizos y toscos que no ofrecen demasiados asideros, por lo que escalarlos sin equipo requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Escaleras. Las escaleras de la fortaleza también están a escala de los gigantes de las tormentas. Cada escalón mide de 4 pies (1,2 m) de alto por 4 pies (1,2 m) de profundidad. Para las criaturas Grandes y de menor tamaño las escaleras supondrán terreno difícil.

Iluminación. Todos los espacios interiores poseen una iluminación tenue. En las cámaras respirables hay candeleros de pared en los que se han imbuido conjuros de *llama permanente* o ventanas ovaladas de cristal transparente que permiten que entre la luz procedente del arrecife de coral bioluminiscente. Algunos peces bioluminiscentes proporcionan luz tenue en las zonas sumergidas.

Mobiliario y objetos sobredimensionados. La mayoría de los muebles y demás objetos de Vorágine están dimensionados a escala de los gigantes de las tormentas. Las excepciones se indican en el texto. Las mesas, sillas y otros accesorios de las habitaciones suelen ser tres veces más altos, anchos y largos que sus equivalentes de tamaño humano y tienen aproximadamente veintisiete veces el peso de estos. Las criaturas Pequeñas y Medianas podrán escabullirse por debajo o trepar sobre estos muebles a escala gigante, tratando el espacio que ocupan como terreno difícil.

Puertas y puertas secretas. Las puertas, a escala de los gigantes en todo Vorágine, miden 30 pies (9 m) de alto, están hechas a partir de piedra cubierta de percebes y tienen bisagras oxidadas de hierro. Los tiradores de estos portones están a 13 pies (4 m) del suelo. Las puertas secretas son iguales en tamaño, pero, a la vista, carecen de bisagras y tiradores. Un gigante Enorme no tendrá problemas para abrir una. Cualquier criatura de menor tamaño podrá intentar abrir una puerta, siempre que esta, o alguna otra que la ayude, pueda alcanzar el picaporte de la puerta y desplazarlo. Mientras este último esté accionado, una criatura deberá usar una acción para empujar o tirar de la pesada puerta; conseguirá abrirla teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Si no la supera, el portón no se abrirá. Las puertas no son herméticas y no serán capaces de contener el agua.

Los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más detectarán una puerta secreta al pasar cerca de su ubicación. Cualquier aventurero también podrá encontrarla buscando puertas secretas y teniendo éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Rastrillos. Hay rastrillos de hierro cubiertos de percebes por todo el bastión. Estas verjas levadizas se podrán alzar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 26. Una criatura Pequeña será capaz de deslizarse entre los barrotes con facilidad, mientras que una Mediana podría apretarse entre estos teniendo éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10.

Techos. Los techos de todo el bastión están a 50 pies de altura en las zonas respirables y a 30 pies de altura en zonas sumergidas, a menos que se indique otra cosa. El sumidero ubicado en el centro de la fortaleza se abre al mar.

Ventanales de cristal. Algunas habitaciones disponen de unas ventanas ovaladas hechas de cristal grueso y transparente. Estas se diseñaron para soportar una enorme presión y fuerza, de modo que no se dañan con facilidad. Cada ventana tiene CA 15, 60 puntos de golpe, un umbral de daño de 20 e inmunidad a al daño psíquico y de veneno. Al romper una de ellas el agua del mar entrará en la fortaleza, inundando con rapidez tanto las cámaras llenas de aire como los niveles más bajos. Destruirlas no afectará a los gigantes de las tormentas, que pueden respirar bajo el agua tan fácilmente como fuera de esta, pero las criaturas que no son capaces de hacerlo probablemente no sobrevivirán mucho tiempo sin la ayuda de conjuros de *respirar bajo el agua* o efectos mágicos similares.

Zonas respirables y zonas sumergidas. Muchas de las cámaras y corredores están llenos de aire, que se renueva de manera continuada por medios mágicos. En el mapa, las zonas respirables aparecen tintadas en color morado. Algunas zonas respirables albergan estanques de agua; estas piscinas naturales se forman al inundarse las depresiones del suelo y aparecen pintadas de azul en el mapa. Las zonas sumergidas están tintadas de azul de pared a pared. Los personajes que no puedan respirar bajo el agua deberán contener la respiración en una zona sumergida. Mientras estén sumergidos, también serán susceptibles al efecto de la presión del agua (consulta el apartado "Presión del agua"). Las reglas para el combate bajo el agua aparecen en el apartado "Combate bajo el agua" del capítulo 9 del *Player's Handbook*.

Vorágine

Vorágine se encuentra en el lecho del Mar Impenetrable, a casi 3.000 pies bajo la superficie. Durante siglos, ha sido el bastión de los monarcas de los gigantes de las tormentas más poderosos del mundo. La fortaleza submarina del rey Hekaton se ha excavado en un arrecife. Cuatro torres rocosas cubiertas de percebes y corales se alzan hacia arriba, entre las cuales hay un gran sumidero que desciende hacia el corazón de Vorágine. En ocasiones, un fenómeno natural hace que las corrientes oceánicas formen un gran remolino con fuerza suficiente como para arrastrar a los barcos hasta este; los navíos se desintegran a medida que el torbellino los succiona y sus restos quedan depositados en el fondo del sumidero, donde unos cangrejos descomunales los saquean por orden de sus amos, los gigantes de las tormentas.

Llegar hasta Vorágine

La forma más fácil y segura de llegar hasta Vorágine (como se detalla en los mapas 10.1 y 10.2) es mediante el teletransporte mágico. Los aventureros deberían poseer una *caracola de teletransporte* cuando llegue la hora de visitar la fortaleza de los gigantes de las tormentas. Los personajes que viajen hasta Vorágine usando este objeto aparecerán sobre el glifo mágico situado en la zona 2.

Los aventureros también podrían llegar a Vorágine en barco. El bastión se localiza en el lecho marino situado entre Ruathym, los Huesos de Ballena y el archipiélago de Korinn. Cualquier embarcación que navegue sobre Vorágine se encontrará con un remolino gigante que, inexorablemente, succionará el navío hacia las profundidades. El casco de la nave se romperá en pedazos y sus restos llegarán hasta el fondo de un sumidero dentro del corazón de la fortaleza (zona 1). Las criaturas que estén a bordo del barco deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20, sufriendo 55 (10d10) de daño contundente si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. No hay aire en el sumidero, por lo que los personajes que sobrevivan al naufragio tendrán que contener la respiración, localizar una bolsa de aire o usar la magia para respirar. Los aventureros arrastrados a las profundidades también deberán luchar contra la presión del agua.

Presión del agua

Las criaturas y los vehículos que alcancen la profundidad de Vorágine sufrirán 7 (2d6) de daño contundente por minuto a causa de la presión del agua, a menos que estén adaptados o construidos para aguantar las condiciones de este entorno. Los gigantes de las tormentas, las ballenas, los tiburones, los crustáceos y los invertebrados acuáticos serán inmunes a ello, al igual que los vehículos cuyo umbral de daño sea de 10 o más. Puede que otras criaturas no sean afectadas por la presión del agua; queda a tu discreción.

Un conjuro que permita respirar bajo el agua no ofrecerá protección alguna contra el efecto de aplastamiento de la presión del agua, a menos que la descripción de este así lo indique. Ni siquiera un *aparato de Kwalish* está diseñado para soportar estas condiciones. No obstante, las criaturas que se encuentren dentro de un *aparato de Kwalish* estarán protegidas del efecto de aplastamiento de la presión, mientras al ingenio le quede al menos 1 punto de golpe.

Moradores

La tabla "Listado de moradores de Vorágine" resume dónde estarán sus habitantes cuando los aventureros lleguen e indica cómo reaccionarán esas criaturas al detectar a los intrusos. Los ruidos fuertes que se produzcan en un lugar de la fortaleza se podrán escuchar en las zonas adyacentes, incluso si hay agua o una puerta entre ambas ubicaciones.

Listado de moradores de Vorágine

Zona	Criatura(s)	Notas
5	2 **cangrejos descomunales**	Los cangrejos se escabullirán para investigar cualquier alboroto que se produzca en la zona 1, a menos que el rastrillo de su cueva esté cerrado.
6	1 **orca**	La ballena se quedará donde está, aguardando a Nym.
7	1 **lacero**	El lacero no saldrá de esta zona bajo ninguna circunstancia.
8	1 **orca**	La ballena permanecerá donde está, aguardando a Mirran.
10	1 **gigante de las tormentas**	El gigante acudirá a investigar cualquier alboroto que se produzca en la zona 8. Por lo demás, obedecerá las órdenes de Mirran o de Uthor.
11	1 **orca**	La ballena se quedará donde está, aguardando a Serissa.
12	2 **gigantes de las tormentas**	Los gigantes acudirán a investigar cualquier alboroto que se produzca en la zona 11. Por lo demás, obedecerán las órdenes de Serissa o de Uthor.
14	Mirran, Nym, 1 **cangrejo descomunal** (órgano de tubos), 2 **gigantes de las tormentas**, 1 **gigante de las nubes**, 1 **gigante de fuego**, 1 **gigante de escarcha** y 1 **gigante de piedra**	Los gigantes de las tormentas protegerán a Nym y a Mirran, quienes se retirarán a las zonas 6 y 30, respectivamente, si perciben que la amenaza es grave. El cangrejo y los otros gigantes permanecerán donde están.
15	Serissa, Uthor, Iymrith y 2 **gigantes de las colinas**	Uthor protegerá a Serissa, quien se retirará a la zona 11 si percibe que la amenaza es grave. Iymrith escapará por el estanque si se desenmascara su verdadera naturaleza. Los gigantes de las colinas estarán de guardia de puertas afuera en todo momento.
19	10 **tiburones cazadores**	Los tiburones se quedarán donde están hasta que se les libere, en cuyo caso se desplazarán hacia el sumidero (zona 1) en busca de presas.
21, 29	2 **gigantes de las tormentas**	Los gigantes se quedarán donde están, a menos que Uthor les ordene acudir a otra parte.
31	5 **mephits de vapor**	Los mephits permanecerán cerca del baño.
33	1 **gigante de las tormentas**	El gigante se quedará donde está, a menos que Uthor le ordene acudir a otra parte.
34	2 **gigantes de las tormentas** y 9 **cangrejos gigantes**	Los gigantes y los cangrejos permanecerán donde están si no se les importuna.

La princesa Serissa es la autoridad suprema en Vorágine en ausencia de su padre. Ha confiado a su tío, Uthor, el mando de la guarnición. Si el bastión recibe un ataque, el cometido principal de Uthor será proteger a las princesas, primero a Serissa y luego a las demás. El resto de los gigantes de las tormentas, incluida la familia real, deben obedecer las órdenes del imperator cuando se trata de asuntos militares.

Una vez Iymrith se dé cuenta de que la gente pequeña ha accedido a la fortaleza, hará todo lo posible por instigar el comienzo de una guerra. Intentará convencer a Serissa de que los aventureros son asesinos enviados para matarla ("contratados por la malvada Alianza de los Lores, nada menos", expondrá la dragona) y de que cada palabra que salga de sus bocas será una mentira. Como último recurso, Iymrith incitará a Mirran y Nym a atacar al grupo, ya que sabe que Uthor y sus guardias se enfrentarán con rapidez a cualquiera que dañe a sus sobrinas. La dragona no luchará con los aventureros en solitario. Si se descubre su verdadera naturaleza, tratará de arrancar el *Cetro de Korolnor* (mira el apéndice B) de las manos de Serissa para luego huir del bastión y volver a su guarida en Anauroch (consulta el capítulo 12: "La Maldición del Desierto").

1. El remolino y el sumidero

Un poderoso remolino gira sobre un sumidero de 100 pies de profundidad y 180 pies de ancho en el fondo del océano (en la superficie del agua, el torbellino se manifiesta como un vórtice de media milla de ancho, lo suficientemente poderoso como para arrastrar a los barcos a su final). El sumidero cuenta con un desagüe en el fondo. Si este se bloquea, el remolino desaparecerá; el único problema es que este punto de drenaje tiene un diámetro de 50 pies. Un enrejado de hierro cubierto de percebes cubre el desagüe y los orificios existentes entre sus barras miden de 10 pies de ancho. El sumidero cuenta con tres niveles.

Nivel 1

El fondo del sumidero está lleno de restos de barcos naufragados que los cangrejos descomunales de la zona 5 han saqueado. Las paredes están recubiertas de corales y otras formas de vida oceánica. Cinco pasillos inundados conducen a las zonas 2, 5, 6, 8 y 11.

Nivel 2

Este nivel está a 50 pies del fondo del sumidero. Un saliente rocoso y desigual recorre la pared exterior del agujero; alberga corales, vida vegetal y el pecio de un barco naufragado. Cinco túneles inundados conducen a las zonas 15, 19, 20, 21 y 29.

Nivel 3

Este nivel es la boca del sumidero. Desde aquí, un observador situado en el lecho del océano apenas podrá distinguir un saliente circular ubicado a 50 pies de profundidad; el fondo del sumidero queda oculto en la penumbra, a 100 pies de profundidad. Alrededor de la boca de la estructura hay más pecios y más arriba se alzan las cuatro agujas submarinas cubiertas de coral que sirven de vivienda a la familia real. Los naufragios ya han sido esquilmados, por lo que cualquiera que permanezca en la zona verá merodear a tiburones, ballenas, cangrejos y otras criaturas. Estos seres acuáticos van a su aire y prestarán poca atención a los habitantes de la superficie.

El coral que recubre las moradas reales se puede recolectar y vender. Cualquiera que sea capaz de soportar la presión a esta profundidad (consulta el apartado "Presión del agua", un poco antes en este mismo capítulo) podrá cosechar 2d4 libras de coral cada hora. Cada libra tiene un valor de 50 po. Los gigantes de las tormentas de la zona 34 intentarán ahuyentar a cualquiera que trate de saquear el coral.

2. Cámara del portal

Cualquier criatura que se teletransporte a Vorágine aparecerá sobre un glifo brillante tallado en el suelo de una recámara situada en la esquina noreste de esta tosca sala. Llegará hasta aquí, incluso si su destino era otra zona de la fortaleza.

Las paredes húmedas de este lugar están cubiertas de líquenes bioluminiscentes, caracoles, estrellas de mar y percebes. Unos pequeños e inofensivos cangrejos se arrastran por el suelo, evitando el glifo.

Al llegar por primera vez a esta sala, los personajes oirán música: una poderosa voz femenina acompañada de profundos e hipnóticos acordes interpretados con maestría en un órgano de tubos. La canción proviene de una escalera de caracol que asciende hasta la zona 14. Los dos gigantes de las tormentas que normalmente hacen guardia al pie de esta escalera se encuentran en este momento en la zona 14, vigilando a otros visitantes.

Estanque y pasaje inundado

Junto a la escalera hay un estanque circular de 40 pies de profundidad, de cuyo fondo parte un pasaje de 30 pies de alto. El corredor inundado conduce a la zona 1. Un rastrillo bajado y cubierto de percebes impide el paso.

Pasillos norte y este

Al este, un pasillo lleva hasta la estatua de piedra a tamaño natural de una giganta de las tormentas que sostiene un arpa y va ataviada con un vestido de coral púrpura. Las puertas de la pared sur de este corredor conducen a la zona 3. Estos portones son de roble reforzado con bandas de hierro, miden 15 pies (4,5 m) de alto por 7 pies (2,1 m) de ancho y tienen CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. Ninguna de las puertas dispone de cerradura.

Un pasillo similar se extiende hacia el norte. La escultura ubicada en el extremo del corredor norte representa a un gigante de las tormentas que sopla una caracola rosa y azul. A ambos lados de la estatua hay puertas de tamaño gigante que llevan a más habitaciones para invitados (zona 4).

Géiser de vapor

Un estrecho pasillo orientado al sur conduce hasta una cámara circular ocupada por un pequeño estanque lleno de vapor en el centro. Cada hora, puntual, un géiser de vapor emana en un estallido a través de un respiradero situado en el fondo de la poco profunda cuenca, emitiendo un potente silbido al erupcionar. Cualquier criatura que se encuentre en esta pequeña sala cuando el géiser comience su actividad se verá rodeada de vapor y agua hirvientes, por lo que deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; sufrirá 22 (4d10) de daño de fuego si no la supera, o la mitad del daño si lo hace.

3. Habitaciones de invitados para gente pequeña

Los aventureros que se ganen la confianza de los gigantes se hospedarán aquí durante su estancia. Estas dos habitaciones contienen, cada una, el siguiente mobiliario adaptado a criaturas de tamaño Mediano y Pequeño: cinco camas, una alfombra circular, un barril de agua potable, una cómoda y un armario, ambos vacíos.

4. Habitaciones de invitados para gigantes

Los huéspedes de tamaño Gigante se alojarán aquí. La habitación situada al este tiene una cama individual y la ubicada al oeste cuenta con tres camas. La puerta de la pared oeste



Mapa 10.1: Vorágine, niveles 1 y 2

permite acceder a un almacén donde se guardan algunas cajas y barriles con comida y vino. Ninguno de estos cuartos está ocupado en este momento.

5. Cueva de los cangrejos

Un rastrillo alzado, cubierto de percebes, pende sobre la entrada de esta cueva sumergida. En la caverna habitan dos **cangrejos descomunales** (mira el apéndice C). Han cubierto sus caparazones con restos de pecios naufragados y atacarán cualquier cosa que entre en su gruta, a menos que tenga el aspecto de un gigante de las tormentas. A una distancia de 30 pies o más, los cangrejos pueden pasar con facilidad por dos montones de despojos. Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 identificará correctamente a las criaturas.

Tesoro

Hay algunos tesoros diseminados por el suelo de la cueva, entre espadas oxidadas cubiertas de percebes y otros desperdicios. Una inspección minuciosa permitirá encontrar 67 po, un cáliz brillante de electro (vale 75 po) y 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos G del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla F para los demás.

6. La ballena de Nym

Un estanque de 50 pies de profundidad ocupa casi la mitad de esta cámara respirable. Una enorme orca (144 puntos de golpe) nada en círculos en el agua y atacará a cualquier otra criatura que entre, excepto si se trata de Nym, ya que la ballena es su montura.

Un pasaje sumergido, bloqueado por un rastrillo, conecta este estanque con el sumidero (zona 1). Unas cajas llenas de pescado descansan junto a los muros y una escalera de caracol asciende 120 pies hasta la zona 31. A mitad de camino escaleras arriba hay una puerta secreta que permite acceder a la zona 23.

Unos toscos escalones situados en la pared sur descienden hasta la zona 7.

Desarrollo

Si Nym se retira a esta sala, alzará la verja levadiza y saldrá de la fortaleza montada en la ballena.

7. Jardín de coral

El suelo de esta cueva respirable se encuentra bajo 5 pies de agua. Unas escaleras ubicadas en los muros sur y norte ascienden hasta las zonas 6 y 8, respectivamente. Nym ha convertido esta caverna en su jardín de coral particular. Unos afloramientos coralinos, todos ellos enormes y de vivos colores, brotan de las paredes y las formaciones rocosas. Una de estas piedras cubierta de coral es en realidad un **lacero**, al que la giganta utiliza como guardián. El lacero atacará a cualquier criatura que atraviese la sala, excepto a Nym.

Un personaje podrá cosechar 2d4 libras de coral en una hora. Cada libra recolectada tiene un valor de 100 po. El jardín contiene 50.000 po de coral.

8. La ballena de Mirran

Una enorme **orca** (156 puntos de golpe) nada en círculos en un estanque de 50 pies de profundidad ubicado en esta sala. La ballena atacará a cualquier criatura que entre en el agua y que no sea Mirran.

Un pasaje sumergido, bloqueado por un rastrillo bajado, conecta el estanque de la orca con el sumidero (zona 1). Unas escaleras talladas en las paredes, al noroeste y al sureste, conducen a las zonas 7 y 10, respectivamente. Una verja levadiza alzada pende sobre la escalera situada al sureste. Una tercera escalinata sube a la zona 9 y otra amplia escalera de caracol asciende 120 pies hasta la zona 30. Cerca de esta última se ha colocado una caja llena de pescado. A mitad de camino escaleras arriba hay una puerta secreta que permite acceder a la zona 20.

Tesoro

En una anémona-cofre próxima a la escalera de caracol hay un saco hecho de vejiga de tiburón que contiene 400 ppt.

Desarrollo

Los gigantes de las tormentas de la zona 10 se despertarán y responderán a cualquier alboroto que se produzca en este lugar.

9. Cámara de entrenamiento

Mirran utiliza esta sala respirable para sus prácticas de combate. En el centro de la habitación se sitúa un maniquí a escala gigante construido a partir del mástil, las velas y los aparejos de un barco naufragado. Una recámara en la esquina noroeste contiene un estante de piedra donde descansan tres bastones tallados en madera.

10. Guardián dormido

Una escalera desciende hasta adentrarse en una cámara sumergida. Un **gigante de las tormentas** durmiente flota en medio de la estancia, con los miembros envueltos en algas para evitar que flote a la deriva.

Tesoro

Esta sala alberga cuatro almejas gigantes y una anémona-cofre. El contenido de las almejas se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (consulta la caja "Vorágine: características generales"). La anémona-cofre guarda cuatro sacos hechos a partir de vejigas de tiburón. Cada saco contiene 1d4 × 100 ppt.

11. La ballena de Serissa

La mascota de Serissa, una **orca** (128 puntos de golpe), nada y juega en un gran estanque de 50 pies de profundidad. Cuando la ballena vea a otra criatura, saltará fuera del agua y cantará pidiendo su comida. Si un personaje le lanza un pescado u otra cosa que pueda comer, la orca recordará el regalo y no luchará contra ese aventurero a menos que este la ataque primero. Un pasaje sumergido, bloqueado por un rastrillo bajado, conecta el estanque con el sumidero (zona 1).

Una anémona-cofre descansa en la esquina sureste. Contiene un saco negro hecho de tripas de merrow. Está lleno de pescado. Cerca, una verja levadiza alzada cuelga sobre una escalinata que desciende hasta la zona 12.

Una escalera de caracol de hierro forjado asciende 120 pies hasta la zona 32. A mitad de camino escaleras arriba hay una puerta secreta que permite acceder a la zona 17.

En la pared norte una puerta da paso a la zona 13.

Desarrollo

Los gigantes de las tormentas que estén durmiendo en la zona 12 se despertarán y acudirán a investigar ante cualquier alboroto que se produzca en este lugar. Si Serissa se retira a esta cámara, alzará el rastrillo y saldrá de la fortaleza montada en su ballena.

12. Guardianes dormidos

Una escalera, que dispone de un rastrillo alzado en su acceso, desciende a un par de cámaras sumergidas inundadas de

algas marinas. En la estancia duermen dos **gigantes de las tormentas**, uno en la estancia situada más al sur y el otro en otra más septentrional. Tienen las extremidades envueltas en algas para evitar flotar a la deriva. Los gigantes son sensibles a las corrientes en el agua, por lo que cualquier criatura que atraviese nadando la cueva deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 19 para evitar despertarlos.

Tesoro

Esta zona alberga seis almejas gigantes y dos anémonas-cofre. El contenido de las almejas se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (consulta la caja "Vorágine: características generales"). Cada anémona-cofre guarda 1d4 – 1 objetos mágicos y 1d4 sacos de vejiga de tiburón. En cada saco hay 1d4 × 100 ppt. Tira en la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para determinar cuáles son.

13. Estudio

Serissa solía venir a menudo a este lugar para estudiar en soledad, pero sus actuales obligaciones no le permiten continuar con estas labores. Hay una fea estantería hecha con restos de barcos junto a una pared, repleta de tomos que la princesa ha ido recuperando de los naufragios. Los libros han sido escritos por la "gente pequeña" y tienen un tamaño acorde. Sus portadas y sus páginas están arrugadas y sucias debido al agua de mar y, además, la escritura a menudo está emborronada y resulta ilegible, pero Serissa ha recopilado mucha información sobre los humanos, los medianos y otros pueblos pequeños tras leer los tomos. Como los libros son pequeños para la princesa, la giganta usa un catalejo para leerlos. Este utensilio descansa sobre la estantería, que mide 20 pies (6 m) de alto.

El resto del mobiliario comprende dos anémonas-cofre y una mesa de superficie cóncava hecha a partir de una enorme valva de mejillón.

Tesoro

Una de las anémonas-cofre contiene docenas de bagatelas sin valor recuperadas de los pecios. La otra guarda una bandera con la enseña de Waterdeep (vale 25 po) y un tapiz bordado con la imagen de un caballero humano cabalgando un caballo de guerra blanco acorazado (vale 750 po).

14. Gran salón

Esta sala estará inundada por la música cuando los personajes lleguen por primera vez. La habitación está dividida en dos niveles: un saliente elevado de 15 pies de alto recorre los muros norte y este, con unas rampas que ascienden gradualmente hasta el mismo. La acústica del lugar es excelente. Unos pilares de roca tallada cubiertos de percebes se unen al techo abovedado y un enorme ventanal de cristal permite que entre la luz, creando hermosos patrones en las paredes.

Bajo la gran ventana hay un **cangrejo descomunal** (mira el apéndice C); posee unas protuberancias de colores y sobre su caparazón crecen varios hermosos corales huecos y aflautados. Esta criatura es un instrumento viviente. Al golpear uno de los nódulos de su caparazón, el movimiento estimula al animal y le obliga a exhalar una corriente de aire por uno de sus tubos coralinos, produciendo un tono profundo similar al de un órgano. Cualquier criatura que posea competencia en la habilidad de Interpretación podrá, tras algunas horas de práctica, aprender a tocar el cangrejo-órgano.

Junto al saliente, interpretando una pieza, se encuentran las dos hijas mayores del rey Hekaton: Mirran y Nym. La primera canta mientras la segunda le hace el acompañamiento instrumental tocando el caparazón del cangrejo con un par de mazos hechos de hueso de ballena. Mirran y Nym usan el perfil de un **gigante de las tormentas**, con los siguientes ajustes:

- Ambas son neutrales malvadas.
- Carecen de armas y armaduras (CA 12).
- Poseen las siguientes habilidades adicionales: Engaño +9 e Interpretación +9.

Las hermanas están actuando para varios visitantes importantes: un conde **gigante de las nubes** llamado Vaal (neutral malvado), una duquesa **giganta de fuego** llamada Tartha (legal malvada), una jarl **gigante de escarcha** llamado Hellenhild (neutral malvada) y un thane **gigante de piedra** llamado Braxow (neutral). Estos miembros de la nobleza de los gigantes han llegado a Vorágine utilizando sus propias *caracolas de teletransporte*. Pretenden averiguar qué piensa hacer la princesa Serissa en relación con la disrupción del ordning y determinar el alcance de su poder e influencia. Todos ellos están a la espera de tener sus respectivas audiencias con la regente. Estos importantes huéspedes se han reunido en torno a mesas de valvas y a una enorme fuente de coral situada en el nivel más bajo de la estancia. De esta fuente emana agua potable (mira "Tesoro"), que los gigantes beben en sus caracolas. Estos ilustres visitantes saben que en este lugar se debe guardar la compostura. No les interesará nada de lo que la "gente pequeña" tenga que decir.

Hay dos **gigantes de las tormentas** con yelmos vigilando a los huéspedes. Si alguien ataca a Mirran y Nym, estos miembros de la guardia real se apresurarán defender a las princesas y cubrirán su retirada hacia la sala del trono (zona 15). Los invitados gigantes se unirán a la batalla del lado de los gigantes de las tormentas, para evitar incurrir en la ira de la familia real.

Un pasillo de 40 pies de ancho que se dirige al sur termina en unas puertas dobles custodiadas que dan acceso a la sala del trono.

Tratar con Mirran y Nym

Las hermanas interrumpirán su actuación cuando aparezcan los personajes. Los guardias se interpondrán rápidamente entre las princesas y los recién llegados, pero Mirran ordenará a los soldados que se retiren para que Nym y ella puedan averiguar "lo que trae a estas esmirriadas criaturas a la corte".

Si los aventureros se ponen exigentes, su insolencia enfurecerá a Mirran, mientras que Nym les ofrecerá una sonrisa fría y condescendiente. Ninguna de las dos hermanas estará dispuesta a facilitar que tenga lugar una reunión entre Serissa y un heterogéneo grupo de "gente pequeña". Si los personajes usan sus dotes diplomáticas, Mirran y Nym les informarán de que su joven e inexperta hermana está "demasiado abrumada por otros asuntos más importantes" como para dar audiencia a unos aventureros en este momento. Mirran ordenará a los dos guardias reales que acompañen al grupo a las habitaciones de invitados (zona 3), donde deberán permanecer hasta que sean convocados. Si los personajes permiten que los escolten hasta la zona 3, los gigantes de las tormentas se quedarán montando guardia en la zona 2 para asegurarse de que no anden por ahí husmeando.

Mientras tanto, tras discutirlo en privado, Mirran y Nym habrán decidido que deben deshacerse de los aventureros. Nym irá a informar a Serissa de que unos asesinos han sorteado las defensas de Vorágine. Al mismo tiempo, Mirran acudirá a ver a los personajes a la zona 3; les comunicará que su solicitud de audiencia con Serissa se ha aprobado y los llevará hasta la zona 2, donde Vaal, Tartha, Hellenhild y Braxow les esperan para atacarles (consulta "Tratar con los lores gigantes"). Los guardias gigantes de las tormentas cubrirán la huida de Mirran hasta la zona 15.



Las dos hermanas harán todo lo posible por evitar enzarzarse en un combate cuerpo a cuerpo e, incluso, no dudarán en atacarse entre sí para salvarse. Ninguna de ellas sabe que lymrith es una dragona azul disfrazada. Si se revela la verdadera naturaleza de la consejera, las princesas se acusarán mutuamente de haber conspirado con un dragón. Ambas fingirán ser inocentes mientras culpan a la otra de confabularse con lymrith para asesinar a su madre y deshacerse de su padre.

Si las cosas se ponen feas y las hermanas no tienen adónde ir, Mirran se refugiará en sus aposentos (zona 30), negándose a abandonar la fortaleza que ella cree legítimamente propia, mientras que Nym se retirará a la zona 6 y, con buen criterio, tratará de huir de Vorágine a lomos de su mascota, la orca.

Tratar con los lores gigantes

Con ordning o sin este, el conde Vaal, la duquesa Tartha, la jarl Hellenhild y el thane Braxow saben que no deben desafiar a los gigantes de las tormentas en su propio bastión. Sin embargo, un aventurero podrá intentar reconducir la actitud de un lord gigante hacia el grupo, de hostil a indiferente. Para ello deberá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 20. Un personaje podrá usar una acción para tratar de influir en un lord gigante. Si falla la prueba, no podrá volver a intentarlo contra el mismo lord gigante hasta que hayan transcurrido 24 horas. El aventurero realizará la prueba con ventaja en las siguientes circunstancias:

Vaal. El conde gigante de las nubes es muy susceptible a los sobornos. Si el personaje que haga la prueba se ofrece a proporcionarle un objeto mágico raro, un libro de conjuros o algún tesoro no mágico con un valor total de 10.000 po o más, podrá hacer la prueba con ventaja (Vaal espera que se le pague de inmediato; de lo contrario se volverá de nuevo hostil).

Tartha. La duquesa giganta de fuego odia a los dragones por encima cualquier otra cosa. Si el aventurero que realice la prueba le asevera que hay un dragón infiltrado comprometiendo la seguridad de la corte de los gigantes de las tormentas, podrá hacer la prueba con ventaja.

Hellenhild. La jarl gigante de escarcha respeta a los diestros en la batalla. Si el personaje que realice la prueba hiere a Hellenhild en combate cuerpo a cuerpo, podrá hacer la prueba con ventaja.

Braxow. El thane gigante de piedra teme a los dioses venerados por su raza. Si el aventurero que haga la prueba afirma haber hablado con el oráculo divino en el Ojo del Padre Supremo, podrá hacer la prueba con ventaja.

Tesoro

Dentro en la fuente de coral hay un *decantador de agua interminable*. Cualquiera que inspeccione la estructura podrá, si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, localizar el decantador atrapado entre las ramas coralinas; para liberarlo se deberá romper el coral. La pieza tiene 20 pies (6 m) de alto, CA 11, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. El coral en sí no tiene valor.

Varios de los gigantes también llevan tesoros consigo:

Mirran, la giganta de las tormentas más mayor, lleva un tocado hecho con una caracola con incrustaciones de oro (vale 750 po).

Nym, la giganta de las tormentas más joven, porta una pequeña corona de coral rematada en oro con un diseño de ancla (vale 750 po).

Vaal, el gigante de las nubes, lleva un pendiente de platino con diamantes (que vale 7.500 po) y un chaleco con bordados de platino (con un valor de 2.500 po). También posee una *caracola de teletransporte* (mira el apéndice B) y una *poción de respirar bajo el agua* atadas en su cinto.

Tartha, la giganta de fuego, lleva un collar de dientes de dragón dorados (vale 750 po) y tiene una *caracola de teletransporte* dentro de una caja de hierro encadenada a su cinturón.

Hellenhild, la giganta de escarcha, viste una capa de escamas de dragón blanco (con un valor de 2.500 po y un peso de 250 libras [113 kg]) y porta una *caracola de teletransporte* en su cinturón.

Braxow, el gigante de piedra, lleva quince gemas de 100 po incrustadas en su carne. Guarda una *caracola de teletransporte* en un saco.

Desarrollo

Si los personajes matan a una hermana, o a ambas, Serissa se convencerá de que son asesinos enviados para acabar con la familia real. Ordenará a Uthor coordinar todas las defensas de Vorágine para destruir a los aventureros. La princesa también se dará cuenta de que ha sido un error al depositar su fe en la gente pequeña. De hecho, el asesinato de Mirran o Nym significará una gran victoria para lymrith, en la medida en que el acto abrirá una brecha entre los gigantes y los pueblos pequeños.

Para ganarse la confianza de Serissa, los personajes podrían tratar de convencerla de que Mirran y Nym son cómplices del asesinato de su madre y del secuestro de su padre. Sin pruebas o la confesión de una de las viles hermanas, o de ambas, un aventurero deberá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 para convencer a la regente de que una o las dos gigantas han de ser retenidas en sus dependencias hasta que se desarrolle una investigación concienzuda. Otorga ventaja al realizar la prueba si los personajes revelan que tuvieron conocimiento de la traición de Mirran y Nym gracias al Ojo de Annam, fuente en la que confían tanto Serissa como Uthor. Si tienen éxito en la prueba, la princesa verá el arresto de sus hermanas como una precaución sensata. Por orden

de Serissa, Uthor hará que se confine a Mirran y Nym en sus torres (zonas 30 y 31, respectivamente), junto a un guardia gigante de las tormentas en cada escalera para asegurarse de que ninguna se marche. Cada una de las malvadas hermanas sostendrá su inocencia, mientras denuncia la traición de la otra. Si el aventurero falla la prueba de Carisma (Persuasión), Serissa no llevará a cabo ninguna acción contra Mirran y Nym. La prueba se podrá repetir, pero solo si se le presenta a la regente alguna información nueva y relevante.

15. Sala del trono

Si los personajes llegan desde el norte, se encontrarán con los guardias destacados frente a las puertas que conducen a la sala del trono.

Tug y Cog

Hay dos gigantes de las colinas montando guardia fuera de la sala del trono; llevan cotas de escamas (CA 15) y unos cascos mal ajustados. Se llaman Tug y Cog y son extremadamente idiotas. Si los aventureros se aproximan desde el norte sin una escolta de gigantes de las tormentas, Tug y Cog alzarán sus garrotes grandes con gesto amenazador. Tug gritará: "¡Nosotros proteger sala de trono!". Cog le seguirá: "¿Dónde vuestra escolta?".

Los personajes podrán librarse de los gigantes de las colinas inventando alguna patraña creíble, como: "¡Somos espías de la princesa Serissa, venimos a entregarle información importante sobre su padre!" o "La princesa Serissa os dijo que veníamos, ¿acaso lo habíais olvidado?". Haz que el mentiroso realice una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada contra una prueba de Sabiduría (Perspicacia) por parte de los guardias (tira una sola vez para ambos gigantes). Si el aventurero vence en la prueba, Tug y Cog intercambiarán miradas con sus ojos vidriosos, se encogerán de hombros, abrirán las puertas y permitirán a los personajes entrar en la sala del trono. Si son los gigantes quienes vencen en la tirada enfrentada, atacarán. También lucharán contra los aventureros que intenten sortearlos sin la escolta adecuada.

A Tug y Cog no se les permite entrar en la sala del trono, ni abandonarán su puesto para unirse a combates que se produzcan en otras zonas, por temor a incurrir en la ira del imperator Uthor.

Salón del Trono de Wyrmskull

La sala del trono de Vorágine recuerda a un anfiteatro. Las gradas de piedra dominan una cámara ovalada que dispone de un estanque de agua de mar de 50 pies de profundidad cerca del centro. En la zona central del graderío hay un pasillo abovedado con dos puertas. Desde el fondo de la piscina parte un pasaje submarino que conduce hasta el sumidero (zona 1) y que está diseñado para servir como ruta de escape. En el otro extremo de este corredor, un rastrillo bajado impide el acceso al sumidero.

Frente al estanque y las puertas se aprecian tres enormes tronos. El de en medio está tallado a partir de un sólido bloque de obsidiana, tiene cuatro cráneos de dragón azul adosados a su base y flota a 1 pie (30 cm) del suelo. Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o Inteligencia (Historia) CD 18 reconocerá este objeto como el *Trono de Wyrmskull* (mira el apéndice B). Los dos tronos de menor tamaño que lo flanquean están hechos de coral y conchas marinas gigantes.

Serissa está sentada en el *Trono de Wyrmskull*; la flanquean sus dos asesores: el imperator Uthor e Iymrith (consulta el apéndice C). Serissa porta el *Cetro de Korolnor* (mira "Tesoro") a modo de colgante, unido a un collar de algas.

Serissa es una giganta de las tormentas con los siguientes ajustes:

- Posee 200 puntos de golpe y lleva puesta una armadura de pieles (CA 14).
- Maneja una maza a dos manos de madera hecha a partir del mástil de un navío de guerra, en lugar de un espadón. Cuenta con un bonificador de +14 a impactar con el arma, que tiene un alcance de 10 pies e inflige 30 (6d6 + 9) de daño contundente con cada impacto.
- Mientras tenga el *Cetro de Korolnor* en su poder, podrá activar los poderes del *Trono de Wyrmskull*.

Uthor es un gigante de las tormentas con los siguientes ajustes:

- Posee 272 puntos de golpe.
- Maneja un *tridente de comandar peces* de tamaño gigante en lugar de un espadón. Cuenta con un bonificador de +14 para golpear con el arma, que tiene un alcance de 10 pies e inflige 19 (3d6 + 9) de daño perforante con cada impacto, o 22 (3d8 + 9) de daño perforante si lo usa a dos manos.

Tratar con Serissa

Al no tener pruebas de lo contrario, Serissa cree que su padre aún sigue con vida. Cuando era una niña, su madre la llevaba de viaje por la Costa de la Espada y las islas Moonshae, donde se reunían con la gente pequeña, que era generosa y amable. La princesa cree que los gigantes y los pueblos pequeños pueden aprender a convivir en paz, aunque Iymrith y Uthor pretenden hacerla cambiar de opinión.

Serissa está de luto por la muerte de su madre. Hallaron el cuerpo de la reina Neri en un conjunto de islas al que los humanos se refieren como Rocas Rojas. Uno de los gigantes de las tormentas que encontró el cadáver también halló una moneda de madera pintada con el símbolo de un ganso dorado y se la entregó a la regente, pensando que pertenecía a su madre. Serissa no le ha contado nada a nadie sobre este objeto. Ella no sabe lo que representa y espera dar con alguien que lo reconozca.

Si los personajes consiguen audiencia con la princesa, ella será paciente y escuchará con atención lo que tengan que decir. En caso de que los aventureros le expresen su interés en poner fin a la agitación que sufre la sociedad de los gigantes, ella les entregará la moneda de madera y les pedirá que averigüen la procedencia de esta. Cree que las personas que asesinaron a su madre también podrían haber secuestrado a su padre, de manera que la moneda de madera es la única pista de su paradero. Si los personajes aceptan la misión de Serissa, los llevará a la cueva de la meditación (zona 18) y utilizará su poder de teletransporte para enviarlos de regreso al continente (o a cualquier otro lugar al que deseen ir). La princesa también les permitirá quedarse con la moneda de madera. El significado de este objeto se revelará en el capítulo 11, "Atrapados entre tentáculos". Si los aventureros están de acuerdo en ir en busca de Hekaton, Serissa les sugerirá que se lleven la *caracola de teletransporte*, para que puedan regresar a Vorágine sin contratiempos. Si por alguna razón los personajes ya no tienen en su poder su caracola, la princesa les proporcionará otra (se la requerirá a alguno de sus otros invitados).

En caso de que los aventureros decidan atacar a Serissa, esta usará los poderes del *Trono de Wyrmskull* contra ellos. Si acusan a sus hermanas, la regente reaccionará como se ha descrito en el apartado "Desarrollo" de la zona 14.

Tratar con Uthor

Uthor está profundamente preocupado por Serissa y hace todo lo posible por no enfadarla, asustarla o desautorizarla. Le recomienda que no confíe en la gente pequeña, pero por lo demás no se inmiscuirá en sus negociaciones con

los personajes. Si estos le hacen daño a ella o a cualquier otro miembro de la familia real, el imperator se enfurecerá y les atacará hasta que la princesa le ordene detenerse.

Tratar con Iymrith

En poco tiempo, Iymrith se ha convertido en un trasunto de figura materna para las tres hijas de Hekaton. La dragona intentará socavar cualquier alianza entre los gigantes de las tormentas y los pueblos pequeños diciéndole a Serissa que no se puede confiar en los aventureros y agregando de inmediato: "¡Por lo que sabemos, son ellos quienes asesinaron a tu madre y secuestraron a tu padre!". Iymrith se dará cuenta casi al instante de que ha elegido mal esas palabras, porque ¿cómo podría saber que Hekaton ha sido secuestrado? Si los jugadores no son capaces de detectar sus palabras autoincriminatorias, haz que la princesa y todos los personajes presentes realicen una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Aquellos que la superen se darán cuenta de que la consejera sabe más de lo que dice.

En caso de que los aventureros acusen a Iymrith de ser una dragona disfrazada, ella fingirá indignación por tal afirmación y tratará de convencer a Serissa de que esta acusación es una estratagema para sembrar discordia en la corte de los gigantes de las tormentas. Sin dar crédito a las palabras de Iymrith, la princesa se inclinará a otorgar a los personajes el beneficio de la duda. Cuando la dragona se dé cuenta de que el cariño de Serissa por la gente pequeña no puede deshacerse con meras palabras, comenzará a trazar su plan de huida.

Lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre Iymrith no revelará su verdadero aspecto, pero el contacto con un *campo antimagia* hará que vuelva a su forma de dragona. Es poco probable que los aventureros tengan acceso a una magia tan poderosa, pero si todo lo demás falla, podrán simplemente atacarla. Iymrith no volverá a su forma draconil durante este encuentro. En su primer turno en combate, maldecirá a los personajes en dracónico, gritará que todos los gigantes y la gente pequeña están condenados y arrancará el *Cetro de Korolnor* del cuello de Serissa. En su siguiente turno, huirá teletransportándose. Si no es capaz de lanzar su conjuro de *teletransporte* por algún motivo, escapará a través de la piscina circular que hay en el suelo y buceará desde la fortaleza hasta la superficie (mientras está transformada en giganta de las tormentas, Iymrith puede respirar bajo el agua). Si Serissa está sentada en el *Trono de Wyrmskull* cuando le arrebaten el cetro, la princesa se quedará paralizada (consulta la descripción del artefacto en el apéndice B para saber más).

Si los personajes no hacen nada para presionar a Iymrith, la dragona les permitirá marcharse e iniciar la misión de Serissa, convencida de que jamás encontrarán al rey Hekaton. Al mismo tiempo, la confianza de la regente en las habilidades de los aventureros sembrará dudas en la mente de Iymrith (mira "Desarrollo").

Tesoro

Serissa lleva al cuello el *Cetro de Korolnor*, que le permite sentarse en el *Trono de Wyrmskull* y aprovechar sus poderes mágicos. Únicamente hay otro tesoro en este lugar: el *tridente de comandar peces* de Uthor, que se alargará o acortará para adaptarse al tamaño de quien se sintonice con el mismo.

Desarrollo

Si los personajes forjan una alianza con Serissa o desenmascaran a Iymrith como la vil impostora que es, la dragona azul huirá a su guarida en el desierto de Anauroch y no se la volverán a encontrar hasta el capítulo 12: "La Maldición del Desierto".

Es posible que los aventureros lleguen a tener en su poder un *pergamino de conjuro de resurrección* en algún momento de la aventura, en cuyo caso podrían ofrecerse a lanzar el conjuro sobre la reina Neri para alzarla de entre los muertos. Si hacen tal oferta, Serissa los acompañará hasta la tumba submarina de su madre (zona 24) o hará que les traigan el cadáver de la reina. Si se devuelve a Neri a la vida, reemplazará a Iymrith como consejera de la princesa, que recompensará a los personajes entregándoles los objetos mágicos que hay en el cofre del tesoro real (zona 16). La reina Neri, al igual que Serissa, siente un gran afecto por la gente pequeña y estará deseando descubrir qué le ha sucedido a Hekaton.

16. Tesoro real

En esta sala treinta y cuatro anclas oxidadas están colgadas de unas cadenas de hierro atornilladas al techo, a 50 pies de altura; hay un ancla sobre cada casilla cuadrada de 10 pies. Los gigantes de las tormentas las han sacado de los barcos naufragados y las han transportado hasta este lugar. Las anclas pesan aproximadamente 3.000 libras (1.360 kg) cada una y están suspendidas a 40 pies del suelo. Dos de ellas forman parte de una trampa (mira "Trampa").

En la estancia se guardan tres cajas, dos barriles, un enorme cofre marinero y dos anémonas-cofre.

Trampa

Justo al entrar en la habitación, integrada en el suelo, se sitúa una placa de presión que los gigantes de las tormentas evitan pasando por encima. La placa ocupa dos casillas de 10 pies de lado (el área aparece punteada en color amarillo en el mapa). Cualquiera que inspeccione el suelo en busca de trampas antes de entrar en la sala detectará la placa de presión si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Si se aplica un peso de 250 libras o más sobre la placa, las anclas que penden sobre estas casillas pertenecientes a la trampa caerán, con cadena y todo. Cualquier criatura que se encuentre en un espacio ocupado por la trampa deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrirá el impacto del ancla al caer, que le infligirá 44 (8d10) de daño contundente. Un minuto después de haberse activado la trampa, un mecanismo oculto en las paredes y el techo hará que las cadenas de hierro se retraigan, levantando las anclas; así, la trampa quedará rearmada. Como acción, un personaje podrá inhabilitar la placa de presión introduciendo una cuña o una piqueta de hierro bajo alguno de sus bordes para evitar que se mueva; para ello deberá superar una prueba de Destreza CD 15.

Tesoro

La primera caja contiene seis alfombras enrolladas de tamaño gigante fabricadas con mullidas tiras de algas marinas. Cada una tiene el tamaño de un cuadrado de 20 pies de lado, pesa 250 libras (113 kg) y vale 250 po. La segunda caja alberga un *aparato de Kwalish* recuperado de la bodega presurizada de un submarino gnomo naufragado. La tercera caja guarda cientos de bagatelas recogidas del fondo marino; son los tributos de varias tribus de elfos marinos cuya lealtad está con el rey de los gigantes de las tormentas. Las bagatelas incluyen de todo, desde adornos sin valor hasta estatuas de calidad y joyas saqueadas de naufragios. El peso total de estos tributos es de 100 libras (45 kg) y su valor total es de 10.000 po.

Los dos barriles están llenos de un vino exquisito (2.500 po cada uno) y pesan 2.500 libras (1.134 kg) cada uno.

El cofre marinero mide 12 pies (3,6 m) de largo por 9 pies (2, 7 m) de ancho y 9 pies (2, 7 m) de alto y posee una tapa abombada de medio barril. El gran candado que cuelga de su pestillo es demasiado voluminoso como para poder forzarlo utilizando herramientas de ladrón. Un personaje Pequeño podrá apretarse dentro del mecanismo de cierre y forzarlo, si supera una prueba de Destreza CD 16. Levantar la pesada tapa precisará tener éxito

en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. El arca contiene una docena de cofres más pequeños (de factura humana) que no están cerrados con llave y guardan el botín recuperado del fondo marino. Cada uno de los pequeños guarda 3d6 × 100 po en monedas de diverso cuño. Entre los cofres hay 1d4 + 1 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos H del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuáles son los dos primeros y en la tabla F para los demás.

La primera anémona-cofre contiene seis perlas rosadas del tamaño de un pomelo (con un valor de 500 po cada una). La segunda alberga seis *pociones de talla gigante* (mira el apéndice B) en viales de coral púrpura y verde de un tamaño adecuado para criaturas Pequeñas y Medianas. Cada vial de coral vale 25 po.

17. Sala del consejo

El rey Hekaton celebraba reuniones a puerta cerrada en este lugar. En el centro de la habitación está una mesa de valva. Cubren los muros dos estantes de madera a escala gigante llenos de cartas náuticas recuperadas de barcos hundidos, así como dos anémonas-cofre (cada una guarda 3d6 × 100 ppt). En el centro de la pared cóncava situada al sur hay una puerta secreta a escala gigante; conduce a una escalera de caracol que sube hasta la zona 32 y desciende hasta la zona 11.

18. Cueva de la meditación

En esta caverna natural abundan los líquenes bioluminiscentes, corales, caracoles y estrellas de mar aferrados a sus húmedas paredes. La zona irradiará unas auras superpuestas de magia de conjuración, adivinación y evocación ante un conjuro de *detectar magia*. A lo largo de los años, los gigantes de las tormentas han aprendido a sintonizarse con la magia de esta cueva para aprovechar sus propiedades mágicas innatas.

Sintonizarse con esta gruta requiere que una criatura dedique un descanso corto a meditar dentro de esta. Mientras lo haga, no debe participar en ninguna actividad extenuante. Si el descanso corto se ve interrumpido, la sintonización fracasará. De lo contrario, al final de dicho descanso, la criatura tomará conciencia de las propiedades mágicas de la caverna y podrá usarlas tal y como se describe a continuación.

Solo una criatura podrá estar en sintonía con la cueva cada vez. La sintonización de alguien con la caverna terminará tan pronto como salga de la misma. Cualquiera que se encuentre en sintonía con esta gruta podrá utilizar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales: *clarividencia*, *identificar*, *recado* o *teletransporte*.

Desarrollo

El rey Hekaton empleaba a menudo la propiedad de *recado* de la cueva para organizar reuniones con gigantes menores; también usaba la propiedad de *teletransporte* de vez en cuando para enviar a sus invitados a destinos remotos. Si Serissa y el grupo están colaborando, ella podrá utilizar la propiedad de *teletransporte* de la caverna para transportar a los aventureros a donde quieran ir, una vez concluyan los asuntos de estos en Vorágine.

19. Cuevas de los tiburones

Estas grutas están sumergidas. Un rastrillo bajado bloquea el paso desde la caverna principal hasta el sumidero (zona 1); también mantienen confinados a diez tiburones cazadores en las cuatro cuevas adyacentes. Los animales aprovecharán cualquier oportunidad para escapar de su reclusión, atacando a otras criaturas que no sean gigantes de las tormentas que se crucen en su camino. Estos gigantes emplean a los tiburones como medida defensiva, liberándolos en el sumidero si se produce un ataque importante contra la fortaleza. También usan la piel de los escualos para fabricar ropajes y los colmillos para adornar sus armas (consulta la zona 20).

Tesoro

En la cueva principal hay dos almejas gigantes. Su contenido se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (mira la caja "Vorágine: características generales").

20. Armería

Una puerta conecta esta sala con un pasaje situado al este; ambos llenos de aire. Tres escalinatas descienden a sendas zonas sumergidas al sureste, norte y noreste de este lugar. Las escaleras situadas al sureste bajan 30 pies hasta la zona 19; las del norte descienden 30 pies hasta la zona 21; por último, las del noreste bajan 30 pies hasta un túnel bloqueado por un rastrillo cerrado. Más allá de esta verja levadiza se encuentra el sumidero (zona 1).

La habitación es una armería donde guardan armamento y armaduras a escala de los gigantes de las tormentas. Una inspección de la estancia revelará cuatro bastones tallados a partir de mástiles de barcos hundidos, un barril grande con seis tridentes, una caja abierta con diez rocas llenas de coral y un enorme maniquí, a escala de los gigantes de las tormentas, que viste una cota de escamas dorada (mira "Tesoro"). De las paredes cuelgan tres enormes escudos hechos con caparazones de dragón tortuga y seis imponentes espadones; las empuñaduras de estos tienen incrustaciones de coral y sus afiladas hojas de hueso de ballena están cubiertas de dientes de tiburón. Los escudos y las armas no son especialmente valiosos, sobre todo dado su peso.

En el centro del muro cóncavo situado al sur hay una puerta secreta a escala de los gigantes. Conduce a una escalera de caracol que asciende hasta la zona 30 y desciende hasta la zona 8.

Tesoro

La cota de escamas dorada a escala gigante posee un valor de 10.000 po y pesa 1.000 libras (454 kg).

21. Templo de Stronmaus

Esta cámara sumergida cuenta con un techo piramidal de 50 pies de altura y paredes que se estrechan hacia adentro a partir de los 30 pies de altura. Unas inofensivas medusas bioluminiscentes iluminan tenuemente una estatua de 40 pies de alto de Stronmaus, el dios de los gigantes de las tormentas, que se yergue en el centro de la sala. Stronmaus tiene el aspecto de un arrogante gigante de las tormentas con el torso desnudo, una voluminosa barba, un tridente afilado y sus extremidades inferiores transformadas en una gran ola; todo ello tallado en piedra. En los muros de este templo se han grabado imágenes de gigantes de las tormentas cabalgando sobre ballenas, luchando contra dragones tortuga y soplando caracolas para convocar a cangrejos gigantes, pulpos gigantes, mantarrayas y bancos de peces. Las paredes están llenas de inofensivos erizos y estrellas de mar, que también se congregan en torno a la base de la escultura.

Los aventureros que examinen la estatua y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 podrán ver unas marcas en el suelo irregular, lo que sugerirá que han arrastrado la figura a un lado hace poco. Será necesaria una criatura tan grande y fuerte como un gigante de las tormentas para mover la estatua, pero los personajes podrán usar cuerdas para tirar de esta si tienen éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22. Al hacerlo, la escultura se romperá y revelará un pozo inundado de 15 pies de ancho que desciende 30 pies, luego gira hacia el oeste y desemboca por fin en la tumba sumergida de la reina Neri (zona 22).

Tesoro

Una almeja gigante descansa en la esquina suroeste de la habitación. Su contenido se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (consulta la caja "Vorágine: características generales").

Desarrollo

Si los personajes profanan la estatua de Stronmaus rompiéndola, de esta parecerá emanar sangre, que contaminará el agua circundante y atraerá a dos tiburones gigantes que llegarán 1 minuto después. Los animales accederán al templo a través del pasaje abierto que conecta con el sumidero (zona 1).

22. Sepulcro real

Unos peces bioluminiscentes nadan alrededor de esta cámara inundada, bañando con su iluminación tenue un sarcófago adornado con incrustaciones de coral azul y una tapa exquisitamente tallada con los rasgos de Neri, la difunta esposa del rey Hekaton. La reina de los gigantes de las tormentas yace en su interior, con el cuerpo envuelto en algas negras de pies a cabeza. Para apartar la tapa del sepulcro a un lado se precisará superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22.

En las paredes se han dispuesto diez tumbas de piedra en posición vertical, con sus tapas cubiertas de percebes esculpidas para representar a regios gigantes de las tormentas. Estos sarcófagos herméticos albergan los restos cubiertos de líquenes y los herrumbrosos espadones de los antiguos reyes de estos gigantes. Un personaje podrá utilizar una acción para intentar abrir un sepulcro, lo que conseguirá teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. El uso de una palanca, una espada o alguna otra herramienta similar permitirá realizar la prueba con ventaja.

Tesoro

La reina Neri yace aquí, ataviada con una diadema de coral púrpura engastada con pequeñas perlas negras (con un valor de 7.500 po) y un collar de corales y perlas (que vale 2.500 po).

23. Estanque de escudriñamiento

La característica más destacable de esta cámara respirable es una cuenca semicircular de 20 pies de diámetro y 10 pies de profundidad situada en el centro. El estanque está lleno de agua dulce. El brocal de piedra que lo rodea tiene 5 pies de alto y el mismo ancho. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de adivinación en la cuenca.

El estanque dispone de 3 cargas. Mientras el agua que lo llena no esté contaminada, una criatura podrá tocarla y gastar 1 carga para lanzar un conjuro de *escudriñar* desde este. El destinatario del conjuro aparecerá en la superficie del agua. Al amanecer, la cuenca recuperará todas las cargas gastadas durante el día.

La pared noroeste tiene integrada una puerta secreta a escala gigante. Conduce a una escalera de caracol que asciende hasta la zona 31 y desciende hasta la zona 6.

24. Estudio

Esta cámara alberga una mesa de valva gigante y un gran barril que los gigantes usan como taburete. Junto a una pared se sitúan unos altos estantes hechos a partir de la madera de un pecio. Los estantes están llenos de bagatelas que los gigantes de las tormentas han ido recuperando de los barcos arrastrados hasta el sumidero (zona 1).

Tesoro

Un astrolabio dorado de diseño gnomo (vale 2.500 po) descansa sobre un estante de 15 pies de alto, junto con fragmentos y piezas de maquinaria de algún tipo de voluminoso dispositivo o vehículo hecho de metal (se trata de un submarino construido por gnomos, aunque los aventureros no tienen forma de saberlo). En un estante de 20 pies de alto hay un objeto mágico (para determinar cuál, tira en la tabla de objetos mágicos G del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

25. Biblioteca

Esta sala contiene unos recios estantes de madera petrificada que van del suelo al techo. Sobre estos se apilan decenas de piedras de 4 pies (1.2 m) de diámetro, además de rocas grabadas con runas dethek (la escritura enana) que pesan 600 libras (272 kg) cada una. Estas piedras se han usado para registrar varios descubrimientos: ubicaciones de naufragios, fortalezas de sahuagins, dominios de los elfos marinos y guaridas de dragones tortuga. Estas rocas también muestran las fábulas que deben transmitirse generación en generación, incluidos los cuentos con moraleja sobre la caída de la antigua Ostoria y los relatos de la antigua guerra que los gigantes libraron contra los dragones. Sobre otras piedras se han inscrito oraciones y antiguos rituales, la mayoría relacionados con el culto a Stronmaus, el dios patrón de los gigantes de las tormentas. Algunas de las rocas tienen conjuros grabados en su superficie.

Tesoro

En cinco de las piedras se han inscrito los siguientes conjuros de mago: *campo antimagia*, *conjurar elemental*, *fabricar*, *conocer las leyendas* y *moldear la piedra*. Las rocas funcionan como páginas de un libro de conjuros, pero cada una pesa 600 libras (272 kg). Cualquier personaje que posea un libro de conjuros podrá copiar estos conjuros en él.

26. Dependencias de Uthor

Esta cueva sumergida pertenece al imperator Uthor. Lechos de algas crecen aquí y allá y hay tres almejas gigantes en el suelo desigual. Su contenido se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (consulta la caja "Vorágine: características generales").

27. Almacenes

Si suena música en la zona 14, se escuchará en esta sala. Los gigantes de las tormentas guardan sus reservas de comida aquí, en cajas, barriles y anémonas-cofre. Algunos de los alimentos se han recuperado de naufragios, otros son producto de la caza. Las cajas y barriles contienen en su mayoría langostas, cangrejos y pescado, que los gigantes hierven o comen crudos. Las sobras de la comida se introducen en las anémonas-cofre para que estas los digieran poco a poco.

Cualquier alboroto que se produzca *en* este lugar despertará a los gigantes de la zona 29 y alertará a los de la zona 14.

28. Cocina

Si suena música en la zona 14, se podrá escuchar con claridad en esta estancia. Los gigantes de las tormentas preparan sus viandas aquí. La caverna cuenta con dos mesas de valva y cuatro anémonas-cofre donde se depositan las sobras para que estas las digieran poco a poco. Una nube de vapor emana de un estanque de burbujeante agua caliente; es donde se hierven vivos las langostas y los cangrejos.

Cualquier alboroto que se produzca *en* este lugar despertará a los gigantes de la zona 29 y alertará a los de la zona 14.

29. Guardianes dormidos

A menos que se hayan despertado y acudido a otro lugar, habrá dos gigantes de las tormentas durmiendo; estarán en



MAPA 10.2: VORÁGINE, NIVEL 3

el centro de esta habitación sumergida, con las extremidades envueltas en algas marinas para evitar flotar a la deriva. Se despertarán si les atacan o les importunan de cualquier otra manera. Los gigantes son sensibles a las corrientes submarinas, por lo que una criatura que atraviese nadando la cueva deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 19 para evitar despertarlos.

TESORO

Esta sala alberga tres almejas gigantes y una anémona-cofre. El contenido de las almejas se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (consulta la caja "Vorágine: características generales"). La anémona-cofre tiene capacidad para 1d4 + 1 sacos de vejiga de tiburón. Cada saco guarda 1d4 × 100 ppt.

30. TORRE DE MIRRAN

30A. SALA DE ESTAR

Las paredes de la sala de estar presentan tallas de imágenes de enormes medusas y anguilas gigantes; además, los líquenes bioluminiscentes que crecen sobre las medusas las hacen brillar. Un ventanal de cristal interior de la fortaleza proporciona una vista diáfana del remolino, el sumidero y de las otras torres del nivel superior de Vorágine. Las mesas de valva que hay en el centro de la habitación están llenas de bandejas que contienen langostas hervidas, erizos y pescado listos para comer, mientras que en los estantes y los armarios se guardan otras bagatelas. En el muro norte está colocado un espadón con una empuñadura de hueso de ballena y una hoja cubierta de colmillos de tiburón.

Si su vida corre peligro y se ve obligada a retirarse a su torre, Mirran se armará con el espadón que está colgado en la pared y se planteará qué hacer a continuación, mientras mira por el ventanal de cristal. Es demasiado orgullosa como para huir de Vorágine y renunciar a aquello que cree le pertenece por derecho de nacimiento.

30B. DORMITORIO

La cama de Mirran posee una estructura hecha de coral tallado y un colchón de mullido liquen, todo cubierto con mantas de algas teñidas. Guarda la ropa en un armario alto, junto con algunos artículos de tela y otros hechos con algas. En el interior de la puerta se ha colgado un espejo con el marco de coral.

30C. TESORO

Mirran guarda aquí su tesoro, en su mayoría fruto del saqueo de naufragios. En la cámara hay dos anémonas-cofre, cuatro cajas grandes y un barril de 500 libras (227 kg) que contiene 50 galones de cerveza.

Una de las anémonas-cofre albergan siete piezas de joyería a escala gigante, incluida una tiara de hueso de ballena con incrustaciones de nácar y piedras preciosas (vale 2.500 po), tres collares de perlas (con un valor de 2.500 po cada uno), un par de pendientes de coral con perlas engastadas (vale 1.500 po el par) y un collar de platino adornado con dientes de tiburón (vale 1.500 po).

La otra anémona-cofre guarda 600 ppt y 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos G del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla D para los demás.

La primera caja contiene veinte rollos de seda fina (con un valor de 250 po cada uno). En la segunda hay un carro de guerra de madera con tapacubos de oro (vale 500 po). La tercera guarda treinta sacos de 10 libras (4,5 kg) de azafrán (con un valor de 150 po cada uno). La cuarta alberga un conjunto de mobiliario de comedor bien embalado; consta de una mesa grande y ocho sillas talladas en madera oscura con incrustaciones de oro (completo vale 2.500 po, pero es difícil de transportar).

31. Torre de Nym

31a. Baño termal

Las paredes de esta habitación están pintadas de forma que parecen un brillante bosque de coral. Hay cinco **mephits de vapor** nadando en un estanque de agua salada situado en el suelo. Sus cuerpos generan suficiente calor como para calentar sus aguas. El vapor inunda la estancia y nubla el ventanal de cristal con vistas al sumidero, al sureste. Los mephits se mofarán de los extraños, pero no estarán muy por la labor de pelear, excepto si se ven obligados a hacerlo en defensa propia.

Los estantes que recorren los muros contienen varias bagatelas sin valor que Nym ha ido recolectando de los naufragios, incluidos algunos cráneos humanos cubiertos de percebes.

31b. Dormitorio

La estructura de la cama de Nym está hecha de madera recogida de pecios y cubierta con una piel de pulpo espinosa y flexible. El "colchón" se ha realizado a partir de piel de tiburón rellena de líquenes y envuelta con mantas de algas teñidas. Dos roperos flanquean la cama. El del oeste alberga unas sinuosas prendas de vestir hechas con tela y algas. El situado al este posee un espejo con el marco de coral colgado en el exterior y contiene muchos pares de sandalias de cuero (en los estantes) y un arcón grande sin cerrar con llave donde la princesa guarda sus tesoros privados.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen el baúl hallarán 500 ppt, cuatro brazaletes de coral (con un valor de 250 po cada uno), un torques de coral negro con dos perlas rojas (vale 2.500 po) y 1d4 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos G del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla B para los demás.

32. Torre de Serissa

32a. Sala de estar

Una amplia ventana de cristal ofrece una impresionante vista del remolino, el sumidero y las demás torres de la fortaleza. El ventanal tiene unas cortinas de algas recogidas con unos cordones. En las paredes se han colgado tapices hechos de algas y conchas marinas, tejidos a mano por elfos marinos. En una estantería de 10 pies de alto situada bajo un tapiz del muro norte se encuentran varios chismes recuperados de naufragios. El resto del mobiliario comprende dos mesas de valva y un par de anémonas-cofre. Una de estas contiene restos de comida, que está digiriendo poco a poco. La otra tiene el interior forrado con vejiga de un tiburón y alberga docenas de erizos de mar comestibles.

Tesoro. Los personajes que inspeccionen las bagatelas colocadas en los estantes hallarán 1d3 objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos F del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para establecer cuál es el primero y en la tabla B para los demás.

32b. Dormitorio

La cama de Serissa está hecha con maderos cubiertos de percebes recuperados de un naufragio; las sábanas se han confeccionado a partir de un velamen y el colchón de tela cosida está relleno de plumas de roc. El resto del mobiliario comprende un ropero de madera lleno de vestimentas propias de una princesa de los gigantes, algunos artículos de tela y otros de algas marinas, una estantería con quince cofres del tesoro recuperados de barcos naufragados y un espejo con el marco de coral colgado de la puerta.

Tesoro. Serissa usa los cofres del tesoro para guardar sus joyas gigantes. Uno contiene dos collares de perlas (con un valor de 2.500 po cada uno) que le regaló su madre. El otro guarda una diadema de coral púrpura adornada con conchas nacaradas (vale 750 po), tres brazaletes de coral a juego (valen 750 po cada uno), un anillo de coral que cambia de color por medios mágicos a voluntad del portador (vale 250 po) y un collar de algas con conchas a modo de colgantes (vale 25 po).

33. Torre del rey

Esta torre pertenece al rey y a la reina de los gigantes de las tormentas. En la parte superior de la escalera de caracol hay un magnífico salón con el techo abovedado, custodiado por un **gigante de las tormentas** que permanece erguido en el centro de la estancia. El gigante lanzará relámpagos sobre los intrusos antes de cargar contra ellos con la espada desenvainada. Se quedará donde está, a menos que Uthor le ordene acudir a otra parte.

Dos puertas ubicadas en la pared este que permiten acceder a sendos almacenes (zona 33a). Una puerta en el muro oeste da paso al dormitorio real (zona 33b). En la esquina suroeste se sitúa una puerta que conduce a la sala privada del rey (zona 33c).

33a. Almacenes

En este lugar se apilan barriles de buen vino, grandes cajas de comida y un armario lleno de bandejas y cubiertos de coral.

33b. Dormitorio

La estructura de la cama del rey Hekaton está hecha de huesos de dragón, con un enorme cabecero de coral tallado para representar una escena en la que un monarca de los gigantes de las tormentas atraviesa el cráneo de un dragón azul anciano con un tridente. El colchón se ha fabricado con piel de kraken y está relleno de plumas de roc; las sábanas se han confeccionado a partir de velas de barcos hundidos. Hay un gran barril lleno de vino junto a un enorme ropero de madera que guarda los atuendos reales propios de un rey y una reina.

Tesoro. El cabecero de la cama es una extraordinaria obra de arte cuyo valor, intacta, es de 50.000 po. Mide 20 pies (6 m) de largo por 20 pies (6 m) de alto y 5 pies (1,5 m) de grosor y pesa 7.500 libras (3.400 kg).

33c. Sala privada del rey

Un amplio ventanal de cristal ofrece una vista majestuosa del remolino, el sumidero y las demás torres de Vorágine. Ballenas, tiburones y bancos de peces nadan impasibles. En la pared norte de la estancia pueden verse colgadas las cabezas disecadas de un dragón rojo, un dragón blanco y un dragón tortuga, todos adultos. Los muros están profusamente decorados con lanzas, tridentes y redes a escala de los gigantes de las tormentas; toda una orgullosa exhibición. El resto del mobiliario comprende un par de mesas de valva gigantes, un barril de sal de 500 libras y una caja a rebosar de conchas de ostras gigantes.

34. Puesto de guardia

Nueve **cangrejos gigantes** moran en esta cueva submarina, que también sirve como puesto de vigilancia a dos **gigantes de las tormentas**. Los animales no representarán amenaza alguna si no se les ataca. Los centinelas salen periódicamente a patrullar las aguas que rodean Vorágine.

En la caverna principal hay tres almejas gigantes. Su contenido se establecerá conforme a la tabla "Almejas gigantes" (consulta la caja "Vorágine: características generales").

Avance de los personajes

Los aventureros no subirán un nivel al final de este capítulo y seguirán siendo de nivel 9 al comienzo del capítulo 11: "Atrapados entre tentáculos".



Capítulo 11: Atrapados entre tentáculos

Los agentes de la Sociedad del Kraken tienen al rey Hekaton en sus garras. Si los personajes forjan una alianza con la princesa Serissa y aceptan encontrar a su padre, ella les entregará una moneda de madera pintada con la imagen de un ganso de oro que se encontró cerca del cadáver de su madre, la reina Neri. Serissa supone (y está en lo cierto) que la moneda se le cayó por accidente a uno de los asesinos de su madre.

Los aventureros comenzarán esta parte de su misión rastreando la ficha de juego hasta su dueño, lord Khaspere Drylund, de Yartar. El noble está llevando a cabo movimientos para convertirse en el nuevo barón de las aguas de la ciudad. Dirige una sala de juego a bordo de un barco fluvial llamado el *Gran Dama*. Los acaudalados clientes de lord Drylund son los peces gordos de Yartar, a los que pretende impresionar, además de ponerlos en deuda con él. Acuden a su navío día y noche e intercambian monedas por fichas de juego de madera llamadas "gansos de oro". Cenan los más deliciosos manjares que se pueden preparar, bailan al ritmo de una música maravillosa y juegan sus fichas en las mesas de lord Drylund, todo bajo la atenta mirada de su jefa de seguridad, la maga Pow Ming.

Rastrear la moneda de madera hasta su origen precisará de una cierta investigación y, quizás, de un de poco de ayuda por parte de una o más facciones. Una vez la ficha conduzca al grupo hasta una sala de juego a bordo de un fastuoso barco fluvial con base en Yartar, ¡ya no habrá vuelta atrás! Los personajes deberán atacar o infiltrarse en la embarcación para llegar hasta lord Drylund, porque solo él sabe dónde han retenido al rey Hekaton. Si lo coaccionan, Drylund revelará que el soberano de los gigantes de las tormentas está secuestrado a bordo de un navío a prueba de escudriñamientos llamado el *Morkoth*; este barco navega en círculos en torno a las islas del Mar Impenetrable, lejos de miradas indiscretas. La traición de Drylund significará su inmediata sentencia de muerte, cuando Slarkrethel emerja desde las profundidades del Mar Impenetrable y asesine al corrupto noble mediante un ataque mental telepático.

El capítulo concluirá con la búsqueda del *Morkoth* por parte de los aventureros, la liberación del rey Hekaton y, tal vez, un aterrador encuentro con el mismísimo kraken.

El ganso de oro

La moneda de madera que la princesa Serissa ha entregado a los personajes es bastante simple y fácil de acuñar. Tiene la mitad del tamaño de una moneda de oro normal y carece de propiedades mágicas. Un conjuro de *conocer las leyendas* no arrojará más pistas sobre su origen, ya que la moneda no es un objeto legendario.

Cualquier aventurero que posea un trasfondo, vínculo o defecto relacionado con los juegos de azar, o con salas de juego o de fiestas, sabrá que la moneda es probablemente una ficha para apostar. Determinar de dónde proviene el objeto requerirá un cierto período de inactividad, durante el cual los personajes podrán mostrar la moneda, realizar pesquisas por casas de juego y salas de fiestas, así como sobornar a los gremios locales para obtener información. Los aventureros deberán gastar una determinada cantidad de oro cada día para cubrir los gastos. Transcurridos 1d4 + 1 días, los personajes podrán realizar una prueba de Inteligencia (Investigación). Si la superan, averiguarán la procedencia



Un "ganso de oro"

de la moneda. Si la fallan significará que la investigación ha llegado a un callejón sin salida, pero podrán intentarlo de nuevo si invierten la cantidad de tiempo y dinero necesarios. La CD de la prueba dependerá de dónde se haya llevado a cabo la investigación. En las ciudades hay más personas con las que hablar, del mismo modo que más indicios que seguir que en los pueblos o las aldeas, pero los gastos son mayores. Esta información se resume en la tabla "En busca del Ganso de Oro".

Puedes decidir que una investigación fracase por defecto si la llevan a cabo en un lugar particularmente aislado, como las islas de Ruathym o Tuern, donde es poco probable que los aventureros encuentren a alguien que esté familiarizado con las salas de fiestas y los paraísos del juego de Yartar. Por el contrario, los Arpistas, la Alianza de los Lores y los Zhentarim tienen una fuerte presencia en Yartar. Cualquier personaje que pertenezca a una de estas tres facciones podrá comunicarse con la organización y usar este vínculo para realizar con ventaja la prueba de Inteligencia (Investigación).

En busca del Ganso de Oro

Ubicación	Gastos diarios	CD de la prueba
Yartar	10 po	10
Ciudad distinta a Yartar	10 po	15
Pueblo	5 po	20
Aldea	2 po	25

El *Gran Dama*

El *Gran Dama* (que se muestra en el mapa 11.1) es un barco fluvial decorado con profusión propiedad de lord Khaspere Drylund de Yartar (humano tethyriano NM). Drylund usa el perfil de un **noble**, con los siguientes ajustes:

- Va desarmado (CA 11) y habla común, elfo y enano.
- Maneja un estoque con una empuñadura enjoyada en forma de pulpo (vale 2.500 po).
- Mientras lord Drylund y Slarkrethel se encuentren en el mismo plano de existencia, se considerará que el noble está dentro del alcance telepático del kraken. Mientras exista esta conexión, Slarkrethel podrá usar una acción durante su turno para infligir 20 de daño psíquico a lord Drylund. Este daño será suficiente para matarlo al instante.

Desde el amanecer hasta el ocaso, la nave de madera de fondo plano se encuentra atracada en los muelles de la ciudad. Los estibadores del muelle van y vienen con comida y otros suministros durante todo el día, vigilados de cerca por la tripulación de cubierta.

La tripulación del barco está compuesta por un capitán llamado Nelvin Storn (**capitán bandido** humano tethyriano LM) y ocho marineros de cubierta (**bandidos** humanos tethyrianos NM de ambos sexos). Una hora antes del ocaso, una multitud de **plebeyos** (treinta y dos remeros, seis cocineros, seis camareros, una docena de crupieres, otra docena de escoltas y tres músicos) llega a los muelles y pasa revista ante el capitán, que se encuentra en el lugar, junto a la pasarela de la embarcación. Storn ofrece a cada trabajador contratado 5 po a cambio de un servicio bien prestado, pagaderas a la mañana siguiente. Una vez los empleados están a bordo, los remeros deben presentarse en la cubierta inferior (zona 4), los camareros y los cocineros en la cocina (zona 8), los crupieres y escoltas en el casino (zona 9) y los músicos en el salón de baile (zona 14). La rica y elegante clientela comenzará a llegar casi al mismo tiempo que los trabajadores. Los invitados pueden pasear libremente por el navío, pero se les recomienda mantenerse alejados del puente y de las zonas destinadas a la tripulación, que están en la cubierta superior (zonas 11 a 13). El *Gran Dama* no dispone de camarotes donde alojar a los pasajeros, ya sean empleados o invitados.

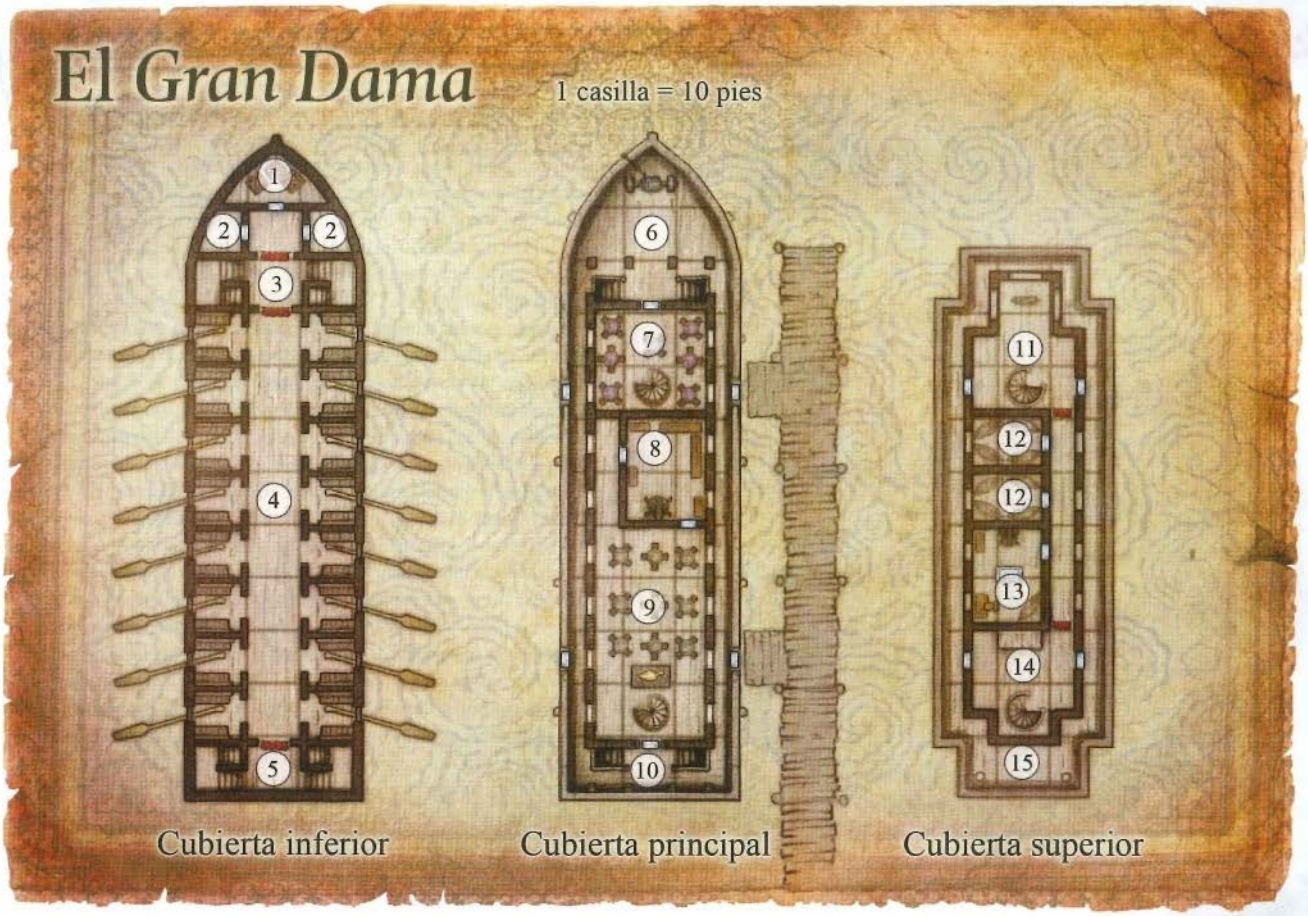
Los aventureros que se acerquen a la nave con armaduras o portando armas a la vista no podrán subir al barco. A los que amenacen la integridad de la embarcación o intenten abordarla se les atacará. Una batalla en los muelles asustará a los trabajadores y la clientela que aún no estén a bordo. También alertará a media docena de **guardias** de la ciudad de los que patrullan el muelle, que llegarán 1d4 + 2 asaltos después de que haya comenzado el combate y lucharán del lado de la tripulación del *Gran Dama*.

Quizás los aventureros prefieran intentar suplantar a uno o más de los empleados o hacerse pasar por clientes acaudalados. Un personaje que pretenda subir a bordo de esta guisa deberá realizar una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada contra la prueba de Sabiduría (Perspicacia) del capitán Storn. Si el aventurero la supera, podrá subir a la nave sin levantar sospechas. Si Storn gana la tirada enfrentada, el personaje le parecerá sospechoso y le exigirá que explique su presencia en el barco. Al capitán en realidad no le interesa la respuesta, solo quiere ver cómo reacciona el aventurero. Un personaje que se comporte de manera pacífica podrá repetir la tirada. Si el aventurero tiene éxito entonces, las sospechas de Storn se disiparán y el personaje podrá subir a bordo. Si es el capitán quien vence, el aventurero no podrá entrar. Si el personaje se niega a marcharse, será atacado.

Todas las noches, habrá a bordo del barco 2d6 × 5 elegantes aristócratas y miembros gremiales (debes tratar a estos invitados como **nobles** sin armas ni armaduras). Es de esperar que los clientes pasen la velada cenando, socializando y jugando, todo bajo la atenta mirada de la banquera y oficial de seguridad de lord Drylund: Pow Ming (humana shou N). Esta usa el perfil del **mago**, con los siguientes ajustes:

- Habla común, dracónico, elfo y enano.
- Tiene preparado el conjuro de *detectar pensamientos* en lugar de *paso brumoso*.
- Porta una *bolsa de contención* y lleva puesta una *túnica de serpes* (mira el apéndice B) con seis serpientes.

Pow Ming guarda cientos de fichas de gansos de oro en su *bolsa de contención*. En ella también almacena el dinero que recibe de las transacciones. En todo momento, la bolsa contiene 1d10 × 100 po. Cuando el navío regresa a puerto,



Mapa 11.1: El Gran Dama

la maga paga a los ganadores, recoge todas las fichas de gansos de oro y entrega el botín restante a lord Drylund, que lo introduce en un cofre cerrado con llave (en la zona 13). Si Pow Ming piensa que un invitado puede estar haciendo trampas, lanzará un conjuro de *detectar pensamientos* para confirmar o poner fin a sus sospechas. Si se convence de que hay alguien haciendo trampas, usará su conjuro de *sugestión* para inducir a la persona a que salte de la cubierta del barco.

Suponiendo que no ocurra nada que impida que zarpe, la embarcación iniciará un lento y paisajístico viaje río arriba al atardecer. Dos marineros de cubierta supervisarán a los remeros de la zona 4. El capitán Storn y los seis marineros restantes se turnarán en el puente (zona 11). Pow Ming pasará la mayor parte de la velada en la sala de juego, vigilando a los invitados (zona 9). Durante las primeras horas de la mañana, los remeros harán virar el barco y regresarán a puerto para que los huéspedes y los empleados puedan desembarcar al amanecer. Lord Drylund dará dinero a Storn para que pague a los trabajadores al desembarcar.

Lord Drylund permanecerá en su camarote (zona 13) todo el día, pero saldrá una vez la nave haya zarpado, para saludar a los clientes uno por uno con una sonrisa y un apretón de manos. Además, ofrecerá a sus favoritos puñados de fichas para jugar gratis. Si no reconoce a algunos de los visitantes, les interrogará para ver si merece la pena mantenerlos a bordo. Drylund satisface a quienes poseen influencia política en la ciudad de Yartar, pero siempre ansía conocer a cualquiera que tenga mucho dinero. Espera de sus huéspedes que vayan espléndidamente ataviados y sin armas. A aquellos que sean descubiertos portando armas ocultas se les recomendará arrojarlas al río. La tripulación lanzará por la borda sin mayor ceremonia a quienes se nieguen a hacerlo.

1. Bodega

En este pequeño compartimento se almacena la comida y la bebida.

2. Letrinas

Un olor nauseabundo impregna estos pequeños camarotes, donde los miembros de la tripulación y los pasajeros vienen a hacer sus necesidades.

3. Escaleras de proa

Hay dos cortinas colgadas de unos marcos de paso abiertos que conducen a proa y a popa. Unas escaleras de madera ascienden hasta la cubierta principal.

4. Cubierta inferior

Al anochecer, los remeros extienden los remos del barco y los utilizan para apartar la nave del muelle e incorporarla al río; mientras tanto, dos de los marineros de cubierta del capitán Storn pasean por el corredor, ladrando órdenes. Cuando el navío está atracado, los remos quedan recogidos por completo dentro de la embarcación.

5. Escaleras de popa

Hay una cortina colgada de una entrada abierta que conduce a popa. Unas escaleras de madera ascienden hasta la cubierta principal.



Pow Ming

6. Cubierta principal, proa

Unas linternas decorativas cuelgan de los postes que sostienen la balconada de la cubierta superior. El ancla del barco se suelta y se leva mediante un cabrestante herrumbroso atornillado a la cubierta. Dos miembros de la tripulación manejan normalmente dicho torno, pero una sola criatura podría hacerlo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Se requiere una acción para soltar el ancla y diez acciones para levarla.

7. Comedor

Esta sala, surcada por estrechos y sinuosos pasillos, está llena de mesas y sillas. Los visillos de gasa blanca, los exuberantes manteles de color púrpura, una preciosa vajilla de plata y las llamativas lámparas de araña de cristal atestiguan el gusto, lujoso hasta lo obsceno, que lord Drylund tiene para la decoración. Una escalera de caracol de madera sube al puente (zona 11).

La cena se sirve durante la tarde y la estancia está llena desde el crepúsculo hasta la medianoche. Después de la medianoche, algunas de las mesas continúan ocupadas aquí y allá, junto a un puñado de camareros exhaustos.

8. Cocina

Se puede oír el trajín y los gritos tras las puertas de esta cámara, donde cocineros contratados tropiezan unos con otros y discuten acaloradamente mientras preparan los platos y aperitivos para los invitados de lord Drylund. Hay una estufa de hierro junto a una pared, cuyo tiro desaparece en el techo. Pasada la medianoche, la cocina se calma, de modo que los cocineros pasan la mayor parte del tiempo limpiando el desorden y compartiendo sus propios platos.

9. Casino el Ganso de Oro

Se ha transformado este gran camarote en una sala de juego, cuyo elemento más llamativo es una escultura de madera chapada en oro de un ganso; la han colocado sobre una mesa situada al fondo de la habitación, a popa. A su alrededor se han dispuesto copas de buen vino, que se pueden degustar gratis. El retrato poco favorecedor de un petimetre gordo y sonriente (lord Drylund) cuelga en la pared frente a una escalera de caracol de madera que asciende hasta el salón de baile (zona 14).

La mayor parte del espacio útil está ocupado por mesas para jugar a las cartas. Desde el ocaso hasta el alba, los atractivos crupieres se sientan a las mesas y reparten cartas a los jugadores mientras pequeños grupos de invitados observan. El dinero real no pasa nunca por las manos de los empleados. Por el contrario, las apuestas se realizan con fichas de madera del tamaño de monedas llamadas gansos de oro; reciben ese nombre porque en todas aparece el emblema del ganso dorado de lord Drylund. Este último alterna con los huéspedes en esta estancia, en ocasiones con su mascota, un pulpo, sobre el hombro; luego se retira a su camarote (zona 13) para contar el dinero o pasar más tiempo con algún invitado en particular, generalmente alguna "nueva captura", a quien tratará de cautivar o sobornar para que respalde sus ambiciones políticas.

Pow Ming patrulla la sala de juego durante la noche, sonriendo a los clientes mientras vigila por si aparece algún tramposo. La maga pone especial interés en aquellos que se encuentran a bordo por primera o segunda vez. Si los aventureros ponen en peligro la nave o a sus pasajeros, convocará a una o más serpientes gigantes mediante su *túnica de serpes* y usará sus conjuros para tratar de derrotarles, a ser posible sin dañar a la tripulación ni a los visitantes.

Desarrollo

Pow Ming no sabe nada sobre la Sociedad del Kraken o la conexión de su patrón con esta malvada organización. Sin embargo, averiguar la verdad no la sorprendería. Aunque no es propensa al mal, la maga tampoco es una santa. Su objetivo ulterior es unirse a la Hermandad Arcana. Mientras tanto, está utilizando a lord Drylund para conocer a personas ricas e influyentes que puedan tener contactos dentro de ese grupo. Si los personajes eliminan a lord Drylund, pero Pow Ming y el barco salen indemnes, la maga asumirá el control de toda la empresa.

10. Cubierta principal, popa

Varias lujosas linternas cuelgan de la balconada de la cubierta superior y unas quejumbrosas escaleras descienden hasta la zona 5. Los huéspedes se congregan aquí a menudo durante el atardecer para charlar y tratar sus turbios negocios.

11. Puente de mando

El capitán Storn y seis de sus marineros de cubierta permanecerán de guardia en el puente desde el crepúsculo hasta el amanecer, turnándose al timón. Si se presenta algún problema en otra zona de la nave, el capitán se hará cargo del timón y enviará a uno o más tripulantes a que se ocupen de ello.

12. Camarotes de la tripulación

Cada una de estas salas alberga cuatro hamacas para dormir. Durante el día, mientras el barco se encuentra atracado, se puede hallar hasta 1d4 marineros durmiendo en cada camarote (cualquier tripulante que no esté en el puente, recorriendo la embarcación, o en el muelle).

13. Camarote de lord Drylund

Si no está estrechando manos y susurrando a los oídos de los invitados, Khaspere Drylund se encontrará aquí, fantaseando con el día en que pueda gobernar Yartar como barón de las aguas. De vez en cuando, también recibe descargas telepáticas del kraken Slarkrethel, que le dejan devastadoras migrañas durante horas.

El camarote del noble es una oda al mal gusto, con sus cortinajes de terciopelo púrpura y sus velas perfumadas colocadas en ostentosos candelabros. En el centro de la habitación se sitúa una mesa sobre la cual descansa un gran acuario. Dentro de este, un arrecife de coral sirve de hogar a la mascota de lord Drylund, un pulpo. El animal está vinculado a su dueño y puede sobrevivir fuera del agua durante 30 minutos. Debajo del acuario, integrado en la mesa, hay un estante en el que descansa un cofre de madera cerrado con llave que está equipado con una trampa de aguja envenenada (consulta el apartado "Trampas de ejemplo", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Lord Drylund esconde la llave dentro de un "cofre del muerto" en miniatura que se encuentra dentro del acuario; el pulpo atacará a cualquier criatura que no sea el noble y que intente alcanzarlo.

El resto del mobiliario comprende una hamaca de seda, un escritorio (cubierto de plumas de escritura y hojas sueltas de pergamino en blanco), una mesa pequeña con un decantador de vino plateado y una copa a juego, y una estufa de hierro.

Tesoro

Lord Drylund lleva un estoque con una empuñadura enjoyada con forma de pulpo (con un valor de 2.500 po). El decantador de vino de plata y la copa tienen un valor de 25 po cada uno. El cofre de madera contiene 450 po y una bolsa con nueve gemas de 50 po.

Desarrollo

Lord Drylund no es rival para un grupo de aventureros, y él lo sabe. Si los personajes lo arrinconan y amenazan, se rendirá sin luchar. Admitirá bajo interrogatorio que es miembro de la Sociedad del Kraken y revelará dónde se encuentra retenido el rey Hekaton. Tras decir que el soberano está prisionero a bordo del *Morkoth*, que navega circunvalando las islas del norte del Mar Impenetrable, los ojos de lord Drylund se abrirán de terror al recibir un mensaje telepático del kraken, una ola de devastador pavor mental que infligirá 20 de daño psíquico al noble. Un momento después, lord Drylund sufrirá un colapso mental y morirá, con un hilo de sangre goteando de su nariz.

14. Salón de baile

Este compartimento lleno de humo y poco iluminado cuenta con un escenario de madera donde actúan los músicos y otros artistas, para deleite de los invitados de lord Drylund. Algunas mesas y sillas están dispuestas junto a las paredes y gran parte del suelo se ha despejado para que se pueda bailar. Una escalera de caracol de madera desciende hasta la sala de juego (zona 9) y unas puertas conducen a la balconada de la cubierta superior. Detrás de una cortina, junto al escenario, hay un pasillo que lleva al puente de mando (zona 11) y a los camarotes de la tripulación (zona 12). Una placa de bronce sobre la puerta reza: "Solo tripulantes".

15. Balconada de popa

Por las noches, los pasajeros se reúnen aquí para contemplar el oscuro río y tirarse los tejos, bien sea por intereses políticos o por puro placer.



Khaspere Drylund

El rescate de Hekaton

Puede que los aventureros acaben con la vida de lord Drylund antes de poder interrogarlo. Si Drylund muere antes de que los personajes averigüen dónde está el rey Hekaton, aún podrán hallar respuestas sobre su paradero lanzando un conjuro de *hablar con los muertos* sobre el cadáver del noble. Si los aventureros no disponen de esa opción, podrán devolver a la vida a lord Drylund. Si tampoco cuentan con los medios para hacerlo ellos mismos, podrán llevar el cuerpo del hombre a un templo de cualquier ciudad importante y pagar para que lancen sobre él un conjuro de *alzar a los muertos*. El grupo deberá proporcionar el componente material del conjuro (un diamante con un valor de al menos 500 po) y hacer una donación de 500 po al templo. Si al menos uno de los personajes es miembro de la Alianza de los Lores, podrá reunir los recursos para adquirir un *pergamino de conjuro de alzar a los muertos* de forma gratuita, siempre y cuando esté en Yartar o algún otro asentamiento que forme parte de la alianza (consulta el apartado "Alianza de los Lores" en el capítulo 1).

Slarkrethel ha lanzado un poderoso conjuro sobre el *Morkoth*, su tripulación y su prisionero, ocultándolos a todos de la magia de adivinación. Ni la nave ni ninguno de los que va a bordo puede ser objetivo de ninguna forma de magia de adivinación, ni percibirse a través de sensores de escrutinio mágico.

Localizar el *Morkoth*

El *Morkoth* navega en torno a un grupo de islas del Mar Impenetrable conocido como las Rocas Moradas. La ubicación precisa del barco cambia cada hora y, en última instancia, no es relevante, ni imperativo, que los personajes encuentren la embarcación con rapidez.

El capítulo 3 describe los encuentros aleatorios que puedes utilizar para hacer más interesante esta travesía marítima. Para calcular cuánto tiempo tardan los aventureros en hallar el *Morkoth*, calcula la distancia aproximada desde el lugar de partida del grupo hasta Rocas Moradas, luego estima el tiempo que tardaría su medio de transporte en recorrer ese trayecto. Una vez los personajes estén a 100 millas o menos de Rocas Moradas, tendrán una probabilidad base de un 10% diario de localizar el *Morkoth*. Esta probabilidad asume que los aventureros viajan en grupo o a bordo de múltiples medios de transporte en formación cerrada. Si se busca el *Morkoth* usando varios vehículos y estos se mueven separados por al menos 30 millas, haz una tirada para cada transporte por separado.

Puedes renunciar a este grado de precisión y asumir que el grupo divisa el *Morkoth* 1d4 + 2 días después de aproximarse a 100 millas o menos de Rocas Moradas.

Formas de viajar

A menos que los personajes tengan la capacidad de lanzar el conjuro de *teletransporte* o algún efecto mágico igual de poderoso, deberán confiar en formas más convencionales para llegar hasta el *Morkoth*. La tabla "Formas de viajar" muestra la cantidad de millas que puede recorrer un medio de transporte determinado al día, siempre lleve a bordo la suficiente tripulación.

Formas de viajar

Transporte	Millas por hora	Millas al día
Aeronave	8	192
Castillo de las nubes	1	24
Dragón	8	192
Velero	2	48

Para hacer el viaje más realista, puedes usar la tabla "Clima" del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* y establecer así el clima que predominará durante un día en particular. Si los resultados indican vientos y lluvias fuertes, estas condiciones climatológicas se combinarán para crear una tormenta que durará 1d6 horas. Una vez esta haya ha pasado, el navegante del grupo deberá superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 para recuperar su rumbo. De lo contrario, los aventureros navegarán desorientados durante 1 día, tras el cual podrán intentar la prueba de nuevo.

Aeronave

Si los personajes disponen de una aeronave (consulta el apartado "Aeronave de una secta" en el capítulo 4), podrán usarla para peinar el Mar Impenetrable en busca del *Morkoth* a la vez que evitan los encuentros con las criaturas y embarcaciones marinas. Una vez divisen el barco, los aventureros podrán atacarlo desde lejos o acercarse volando. La aeronave no puede aterrizar en el *Morkoth*, pero sí que es capaz de flotar en el agua, en las proximidades, o de permanecer en el aire directamente sobre su objetivo, fuera del alcance de la balista que posee el *Morkoth*.

Castillo de las nubes

Si los personajes consiguieron conquistar un castillo de las nubes (como el del capítulo 9), podrán volar sobre el Mar Impenetrable y utilizar los catalejos gigantes de la fortaleza para localizar el *Morkoth*. Las condiciones climatológicas podrían dificultar su búsqueda, pero la probabilidad de que una tormenta desvíe el castillo será nula.

Monturas voladoras

Debido a que el Mar Impenetrable es inmenso y sus islas se encuentran tan distantes entre sí, los aventureros no podrán llegar hasta el *Morkoth* a lomos de grifos, hipogrifos o criaturas similares, ya que estas monturas no tendrían dónde aterrizar ni descansar cuando lo necesitaran. Los dragones no se cansan con tanta facilidad y pueden atravesar el mar con los personajes si se les incentiva lo suficiente. Los dragones también son capaces de evitar y dejar atrás las tormentas. El grupo podría persuadir a algún dragón metálico amistoso que conozca para hacer el viaje a cambio de una considerable donación a su tesoro. Un objeto mágico raro o 10.000 po por pasajero no sería descabellado.

Velero

Los aventureros pueden surcar el Mar Impenetrable a bordo de algún navío. Dado que las islas de la región dan cobijo a piratas bárbaros, la mayoría de los capitanes no estarán dispuestos a arriesgar sus barcos y sus vidas en semejante misión imposible, sin importar cuánto les ofrezcan los personajes a cambio. Existe otra posibilidad para los aventureros que estén vinculados a los Arpistas, la Orden del Guantelete, el Enclave Esmeralda, la Alianza de los Lores o los Zhentarim. Los miembros que tengan una buena reputación con cualquiera de esas facciones podrán ponerse en contacto con sus organizaciones y convencerlas de la necesidad de organizar una expedición para hallar el *Morkoth*, por el bien de todo el mundo civilizado. Tira 2d10 por cada facción a la que se acerquen los personajes a pedir ayuda; el resultado será la cantidad de días que tardará esa organización en conseguir y alistar un velero. Si necesitas un plano de cubierta de la embarcación, usa el barco de ejemplo que aparece en el apéndice C del *Dungeon Master's Guide*. El lugar donde deberán acomodarse los aventureros a bordo de cada nave dependerá de la facción que haya proporcionado la ayuda.

Los Arpistas contratarán a un veleidoso capitán de Waterdeep llamado Zaldar Floshin (**mago** semielfo NB). Su barco, el *Beso del Kelpie*, lleva a un **duende** llamado Flecha como primer oficial y a quince tripulantes (**bandidos** humanos tethyrianos N de ambos sexos). Una agente de los Arpistas llamada Ilkara Levari (espía semielfa CB) sirve como contramaestre en la embarcación. La nave se encuentra atracada en Waterdeep.

La Orden del Guantelete contratará un barco mercante propiedad de una noble de Waterdeep llamada Arilosa Adarbrent, que apoya financieramente a la facción. Su nave es el *Cara o Cruz* y su capitán es Tazlan Rilzeer (**capitán bandido** humano tethyriano NB), un intrépido sinvergüenza de agudo ingenio. Su tripulación incluye a quince marineros (**bandidos** humanos N de ambos sexos y diversos grupos étnicos) y un jovial y orondo médico llamado Tharkil Morn (**sacerdote** de Yelmo humano tethyriano LB). La embarcación está atracada en Neverwinter.

El Enclave Esmeralda contratará el *Koalinth*, un barco bajo el mando de un **capitán hobgoblin** llamado Klarz y tripulado por veinte **hobgoblins** y cinco **osgos**. Klarz le debe la vida a un explorador de dicha facción, que lo ayudó después de que ambos se quedaran varados en una isla infestada de monstruos del archipiélago de Korinn. Este servicio pagará la deuda que el capitán hobgoblin tiene con el Enclave Esmeralda. El navío de Klarz aguardará a los personajes en una cala situada varias millas al norte de Waterdeep.

La Alianza de los Lores ha capturado hace poco un barco pirata llamado el *Voraz*, junto con su vil capitana, Sharlasta Stormsword (**capitana bandida** humana illuskana LM). Tras un tiempo en prisión, Stormsword recibió la visita de lord Dagult Neverember, que le ha propuesto un trato. Al ser puesta en libertad y de vuelta en su nave, la capitana

reunirá a una cuadrilla de veinte bellacos a medio adiestrar (**plebeyos** de diversas razas y alineamientos) y los entrenará para el viaje, a cuya vuelta le han garantizado un documento de indulto firmado por los líderes de la Alianza de los Lores. El *Voraz* está fondeado en la bahía de Neverwinter.

Los Zhentarim pondrán al capitán Drashk (**capitán bandido** tiefling N) al mando de un barco llamado el *Causa Perdida* y le asignarán una tripulación de seis mercenarios zhents (**matones** humanos N de ambos sexos y diversos grupos étnicos) y 12 marineros de cubierta (**plebeyos** de varias razas y alineamientos). El capitán, que lleva un parche en un ojo, tiene un **diablillo** que suele posarse en su hombro y sembrar el caos en su brújula moral. Drashk también posee permiso para llegar a acuerdos comerciales con los gigantes de las tormentas en nombre de la Red Negra, si se da la oportunidad. El *Causa Perdida* está anclado en el puerto de Waterdeep.

Los aventureros podrían disponer de otros barcos, como los que aparecen en el apartado "Llegar a Svardborg" del capítulo 7.

El *Morkoth*

El *Morkoth* (que se muestra en el mapa 11.2) es un barco de aspecto extraño pero muy marinero y con un casco que se asemeja a un calamar gigante. Mientras surca el Mar Impenetrable, la parte superior de la aleta estabilizadora delantera permanece fuera del agua, mientras que los tentáculos de popa se deslizan bajo el agua. El *Morkoth* usa el perfil de un velero (consulta la tabla "Vehículos voladores y acuáticos" del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Su capitán, Tholtz Daggerdark (**archimago** humano illuskano CM), es uno de los desquiciados y devotos esclavos de Slarkrethel. Afirma estar en contacto telepático permanente con el kraken, aunque lo cierto es que Tholtz solo puede recibir mensajes telepáticos de este, y esos mensajes son poco frecuentes y tienden a provocarle hemorragias nasales.

El primer oficial de Tholtz es Rool (**asesino** semiorco NM), un feroz asesino que desprecia al capitán Daggerdark y ansía destriparlo como a un pescado algún día. Sin duda, el mago merece el odio que Rool le profesa, ya que Tholtz se refiere con frecuencia al semiorco como "híbrido desalmado", "error humano" y "mestizo". El asesino controla a una cuadrilla de veinte **sectarios** de la Sociedad del Kraken (humanos CM de ambos sexos y diversos grupos étnicos) mientras el capitán finge hablar con Slarkrethel o desvaría con su retahíla sobre los conjuros que el kraken ha prometido enseñarle. La moral a bordo del barco está, como cabe esperar, baja.

La mitad de los sectarios estarán de servicio en todo momento; el resto se encontrará durmiendo en sus hamacas (zona 4). Cuando los personajes se topen por primera vez con el *Morkoth*, el capitán Daggerdark también estará descansando en su camarote (zona 5). Rool irá al timón, sobre el castillo de popa (zona 2), y los diez tripulantes de guardia estarán operando las balistas o vigilando al gigante de las tormentas cautivo. Para saber más sobre las reglas y el perfil de la balista, consulta el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*.

Cualquier alboroto que ocurra en cubierta hará que el capitán y los sectarios que estén durmiendo se despierten y acudan a ver qué sucede. A menos que los aventureros se aproximen al *Morkoth* invisibles, es probable que toda la tripulación del velero esté armada y lista para enfrentarse a ellos en combate.

El *Morkoth* va escoltado por cuatro **merrows** leales a Slarkrethel. Estas criaturas nadan junto al barco, dos a cada lado, y usarán sus arpones para empalar a los enemigos y lanzarlos al agua. Estas armas llevan cuerdas atadas hechas con algas firmemente entretejidas para poder recuperarlas. Si falla con su ataque de arpón, un merrow podrá utilizar su siguiente acción para recobrar el proyectil. Si otra criatura agarra el arma, el merrow la recuperará si vence en una tirada enfrentada de Fuerza. En caso de que los personajes busquen cobertura para evitar los ataques de arpón, o si los merrows no pueden lanzarlos, las criaturas treparán hasta la cubierta y atacarán empleando sus dientes y garras e, incluso, persiguiendo a sus presas hasta la cubierta inferior del *Morkoth* si es necesario.

1. Castillo de proa

Esta plataforma elevada tiene dos balistas cargadas en torretas giratorias. Hay cuatro **sectarios** de la Sociedad del Kraken destacados en este lugar, listos para apuntar y disparar dichas armas en cuanto les den la orden. Las municiones están almacenadas en unos compartimentos escondidos bajo los tablones de cubierta.

2. Castillo de popa

Rool, el **asesino** de la Sociedad del Kraken, está tras la rueda del timón del capitán, situada en medio del castillo de popa. Esta plataforma voladiza cuenta con dos balistas cargadas y situadas sobre unas plataformas giratorias; su munición se guarda en compartimentos bajo los tablones de la cubierta. Hay cuatro **sectarios** de la Sociedad del Kraken destacados también en este lugar, listos para apuntar y disparar estas armas en cuanto se les ordene.

Desarrollo

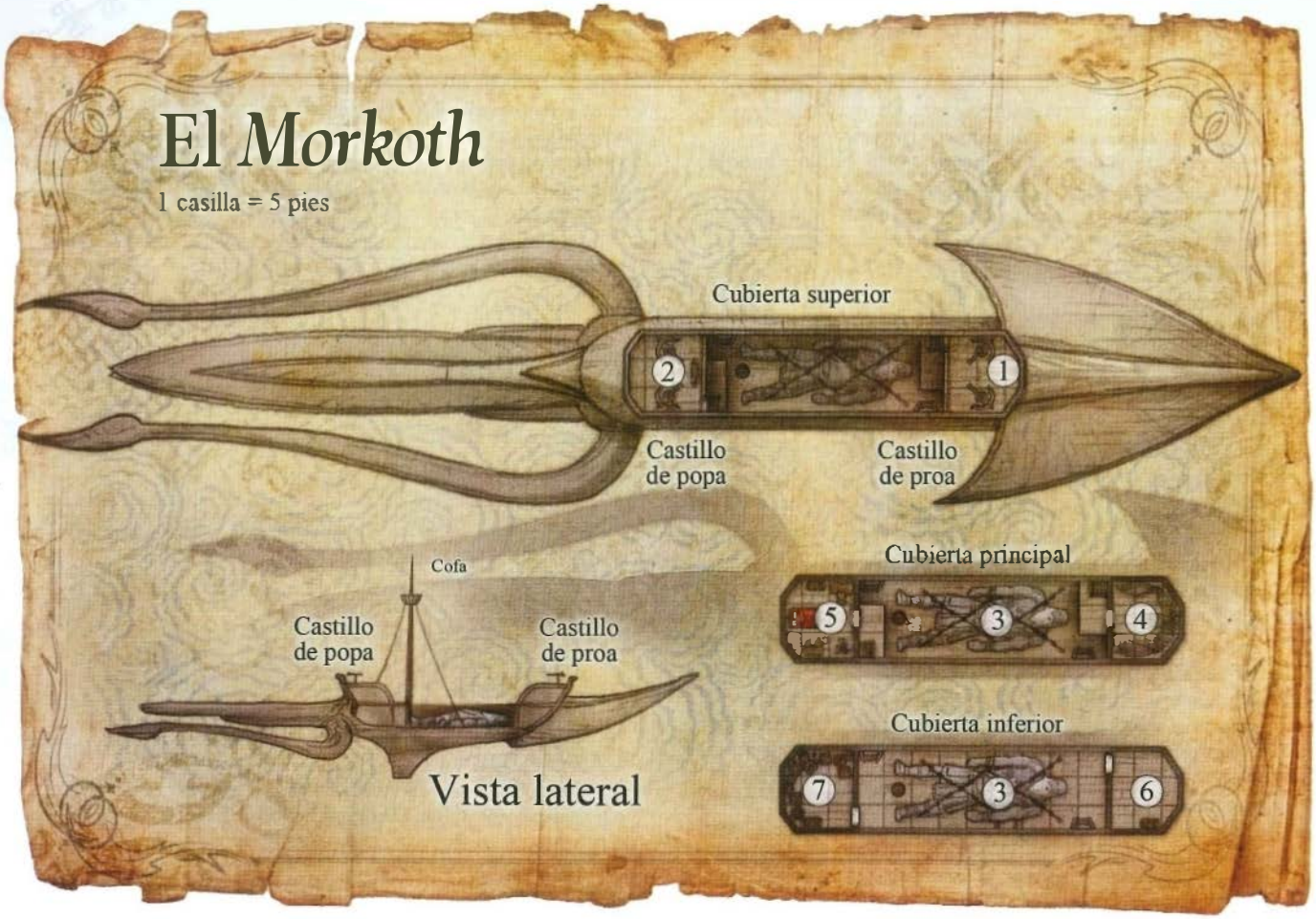
Si Rool se encuentra en una situación en la que cree que puede matar al capitán Daggerdark con el mínimo riesgo para sí mismo, aprovechará la oportunidad, incluso si ello implica una derrota segura a manos de sus otros enemigos. La traición del semiorco no hará que este se muestre amistoso con el grupo. Una vez liquidado Tholtz, el asesino continuará luchando contra los aventureros hasta el final, sonriendo satisfecho por haber dado el golpe de gracia a su odiado rival.

3. Hekaton encadenado

Dos **sectarios** de la Sociedad del Kraken montan guardia a proa y popa en la cubierta donde se custodia a rey Hekaton, que yace tumbado boca arriba en la bodega de la nave, rodeado de cadenas mágicas que lo mantienen cautivo en estasis. El gigante de 28 pies (8,5 m) de alto parece congelado en el tiempo, con los ojos abiertos mirando fijamente al cielo. Se trata de un eficaz encadenamiento que, mientras perdure, lo mantendrá apresado e inconsciente. Las ataduras están compuestas por cuatro cadenas fijadas al casco que deberán romperse para sacar al gigante de su inmovilidad o liberarlo de la bodega del barco. Un impacto en una cadena alertará a los miembros de la tripulación del *Morkoth* que aún no hayan entrado en combate.

Las cadenas tienen, cada una, CA 20, 10 puntos de golpe e inmunidad a todo daño, excepto al daño contundente, cortante y perforante producido por armas mágicas o de adamantina. Si se rompen las cuatro cadenas, la estasis del monarca concluirá y ya no estará apresado ni inconsciente. En caso de que se despierte a Hekaton durante un combate, tira iniciativa para el rey de los gigantes de las tormentas. Hekaton es un **gigante de las tormentas** con los siguientes ajustes:

- Posee 330 puntos de golpe.
- No porta un espadón, pero puede blandir un trozo de cadena rota como arma cuerpo a cuerpo, haciendo dos ataques con ella como acción durante su turno. Cada uno de estos ataques tendrá un bonificador de +14 a impactar, un alcance de 15 pies e infligirá 19 (3d6 + 9) de daño contundente con cada impacto.



Mapa 11.2: El *Morkoth*

- No hay piedras que pueda lanzar, pero podrá armarse con una balista de las que están a bordo y usarla como si fuera una ballesta pesada. El arma gana las propiedades "pesada", "recarga" y "a dos manos" cuando se utiliza de esta manera (consulta el apartado "Propiedades de las armas" en el capítulo 5 del *Player's Handbook*). La balista conservará su alcance, modificador de ataque y daño (mira el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).
- Como acción adicional durante su turno, Hekaton podrá desplazar su peso corporal y hacer que zozobre cualquier nave en la que esté de pie. Las demás criaturas que se encuentren en la embarcación deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerán derribadas.

Desarrollo

Al despertar de su estasis, el rey de los gigantes de las tormentas se mostrará desorientado, confundido y hostil hacia todos aquellos que vea que no son gigantes. Lo último que recuerda es que fue emboscado durante una reunión con la gente pequeña; le hicieron creer que eran representantes de la Alianza de los Lores (en realidad, se trataba de agentes de la Sociedad del Kraken disfrazados). Al único individuo a bordo del *Morkoth* que Hekaton reconoce es a Rool, el semiorco, que formaba parte del grupo que le tendió la emboscada.

El monarca se alzará cuan alto es y comenzará a atacar a la gente pequeña indiscriminadamente, gritando: "¡La Alianza de los Lores, ya lo creo! ¡Habré de contemplar cómo las olas hacen trizas vuestra alianza por esta traición!". Un personaje podrá usar una acción para tratar de persuadir a Hekaton de que deponga las armas o de que no ataque a determinados objetivos. Ese aventurero deberá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 18 para aplacar al rey. Si falla la prueba, las palabras del personaje caerán en saco roto. Si el aventurero menciona el nombre de Serissa, podrá hacer la prueba con ventaja.

Hekaton no tiene ni idea de que en su corte reina el caos y que las fuerzas del mal han conspirado para usurpar su trono. Solo cuando la batalla a bordo del *Morkoth* haya terminado, podrán los personajes poner al día al rey sobre los recientes acontecimientos. Independientemente de lo que se le relate, Hekaton se mantendrá escéptico hasta que haya tenido la oportunidad de hablar con su hija, Serissa, y con su hermano, Uthor. Instará a los aventureros a volver con él a Vorágine. Los personajes podrán utilizar la caracola del monarca para teletransportarse a sí mismos y al rey de los gigantes de las tormentas hasta allí o, en su defecto, podrán seguir a Hekaton mientras se zambulle en el agua y nada de vuelta al hogar.

Si los aventureros desean retrasar su partida, el rey aceptará quedarse el tiempo suficiente como para inspeccionar el *Morkoth* o atar otros cabos sueltos. Por ejemplo, puede que los personajes necesiten cerrar algunos asuntos con el capitán del barco que los ha traído hasta aquí o tal vez les haga falta tiempo para recoger algunas pertenencias de su aeronave. Si Hekaton y los aventureros se quedan cerca del *Morkoth* durante más de 1 hora, estarán presentes cuando aparezca Slarkrethel (consulta el apartado "Que viene el kraken", al final de este capítulo).

4. Camarote de la tripulación

Hay diez hamacas colocadas unas sobre otras, a modo de literas, junto a las paredes de esta habitación. En todo momento, habrá diez sectarios de la Sociedad del Kraken durmiendo en estas hamacas. Se despertarán si se escuchan gritos de alarma y saldrán del camarote con las cimitarras desenvainadas en el siguiente asalto.

5. Camarote del capitán

El camarote de Tholtz Daggerdark está hecho un desastre. Libros náuticos y cartas de navegación se encuentran esparcidos por el suelo, al igual que cálamos para escribir, hojas sueltas de pergamino en blanco, botellas de vino vacías y frascos de tinta derramados. La mayor parte del mobiliario se ha atornillado al suelo, incluida una cama sin hacer con un cabecero con forma de calamar, un escritorio manchado de tinta, un baúl abierto, un delgado armario con ropas viejas y un perchero de madera.

Si no se le ha molestado, Tholtz, el archimago, estará durmiendo en el suelo, en una esquina de la estancia, frente a la puerta del camarote. Mientras soñaba, ha usado un cuchillo para tallar las palabras "DRAGÓN", "IYMRITH", "HERMANAS" y "TRAICIÓN" en los tablones del suelo. Si se despierta debido a algún alboroto en cubierta, dejará caer el cuchillo y saldrá de la sala para acudir a ver qué sucede. No sabe quién o qué es Iymrith, ni conoce la razón por la que ha escrito estas palabras en el suelo de la habitación.

Tholtz se imbuirá del conjuro de *armadura de mago* antes de entrar en combate. Si los enemigos lo amenazan con ataques a distancia, lanzará *volar* sobre sí mismo y tratará de maniobrar hasta situarse en una posición desde la que pueda infligir el máximo daño. Al archimago no le importará incluir a sus aliados o al rey Hekaton dentro del área de cualquier conjuro.

Tesoro

Tholtz guarda su libro de conjuros en un cajón del escritorio. El archimago tiene la llave en su poder, pero la cerradura del compartimiento se romperá fácilmente y también se podrá forzar sin dificultad empleando herramientas de ladrón (no será necesario hacer ninguna prueba de característica). El libro contiene los siguientes conjuros:

Nivel 1: *armadura de mago, detectar magia, disfrazarse, identificar, ola atronadora, proyectil mágico*
Nivel 2: *detectar pensamientos, imagen múltiple, paso brumoso, sugestión, visión en la oscuridad*
Nivel 3: *contrahechizo, recado, relámpago, respirar bajo el agua, volar*
Nivel 4: *destierro, escudo de fuego, ojo arcano, piel pétrea, tormenta de hielo*
Nivel 5: *apariencia, círculo de teletransportación, cono de frío, escudriñar, muro de fuerza*
Nivel 6: *de la carne a la piedra, globo de invulnerabilidad, relámpago en cadena*
Nivel 7: *rociada prismática, teletransporte*
Nivel 8: *dominar monstruo, mente en blanco*
Nivel 9: *parar el tiempo*

6. Camarote del primer oficial

El camarote escasamente amueblado de Rool alberga una hamaca, un cofre de madera con una cerradura incorporada y una alfombra hecha de piel de yeti.

El asesino lleva consigo la llave del baúl, que de todos modos se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. El cofre está equipado con una trampa de gas de gorgon que se disparará si se trata de forzar la cerradura. Detectar la trampa requerirá tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Su desactivación, otra prueba, esta vez de Destreza CD 20. Si el intento de desactivar la trampa falla por 5 o más, esta se activará; un gas verde emanará de entre las finas grietas de la tapa e inundará una esfera de 10 pies de radio centrada en el baúl. Cualquier criatura que esté dentro del área deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará petrificada durante 1 hora.

Tesoro

El cofre de Rool está dividido en tres compartimentos. El primero contiene un saco con 180 po. El segundo alberga doce dagas no mágicas que el semiorco ha ido coleccionado a lo largo de los años. El tercero guarda una baraja de cartas marcadas (con un valor de 15 po) dentro de una caja de madera, un catalejo (que vale 1.000 po), una pluma para escribir, un frasco de sangre de dragón (que Rool usa como tinta) y un diario con las cubiertas de cuero negro.

En su diario, el asesino explica claramente por qué le gustaría acabar con la vida de Daggerdark y asumir el mando. Los escritos revelan que el capitán afirma tener una línea de comunicación directa con el kraken Slarkrethel, aseveración que Rool sospecha que es cierta, dado que Tholtz es propenso a los dolores de cabeza y a las hemorragias nasales. El diario también menciona que el capitán guarda su libro de conjuros dentro de su escritorio, protegido por "la peor cerradura que he visto".

Desarrollo

Si surge la oportunidad de hacerlo, Rool hará que arrojen por la borda a los aventureros petrificados.

7. Bodega

El compartimento de popa de la cubierta inferior está lleno de cajas con raciones y barriles de cerveza y agua. Cuatro redes mantienen estos contenedores fijos en su lugar. Unas pocas ratas inofensivas merodean por la bodega.

Que viene el kraken

La traición de Khaspere Drylund ha convencido a Slarkrethel de que los enemigos están a punto de encontrar y liberar al rey Hekaton. El kraken saldrá de su guarida en las profundidades abisales del Mar Impenetrable y nadará hacia el *Morkoth*. La misma magia que Slarkrethel ha imbuido en el barco para ocultarlo de los conjuros de adivinación permitirá ahora al kraken localizar la nave con absoluta precisión.

Si los aventureros rescatan a Hekaton y abandonan el *Morkoth* antes de que transcurra una hora, Slarkrethel llegará demasiado tarde y no podrá detenerlos. En caso de que los personajes aún sigan a bordo de la embarcación una hora después de liberar al monarca, el kraken les hará una visita inesperada. Anunciará su llegada enroscando sus gigantescos tentáculos alrededor del casco del *Morkoth*. Tomará por sorpresa a todas las criaturas que se encuentren en el barco, a menos que vayan nadando bajo el velero y puedan ver al enorme kraken aproximarse directamente desde debajo del navío. Una vez la bestia haga su aparición, todas las criaturas involucradas en el encuentro deberán tirar iniciativa. Slarkrethel vendrá con la intención de aterrorizar y humillar a los aventureros, no de aniquilarlos, por lo que sobre todo utilizará sus tentáculos para aplastar el *Morkoth* y arrastrarlo a las profundidades. El kraken no permitirá bajo ningún concepto que la nave caiga en manos del enemigo. Como acción, podrá atacar al barco con sus diez tentáculos e infligir

250 de daño contundente a la embarcación en cada uno de sus turnos, cantidad que ya ha tenido en cuenta el umbral de daño del *Morkoth* y el atributo Monstruo de Asedio del kraken. Suponiendo que el velero disponga de todos sus puntos de golpe cuando Slarkrethel ataque, este último destruirá la nave después de su segundo turno de combate. Mientras aplasta el barco, el kraken no podrá realizar ninguna otra acción, pero podrá usar sus acciones legendarias con normalidad. Hekaton no temerá enfrentarse a Slarkrethel; y este, a su vez, no tendrá reparos en matar al rey de los gigantes de las tormentas (consulta "Desarrollo").

Slarkrethel es **un kraken**, con los siguientes ajustes:

- Su valor de desafío es 25 (75.000 PX).
- Se imbuirá del conjuro de *presagio* antes de atacar y posee los atributos Resistencia Legendaria y Lanzamiento de Conjuros que se describen a continuación:

Resistencia Legendaria (3/Día). Si el kraken falla una tirada de salvación, podrá elegir superarla en su lugar.

Lanzamiento de Conjuros. Slarkrethel es un lanzador de conjuros de nivel 20. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 22, +14 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, dormir, entender idiomas, identificar*
Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, sordera/ceguera, sugestión*
Nivel 3 (3 espacios): *indetectable, recado, volar*
Nivel 4 (3 espacios): *localizar criatura, ojo arcano, tormenta de hielo*
Nivel 5 (3 espacios): *escudriñar, nube aniquiladora, telequinesis*
Nivel 6 (2 espacios): *de la carne a la piedra, relámpago en cadena, sugestión en masa*
Nivel 7 (2 espacios): *bola de fuego de explosión retardada, recluir, teletransporte*
Nivel 8 (1 espacio): *controlar el clima, romper la mente*
Nivel 9 (1 espacio): *palabra de poder: matar, presagio*

Desarrollo

Una vez haya hundido el *Morkoth*, el kraken se retirará de nuevo a las oscuras profundidades. Si Hekaton está presente, Slarkrethel intentará arrastrar consigo al rey gigante de las tormentas, dejando a su suerte a los insignificantes aventureros de la superficie para que se las apañen solos. El monarca no sobrevivirá durante mucho tiempo entre los tentáculos del kraken. Si Hekaton fallece, no todo estará perdido. Los personajes podrán regresar a Vorágine e informar a Serissa de los recientes acontecimientos. Aunque la muerte del soberano será un duro golpe para ella, la princesa estará decidida a restaurar el ordning en memoria de su padre y ocupará el lugar de este en el siguiente capítulo de la aventura.

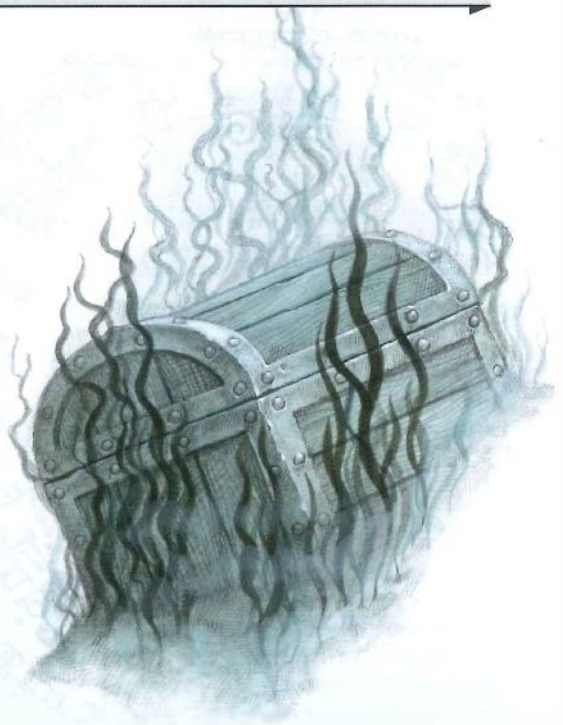
¿De vuelta a Vorágine?

El siguiente capítulo comienza con el regreso de los aventureros a Vorágine, donde consolidarán su alianza con los gigantes de las tormentas y trazarán un plan junto a estos para acabar con Iymrith. Si el grupo no ha logrado salvar al rey Hekaton, la aventura podrá continuar sin él, siempre y cuando a los personajes aún les queden uno o dos aliados en la corte del monarca de los gigantes de las tormentas. Consulta el comienzo del capítulo 12 para saber más.

Los fallos y errores de cálculo por parte de los aventureros podrían haber dado pie a una situación en la que no puedan regresar a Vorágine o, tal vez, en la que tengan pocas razones para hacerlo. Por ejemplo, si no han podido rescatar a Hekaton de las garras de la Sociedad del Kraken y han perdido la *caracola de teletransporte*, los personajes podrían optar por evitar relacionarse más con los gigantes de las tormentas y enfocar su atención en otro lugar. Lo mismo podría suceder si los aventureros acaban convertidos en enemigos de Serissa y Uthor por haber robado a los gigantes de las tormentas o haber hecho daño a algún miembro de la familia real. Incluso sin estar en buenos términos con los gigantes de las tormentas, puede que los personajes aún tengan un asunto personal que resolver con Iymrith (el deseo de vengar a Harshnag, por ejemplo) y decidan ir tras la dragona ellos solos, una vez hayan localizado su guarida. En tal caso, puedes organizar los acontecimientos de forma que los gigantes de las tormentas lleguen a la guarida de Iymrith a la vez que los aventureros, lo que dará a estos últimos la oportunidad de unir fuerzas con los gigantes y reconciliarse tras las pasadas afrentas. Por el contrario, el grupo podría optar por evitar un nuevo enfrentamiento con la dragona, saltándose por completo lo que acontece en el capítulo 12. En su lugar podrían centrarse en los lores gigantes malvados que quedaran. Trata de no forzar a los jugadores a que tomen un camino u otro. ¡Deja que sean ellos quienes tomen las decisiones difíciles!

Avance de los personajes

El intento de rescatar al rey Hekaton por parte de los aventureros será más importante que el resultado. Mientras lo intenten, los personajes subirán un nivel al final de este capítulo y deberían ser de nivel 10 al enfrentarse a Iymrith en el capítulo 12: "La Maldición del Desierto". Dado el peligro que supone la dragona azul anciana, puede que los jugadores quieran que sus aventureros suban más niveles antes de combatir a Iymrith en su guarida. Los personajes podrán dar caza a cualquier lord gigante malvado que quede, ganando un nivel por cada dos de estos que derroten, y enfrentarse a la dragona siendo de nivel 11 o 12.





Capítulo 12: La Maldición del Desierto

A su regreso a Vorágine, el rey Hekaton se apresurará a tomar medidas contra el mal que amenaza a todos los gigantes. Con la ayuda de su estanque de escudriñamiento, Hekaton averiguará dónde ha aterrizado Iymrith. Sentado en el *Trono de Wyrmskull*, el monarca convocará a los aventureros, les agradecerá la ayuda prestada hasta el momento y les pedirá que se unan a él en su cruzada contra Iymrith, para arrasar la guarida de la dragona, que está situada en el desierto de Anauroch.

Si los personajes no pudieron rescatar al rey de los gigantes de las tormentas, o si Hekaton no sobrevivió, la princesa Serissa jurará vengar la muerte de su padre, prometiendo que el engaño de Iymrith no quedará impune. Acudirá a los aventureros una vez más, implorándoles que se unan a ella cuando se enfrente a la dragona.

Un grupo de aventureros de nivel 10 no es rival para una dragona azul anciana, pero los personajes tendrán a los gigantes de las tormentas cubriéndoles las espaldas. Hekaton o Serissa también entregarán a cada uno de ellos una *poción de talla gigante* (mira el apéndice B) del tesoro real, lo que les permitirá enfrentarse a Iymrith como verdaderos gigantes cuando llegue el momento. Los gigantes de las tormentas les describirán su efecto y duración, pero dejarán que sean los aventureros quienes decidan si las usan y cuándo. Los personajes podrán tomarse sus pociones antes de entrar en la guarida de Iymrith o esperar hasta que estén a punto de enfrentarse a la dragona en combate. O, por el contrario, puede que algunos de los aventureros prefieran utilizarlas solo como último recurso.

Hekaton o Serissa también proporcionarán al grupo una *garra de la runa wyrm* (consulta el apéndice B) que recuperaron de un naufragio próximo a Vorágine. Al igual que las pociones, este objeto será un presente; los personajes podrán hacer con este lo que deseen.

Encontrar a Iymrith

Los gigantes de las tormentas han asumido la tarea de hallar a la dragona para que los aventureros puedan concentrarse en prepararse para la batalla final. Hekaton y Serissa saben que los dragones azules prefieren los entornos desérticos, por lo que no necesitarán indagar mucho para descubrir que Iymrith es conocida en el Norte. Los gigantes de las tormentas averiguarán los siguientes detalles acerca de su némesis:

- Iymrith es una dragona azul anciana apodada la "Maldición del Desierto". También la llaman la "Dragona de las Estatuas" porque crea esculturas vivientes (en realidad gárgolas) para proteger su guarida.
- Su guarida es un anfiteatro en ruinas medio sepultado por las frías arenas del desierto, al noreste de Ascore, una antigua ciudad enana abandonada.
- La Maldición del Desierto es una lanzadora de conjuros y, como todos los dragones azules, es inmune al daño de relámpago.

Con esta información, Hekaton (o Serissa) dejará al imperator Uthor al mando de Vorágine y se pondrá en marcha junto con cuatro escoltas gigantes de las tormentas, llamados Nimir, Orlekto, Shaldoor y Vaasha (mira sus perfiles en el apéndice D), con la intención de enfrentarse a Iymrith.

¡Harshnag ha vuelto!

Si los aventureros deciden enfrentarse a Iymrith sin los refuerzos de los gigantes de las tormentas, considera la posibilidad de que Harshnag aparezca de improviso y se ofrezca a luchar junto a ellos. El gigante de escarcha, siempre parco en palabras, no dirá gran cosa acerca de cómo sobrevivió a la destrucción del templo de Annam. Lo cierto es que escapó de una muerte segura saltando a la cámara del oráculo. Allí quedó atrapado hasta que apareció un mago amigo que lo rescató con la ayuda de un conjuro de *teletransporte*. Harshnag se negará a revelar la identidad del providencial mago. Podría tratarse de Elminster del Valle de las Sombras, Laeral Silverhand de Waterdeep, el archimago arpista Krowen Valharrow (consulta el apartado "Everlund", en el capítulo 3), un dragón anciano lanzador de conjuros transformado en humanoide o algún otro personaje de tu campaña.

Invitará a los aventureros a unirse a ellos. El rey Hekaton tiene 330 puntos de golpe con la salud intacta, pero por lo demás usará el perfil propio de un gigante de las tormentas. Si Serissa lidera el ataque, repasa la zona 15 del capítulo 10 para recordar los ajustes de su perfil.

Los gigantes de las tormentas cabalgarán a lomos de ballenas hasta los Huesos de Ballena. En las islas, montarán sobre rocs y recorrerán volando el resto del trayecto hasta Anauroch. Una vez se encuentren a menos de media milla de la guarida de Iymrith, los gigantes desmontarán y se aproximarán a pie, dejando a sus monturas posadas sobre unos afloramientos rocosos, a la espera de su regreso. Los personajes podrán viajar junto a los gigantes o usar algún otro medio de transporte; que sean ellos quienes decidan.

Los gigantes de las tormentas no son dados al sigilo y preferirían planificar un asalto directo a la guarida de la dragona, pero adaptarán sus tácticas en función de los deseos de los aventureros. Si los personajes prefieren una aproximación sigilosa, los gigantes se ofrecerán a realizar una maniobra de distracción para que estos puedan entrar en el cubil de Iymrith sin que les detecten. Este plan tendrá más posibilidades de éxito si los aventureros evitan consumir sus *pociones de talla gigante* hasta haberse infiltrado en la guarida.

Es buena idea que Hekaton (o Serissa) siga siendo un PNJ bajo tu control. Puedes permitir que tus jugadores interpreten a los otros gigantes de las tormentas si así lo prefieres (y si van a disfrutar con ello). Fotocopia los perfiles de los gigantes que hay al final de este capítulo y distribúyelos entre los jugadores de tu grupo. Si estos son más de cuatro, no todos podrán recibir un PNJ gigante de las tormentas que interpretar, pero tampoco es imprescindible que así sea. Los perfiles de los gigantes vienen acompañados de unas notas que ayudarán a los jugadores a interpretarlos y representarlos con precisión. Uno de los gigantes (Orlekto) tiene siniestras motivaciones ocultas que podrían plasmarse en el juego durante los acontecimientos de este capítulo. Si hay algún jugador que sea particularmente bueno interpretando a personajes de poco fiar, considera asignar a Orlekto a ese jugador.

Puedes decidir que todos los gigantes de las tormentas actúen en el mismo orden de iniciativa o hacer que los jugadores tiren iniciativa para cada uno de ellos. En el primer caso, el combate será más rápido; en el último, será más realista.

Guarida de Iymrith

La Maldición del Desierto ha ocupado un enorme anfiteatro abandonado en el desierto y lo usa como guarida (que se muestra en el mapa 12.1). Bajo dicha construcción se encuentran las cámaras donde la dragona azul duerme y esconde su tesoro. Cuando los personajes se aproximen a la guarida de Iymrith por primera vez, lee o parafrasea el siguiente texto en voz alta a los jugadores:

> Vuestro largo periplo termina aquí, en el desierto. El cielo es un maremagno de nubes negras, truenos y relámpagos. Semienterrado entre las frías dunas hay un anfiteatro derruido adornado con estatuas; muchas de ellas están rotas, mientras que las demás han sido desgastadas por el viento y la arena. Dos grandes fundíbulos se alzan sobre las ruinas. De la vasta ciudad donde en tiempos pasados resonaron los vítores, ahora solo queda una solemne fortaleza ante vosotros, esperando que os acerquéis.

La seca tormenta eléctrica es obra de la dragona, un efecto regional (consulta la entrada del dragón azul en el *Monster Manual*) que se extiende 6 millas en todas direcciones. La tormenta no tendrá efecto en la batalla, cuando esta se desencadene; será simplemente un reflejo del estado de ánimo de Iymrith.

Los gigantes de las tormentas que se dirigen valerosos hacia el anfiteatro, armas en mano, atraerán el fuego de los fundíbulos (consulta la zona 1). Los aventureros tendrán la opción de dejar que estos gigantes se lleven la peor parte de estos ataques mientras ellos se aproximan desde otra dirección o, al contrario, podrán unirse a los gigantes en su ataque frontal. Cuando los gigantes de las tormentas o los personajes de tamaño gigante lleguen a 1.000 pies o menos del anfiteatro, las gárgolas los divisarán y dispararán los fundíbulos. Los gigantes podrán lanzar rayos hacia las gárgolas y los fundíbulos una vez lleguen a 500 pies o menos de estos.

Si un gigante de las tormentas o un aventurero de tamaño Enorme se yergue en el anfiteatro y desafía a Iymrith a voz en grito, el ego de la dragona se apoderará de ella y la obligará a responder al reto, saliendo a rastras de su guarida para destruir a sus enemigos. De lo contrario, permanecerá oculta en la zona 3 y dejará que sus gárgolas los debiliten.

Iymrith podrá usar sus acciones en guarida dentro del anfiteatro, así como en la mazmorra situada bajo este. La dragona no desperdiciará su aliento de relámpago con los gigantes de las tormentas; de igual manera, estos gigantes saben que sus rayos no tendrán efecto sobre la Maldición del Desierto. Los gigantes no han traído piedras, pero podrán arrojar trozos de arenisca arrancados del propio anfiteatro de Iymrith.

Si atraen a la dragona a la superficie y reducen sus puntos de golpe a 240 o menos, esta se retirará al nivel de la mazmorra y plantará cara allí como su último reducto. Puede derrumbar túneles (consulta la caja "Guarida de Iymrith: características generales"), así como excavar otros nuevos, según sea necesario.

1. Anfiteatro y alrededores

El anfiteatro fue en el pasado el centro de una esplendorosa ciudad, los restos de la cual yacen sepultados bajo la arena. Los muros muestran abundantes grietas y otros asideros, lo que permite escalarlos con facilidad. Iymrith ha abierto una franja que atraviesa la sección noreste del anfiteatro, dejando un camino lleno de escombros que conduce hasta una sima abierta y que oculta otra sima en medio del camino (mira "Simas").

Guarida de Iymrith: características generales

El cubil de la dragona abarca un anfiteatro de piedra arenisca rodeado de arena y algunas dependencias ruinosas, así como un nivel de mazmorras situado debajo. Las características generales de la guarida de la Maldición del Desierto se resumen a continuación:

Arquitectura de las mazmorras. El nivel de mazmorras está compuesto por algunas zonas bien acabadas y otras toscamente excavadas:

- Las zonas bien acabadas disponen de techos planos de arenisca a 40 pies de altura, con túneles de conexión que alcanzan los 20 pies. Poseen paredes de ladrillo con arena y arcilla detrás y suelos cubiertos con baldosas de piedra arenisca.
- Las zonas toscas fueron excavadas por la dragona en la arcilla y la arena. Sus techos varían en altura desde los 20 a los 30 pies.

En su forma de dragón, Iymrith podrá moverse a través de los pasajes de 30 pies de ancho sin problemas. También es capaz de atravesar pasajes de 20 pies de ancho si se aprieta. Las aberturas estrechas de menos de 20 pies resultarán demasiado pequeñas para que la dragona pueda pasar, pero esta podrá excavar nuevos pasadizos o ensanchar los ya existentes, moviéndose a través de la arcilla y la arena a su velocidad excavando.

Dunas de arena. Hay unos montículos de arena marcados en el mapa que varían entre los 10 y los 40 pies de alto. Se considerarán terreno difícil para criaturas Grandes y de menor tamaño.

Iluminación. Iymrith utilizará su visión en la oscuridad para ver mientras se encuentre en el nivel de mazmorras. No habrá fuentes de luz, salvo las que los visitantes traigan consigo.

Pasajes con riesgo de derrumbe. Estas ubicaciones están marcadas en el mapa mediante líneas punteadas. Iymrith ha debilitado los techos en estas áreas para poder derrumbarlos, de manera que pueda bloquear sus rutas de huida o atrapar a los intrusos. Una criatura podrá provocar un hundimiento infligiendo 10 o más de daño al techo con un solo ataque o efecto de un conjuro. El desmoronamiento hará que el pasaje quede intransitable hasta retirar la arena y la piedra, para lo que se requerirán 250 horas de trabajo (cantidad de tiempo que se reducirá en proporción a las criaturas que trabajen juntas en el desescombro). Cualquier criatura que se encuentre en la sección marcada del túnel cuando este se derrumbe, deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la falla, recibirá 22 (4d10) de daño contundente debido a la caída de piedras y quedará enterrada bajo las piedras y la arena. Mientras se halle sepultada, la criatura se considerará derribada y cegada. Tampoco podrá respirar y contará con cobertura total contra cualquier ataque u otros efectos que pudieran tenerla como objetivo.

Una criatura que sepa excavar (como una dragona azul) podrá moverse a través del área derrumbada a su velocidad excavando; no dejará un túnel abierto a su paso ya que la arena irá rellenando los espacios que vayan quedando tras de sí. Alguien enterrado que no posea velocidad excavando podrá, al comienzo de su turno, realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Si la supera, será capaz de arrastrarse en una dirección u otra a una velocidad de 1 pie por cada 5 pies de movimiento gastado. Si esa cantidad de movimiento no es suficiente para salir del área del derrumbe, la criatura podrá repetir la prueba en su siguiente turno. Cualquiera que se encuentre en algún extremo del tramo derrumbado podrá usar su acción para sacar a otro que esté sepultado bajo los escombros, siempre que la criatura enterrada esté a su alcance (no se requerirá ninguna prueba de característica).

Gárgolas y fundíbulos

Treinta **gárgolas** moran en el anfiteatro. Veintidós de ellas están posadas sobre unos pedestales de piedra, esperando la oportunidad de abalanzarse sobre los intrusos. Las ocho gárgolas restantes manejan los fundíbulos de madera, cuatro en cada uno. Dos de las gárgolas utilizarán sus acciones para cargar las máquinas de guerra, mientras que las otras dos las usarán para apuntar. Una vez un fundíbulo esté cargado y apuntado, una de las gárgolas empleará su siguiente acción para dispararlo. Esta rutina les permitirá cargar una de estas armas, apuntarla y dispararla en cada asalto. Para saber más sobre las reglas y el perfil del fundíbulo, consulta el apartado "Equipo de asedio" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*.

Campamento de los místicos

Hay tres tiendas de campaña situadas en torno a una ardiente hoguera, al sureste del anfiteatro. Una inspección del lugar revelará un saco de dormir vacío dentro de cada una. El campamento pertenece a los yuan-tis de la zona 3, por lo que en este momento está desocupado. Los personajes podrán rastrear las huellas de estos en la arena (una línea ondulada que ha dejado una criatura serpentina, más ocho pares de pisadas) hasta las escaleras que bajan a la zona 5 (consulta "Escaleras descendentes").

Simas

Hay varias simas que conducen hasta las cámaras inferiores.

- Una gran sima abierta en medio del anfiteatro permite llegar hasta la zona 2; Iymrith la usa para entrar y salir de su guarida.
- Otras tres simas ocultas aparecen marcadas como 1a, 1b y 1c en el mapa.

La primera criatura que entre en el área ocupada por una sima oculta revelará su existencia y deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caerá en esta. En caso de no superarla, se precipitará hasta al fondo de la sima quedando derribada, aunque no sufrirá ningún daño porque la arena amortiguará su caída. El gran socavón quedará abierto desde entonces. La sima 1a se hunde hasta un pasaje toscamente excavado que conecta las zonas 4 y 5. La 1b se encuentra situada directamente sobre el foso de las crías de gusano púrpura de la zona 5; cualquiera que caiga en esta sima será sorprendido y atacado por 1d4 de estas criaturas. La 1c se hunde hasta una cueva ubicada al este de las zonas 2 y 3.

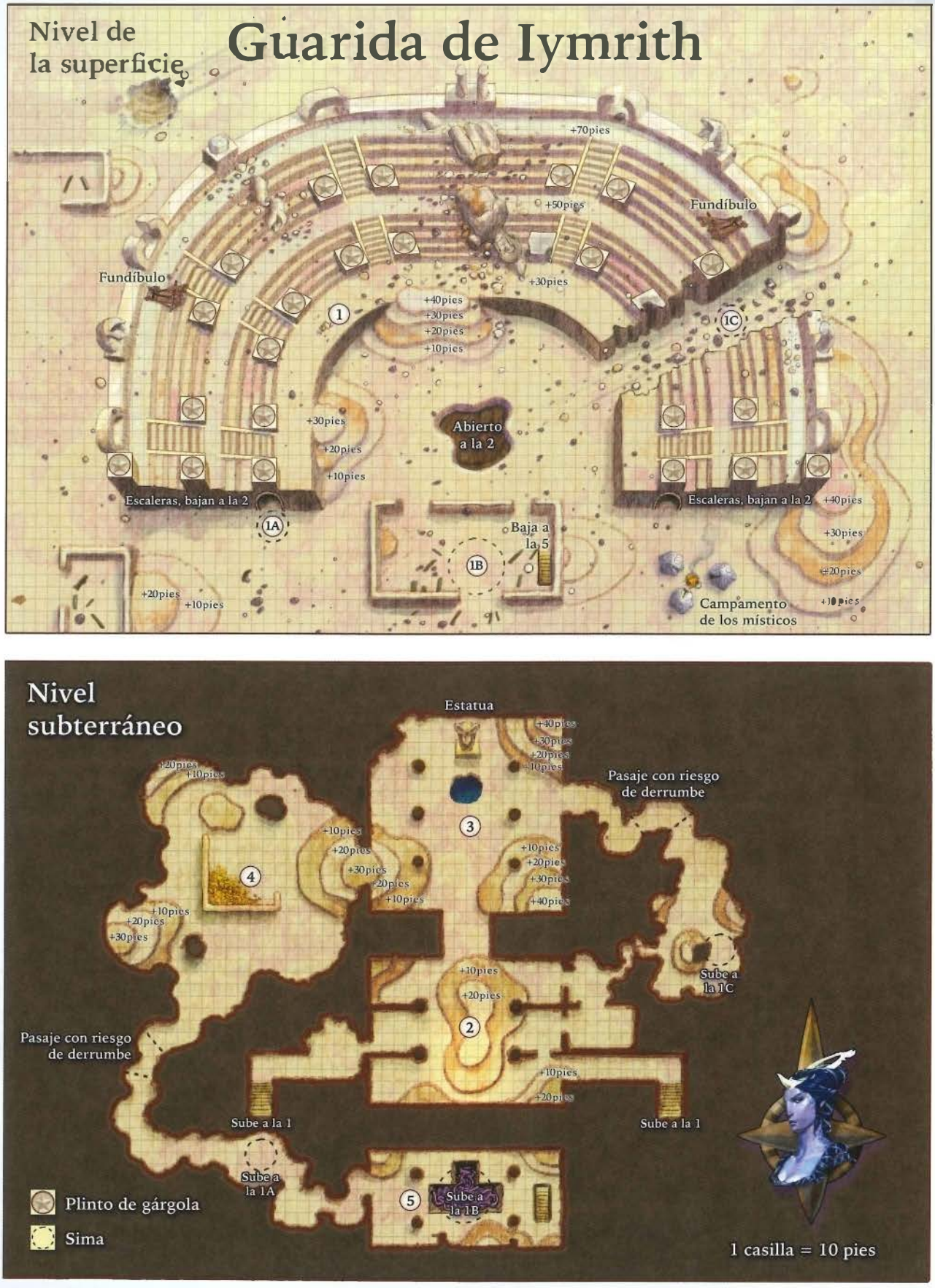
Escaleras descendentes

En cada extremo de la "U" que forma el anfiteatro hay un túnel con una escalera que desciende 50 pies hasta un pasaje arenoso que conduce a la zona 2.

La edificación en ruinas que hay al sur del anfiteatro era el sótano de un escenario. Alberga una escalera llena de arena de 10 pies de ancho que desciende 50 pies hasta la zona 5.

2. Cámara de entrada

Unos muros divisorios construidos con bloques de piedra arenisca bien unidos sostienen el techo de esta cámara, en la que puede apreciarse un montículo de arena de 20 pies de alto. A 20 pies sobre la cima de dicho montón hay un agujero abierto en el techo que conduce al exterior. La abertura deja entrar la luz del sol durante el día y la tenue luz de la luna por las noches. La luz no llega más allá de la habitación. Iymrith usa esta oquedad para entrar y salir de su guarida, razón por la que se puede percibir cómo sus enormes huellas discurren hacia y desde una sala aún mayor situada al norte (zona 3), de la que emanan un cántico y la luz de unas antorchas.



Mapa 12.1: Guarida de Iymrith

3. Las Serpientes de las Arenas

Dos hileras de pilares de piedra arenisca sostienen el techo de esta vasta cámara. Antes de que Iymrith la ocupara, esta sala era anteriormente un templo secreto perteneciente a una secta de místicos yuan-tis que habitan en el desierto y que se llaman las Serpientes de las Arenas. Estos místicos adoran a Dendar, la Serpiente Nocturna (consulta la entrada de los yuan-tis en el *Monster Manual* para saber más sobre esta deidad). La dragona azul ha invitado a los hombres serpiente que habitaban el lugar a contactar con su divinidad demoníaca, con la esperanza de que esta pueda proporcionarle consejo sobre cómo acabar con sus enemigos. Desesperada, Iymrith estará dispuesta a confiar en las interpretaciones que los místicos hagan de los susurros de la Serpiente Nocturna, que ella no es capaz de comprender.

Hay montículos de arena del suelo al techo acumulados en tres de las esquinas de la habitación. Uno de los montones oculta un agujero situado en la pared occidental (consulta "Túneles de escape de la dragona"). A menos que se haya atraído a Iymrith hasta la superficie y se la haya derrotado en el exterior, la dragona azul anciana se encontrará acechando bajo el montículo de arena de la esquina sureste de la sala. Solo los personajes que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 17 o superior podrán percibir sus ojos y su cuerno, lo único visible. Cualquier aventurero que inspeccione ese rincón de la estancia verá a la Maldición del Desierto de manera automática.

Iymrith (mira el apéndice C) confía en sus acciones en guarida, disponibles en este lugar.

Estatua de la serpiente demoníaca

En el extremo norte de la habitación hay una estatua de alabastro tallada a semejanza de la cabeza y el cuello de una serpiente demoníaca gigante que brota de un bloque de piedra. El sillar tiene 10 pies de alto y la sierpe 10 pies más; sus dos brillantes ojos son de obsidiana pulida (consulta "Tesoro"). Las colmilludas fauces abiertas apuntan hacia abajo, en dirección a un agujero de 20 pies de diámetro excavado en el suelo de piedra arenisca. El orificio es el reborde de un pozo de 800 pies de profundidad, cuyos 200 pies finales, los más próximos al fondo, están llenos de arena y viejas osamentas (sacrificios anteriores a Dendar, la Serpiente Nocturna). De pie, en torno al límite del pozo, hay tres **yuan-tis purasangres** que visten ropajes del desierto y seis **corruptos yuan-tis**. Dos de los corruptos son de tipo 1 (cuerpo humano con cabeza de serpiente), dos de tipo 2 (cabeza y cuerpo humanos, con serpientes en vez de brazos) y uno de tipo 3 (cabeza y torso humanos y cuerpo de serpiente en lugar de piernas). Los hombres serpiente están entonando una oración maligna; al término de esta, uno de los yuan-tis purasangres salta al pozo para encontrarse con la muerte. Su sacrificio hace que unos débiles y proféticos susurros se alcen desde las profundidades, hablando en idioma abisal. Cualquier aventurero que pueda oír a esa distancia y que entienda dicho idioma podrá traducir los susurros demoníacos:

Truenos y relámpagos arrasarán esta zona,
Dejad que arrebaten el tesoro a la dragona;
¡La muerte se acerca! ¡Su fin ha de llegar!
Ante filos y conjuros la azul sucumbirá.

Dendar, la Serpiente Nocturna, habiendo anticipado el destino de Iymrith, no le ofrecerá consejo ni buenos presagios. Una vez la deidad demoníaca haya hablado, la dragona llamará a los yuan-tis, exigiéndoles que traduzcan las palabras de esta. En lugar de encolerizarla con la verdad, los hombres serpiente mentirán y le dirán que debe enfrentarse a sus enemigos en combate. De esto, Iymrith deducirá que debe matar al líder de los gigantes de las tormentas para acabar con cualquier esperanza de paz duradera entre los gigantes y la gente pequeña. Una vez la dragona se marche, los yuan-tis intentarán huir de la guarida por la ruta más segura, atacando a cualquiera que se encuentren por el camino.

Si se captura e interroga a algún yuan-ti, este tratará de que lo dejen en libertad ofreciendo información útil sobre el tesoro de la dragona. Todos los hombres serpiente, en un momento u otro, han visto a Iymrith enterrando o desenterrando sarcófagos dentro de su bóveda del tesoro (zona 4). Los sectarios sospechan que la dragona azul guarda sus piezas más preciadas dentro de estos sepulcros. Un yuan-ti compartirá esta información a cambio de que le prometan dejarle marchar sano y salvo.

Túneles de escape de la dragona

Iymrith ha atravesado dos muros para excavar unos túneles y cámaras adyacentes, expandiendo así su guarida.

- Hay un agujero de 30 pies de diámetro en el muro oeste, enterrado bajo un montículo de arena de 30 pies de alto. La dragona puede traspasar la arena, excavando, para acceder a la contigua zona 4.
- Un agujero de 30 pies de ancho realizado en el muro este puede apreciarse a simple vista. Conduce hasta un tosco pasaje que desemboca en la zona 2.

Tesoro

Cualquier criatura que sea capaz de llegar hasta los ojos de la estatua podrá extraerlos usando una daga, una palanca o alguna otra herramienta similar. Cada uno es un orbe de 4 pulgadas (10 cm) de diámetro de obsidiana pulida con un valor de 250 po y un peso de 25 libras (11 kg).

4. El tesoro de Iymrith

Iymrith ha cavado esta caverna en la arena, la arcilla y la roca y la usa para guardar su tesoro. En medio de la cueva hay dos paredes de piedra arenisca de 10 pies de alto. En el suelo de arena, donde ambos muros forman un rincón, se sitúa un gigantesco montón de monedas de oro.

Cuando una criatura que no sea la dragona azul se acerque a 10 pies o menos de la montaña de tesoro, las monedas serán succionadas por cuatro torbellinos. Estos vórtices son cuatro **elementales de aire** que infligirán daño adicional debido a las piezas de oro arremolinadas en su interior a alta velocidad. Cada ataque de golpe provocará 18 (3d8 + 5) de daño contundente y los ataques huracanados de los elementales causarán 20 (4d8 + 2) de daño contundente (la mitad de daño si se supera la tirada de salvación, como de costumbre). Cuando un elemental de aire sea destruido, las monedas contenidas en este caerán al suelo (mira "Tesoro").

Los tesoros más preciados del botín de Iymrith se encuentran guardados en seis sarcófagos de piedra; están enterrados a 10 pies bajo el suelo arenoso y diseminados por la sala. Cada sepulcro está imbuido con un conjuro de *recluir* que lo hace invisible e inmune a cualquier detección mágica. Cualquiera de estos conjuros acabará cuando una criatura entre en contacto directo con un sarcófago en particular. Una criatura que pase una hora cavando en esta caverna tendrá una probabilidad del 10 % de encontrar alguno de los sepulcros. Si un grupo de aventureros trabaja en equipo, deberá pasar al menos 10 minutos retirando la arena que hay en torno al sarcófago antes de poder abrirlo. Entonces, y solo entonces, un personaje podrá utilizar una acción para intentar abrir la tapa de un sepulcro; lo logrará superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. El uso de una palanca o alguna otra herramienta similar permitirá realizar la prueba con ventaja.

Tesoro

Cada elemental de aire tendrá 2.500 po girando en su interior.

Los seis sarcófagos albergaban las momias de unos sacerdotes nethereses, hasta que Iymrith devoró sus restos para hacer espacio a su preciado botín (dejó a uno de los muertos vivientes intacto como sorpresa para los posibles saqueadores). A continuación, se describe el contenido de los sarcófagos en el orden en que se irán encontrando. Los objetos mágicos se establecerán al azar tirando en la tabla de objetos mágicos A del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

El primer sarcófago guarda cuatro objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos F para establecer cuáles son. Si Iymrith consiguió arrebatarle a Serissa el *Cetro de Korolnor* (mira el apéndice B), estará dentro de este sepulcro también.

El segundo sarcófago contiene tres objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos G para determinar cuáles son.

El tercer sarcófago alberga dos objetos mágicos. Tira en la tabla de objetos mágicos H para cada uno de ellos.

El cuarto sarcófago guarda un objeto mágico. Establece cuál es tirando en la tabla de objetos mágicos I. El objeto descansa sobre un lecho de 900 ppt.

En el quinto sarcófago hay un cuenco hecho a partir del cráneo de una cría de dragón dorado (vale 25 po); contiene 20 gemas de 500 po. En torno al cuenco de marfil se sitúan algunos objetos más: un yelmo de mithral forjado para asemejarse a la cabeza de un dragón azul (con un valor de 250 po), un conjunto de cepillos para el pelo con forma de dragón dorado y granates por ojos (vale 750 po), un parche ocular con un ojo de pega hecho con un zafiro azul y una piedra lunar engastada a este (con un valor de 2.500 po) y un juego de Ajedrez Dragón de jade con las piezas talladas a juego para asemejarse a dragones cromáticos y metálicos (7.500 po el conjunto).

El sexto y último sarcófago alberga a Shaxan Kazraat, un **señor de las momias** netherés que se despertará y atacará a sus libertadores. Iymrith trasladó sus restos, por lo que carece de acciones en guarida y no puede recurrir a efectos regionales en las proximidades del cubil de la dragona. Shaxan Kazraat lleva puesta una diadema de oro negro con forma de cobra con minúsculos ópalos negros por ojos y rubíes por colmillos (tiene un valor de 7.500 po). Dentro del sepulcro, un compartimento secreto guarda el corazón del señor de las momias intacto (aunque disecado) en un saquito de paño negro. Cualquier aventurero que inspeccione el sarcófago hallará dicho espacio y su contenido superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

5. Criadero de gusanos púrpuras

Todo el mundo necesita algo con lo que pasar el rato. El pasatiempo más reciente de Iymrith consiste en cuidar crías de gusanos púrpuras hasta que están lo suficientemente crecidas como para dejarlas en libertad en el yermo. La dragona excava hasta los nidos de gusanos que encuentra bajo las arenas, roba los huevos y los trae a su guarida. Cuando estos eclosionan, confina a las crías en este lugar y las alimenta con una saludable dieta a base de carne, para que crezcan grandes y fuertes.

Iymrith ha convertido un pozo de 10 pies de profundidad en forma de "T" que hay en el centro de la sala en una "jaula de juegos" para las crías. En estos momentos, dentro del hoyo se retuercen treinta crías de **gusanos púrpuras** (mira el apéndice C). Aunque son demasiado pequeñas aún para cavar o trepar para salir del pozo, atacarán con avidez a otras criaturas que entren en el lugar, incluyendo a cualquiera que caiga a través de la sima que hay más arriba (consulta el apartado "Simas" de la zona 1).

Conclusión de la aventura

Iymrith es demasiado orgullosa como para huir de su guarida y luchará hasta la muerte para defenderla. El papel desempeñado por los aventureros en la muerte de la dragona azul anciana obligará a Hekaton a admitir que ha juzgado mal a la gente pequeña. Su querida esposa le dijo en una ocasión que, si los gigantes y los pueblos pequeños pudieran aprender a convivir en paz y ayudarse mutuamente, el mundo sería mucho mejor. Conmovido por el heroísmo del grupo, Hekaton admitirá que debería haber prestado atención a las palabras de Neri. "Los gigantes de las tormentas y la gente pequeña pueden trabajar juntos", proclama, "para hacer de este un mundo mejor, libre de la tiranía de los dragones". Promete honrar a los personajes y a su esposa aliándose con los pueblos pequeños contra otras amenazas de los dragones. Esta, cree, es la prueba a la que Annam el Padre Supremo le ha sometido, de modo que la futura alianza, espera, restablecerá el ordning a su estado anterior.

Si Hekaton está en lo cierto o no queda a tu discreción. Ver a los gigantes trabajando junto a la gente pequeña para destruir a un enemigo común podría llevar a Annam el Padre Supremo a elevar a los gigantes de las tormentas a la cima del ordning una vez más; o bien, este asunto de la jerarquía de los gigantes podría quedar aún por dilucidar. En cualquier caso, la muerte de Iymrith no tendrá efecto en las maquinaciones de los lores gigantes malvados del Norte, que siguen persiguiendo hacerse con el favor de sus dioses para alzarse hasta la cúspide del ordning. Puede que los aventureros se sientan en la necesidad de acabar con este puñado de lores gigantes que quedan. Hekaton verá esa iniciativa con buenos ojos y no hará nada para socavar sus esfuerzos.

Si Serissa ha tomado parte en la batalla contra la dragona en lugar de su padre, les agradecerá su heroísmo y, al igual que el monarca, contemplará una futura cooperación entre los pueblos pequeños y los gigantes. De igual manera, Serissa no tendrá inconveniente en que los personajes se encarguen de los lores gigantes malvados que aún amenazan el Norte. Está deseando regresar a Vorágine y relatar a todos la derrota de Iymrith, sabiendo que esto atraerá a los gigantes de vuelta a su corte.

A otros poderosos dragones como Klauth o Claugiyliamatar, la muerte de Iymrith apenas los habrá entristecido, pero no les complacerá ver a los gigantes y a la gente pequeña trabajando unidos. Se tomarán su tiempo, como suelen hacer los viejos dragones, para descubrir cuánto dura semejante alianza.

Aunque Iymrith ha hallado su final en esta aventura, el legado de la dragona azul pervive en sus descendientes (consulta el apartado "Ascore" en el capítulo 3). Estos lucharán entre sí y el vencedor se quedará tanto con la guarida de Iymrith como con su título de "Maldición del Desierto".

Avance de los personajes

Con la derrota de Iymrith, los aventureros ganarán un nivel. Si los jugadores están por la labor de acabar con los lores gigantes malvados restantes, puedes continuar dirigiendo la aventura y permitirles subir un nivel por cada dos de estos lores que derroten.

Apéndice A: Aventuras relacionadas

Wizards of the Coast ha publicado otras aventuras de D&D que pueden servirte como introducción a *El Trueno del Rey de la Tormenta*, no solo para llevar a los aventureros hasta el nivel 5, sino también para encaminarlos hacia una de las tres ubicaciones que se han descrito en el capítulo 2. Si alguno de los personajes está afiliado a una facción, por ejemplo, los Arpistas, puedes orientarlos hacia Bryn Shander, Goldenfields o Triboar, haciendo que un representante de esa organización les encomiende una misión allí. Con la creciente amenaza de los gigantes en el Norte, el encargo podría ser tan sencillo como proteger el enclave contra un posible ataque de estos.

La Mina Perdida de Phandelver

La Mina Perdida de Phandelver es una aventura que puedes hallar en la *Caja de Inicio* de Dungeons & Dragons y está diseñada para llevar a los personajes del nivel 1 al 5. Los aventureros que la completen serán del nivel adecuado para comenzar *El Trueno del Rey de la Tormenta* y tendrán en Triboar su punto de partida ideal (consulta el capítulo 2). El truco consistirá en hacerlos viajar desde Phandalin a Triboar, que se encuentra al este, a lo largo de un sendero que atraviesa unos prados y estribaciones montañosas. Puedes hacer que el viaje transcurra sin incidentes para el grupo o bien puedes darles alguna razón para que visiten Triboar. La ciudad es un buen lugar para reabastecerse, mejorar su equipo, vender su botín y toparse con nuevas aventuras. Si estas razones no son suficientes, aquí tienes algunos ganchos relacionados con PNJ de Phandalin; puedes usarlos para dirigir a los personajes hacia Triboar:

Entrega del Escudo de León

Linene Graywind, que dirige el puesto comercial de Phandalin en nombre de una compañía mercantil, el bazar Escudo de León, tiene una colega, Alaestra Ulgar, que vive en Triboar con el socio comercial de Linene: Narth Tezrin. Linene ha escrito una carta a su amigo, describiendo los acontecimientos sucedidos en Phandalin, y pedirá a los aventureros que se la entreguen. En una nota adjunta a la carta, Linene pedirá a Alaestra que recompense a sus mensajeros y les dé una vieja bolsa gris cosida con diseños de animales. Este objeto es una *bolsa de trucos* de color ceniciento.

Una carta exigente

Harbin Wester, el pomposo alcalde de Phandalin, pedirá a los personajes que le entreguen una carta a Darathra Shendrel, la lord protector de Triboar. En este mensaje, Harbin le exige que se esfuerce más en su cometido de patrullar el territorio entre sus dos asentamientos. El alcalde reprende a Darathra por haber dejado que los orcos infesten las colinas cercanas a Phandalin. Lo que Harbin no sabe es que Darathra pertenece a los Arpistas. La lord protector entregará a los aventureros 50 po por haber tenido el valor de llevarle la desdeñosa carta.

La conexión Zhentarim

La cambista de la casa de cambio de Phandalin, Halia Thornton, trabaja para los Zhentarim. Si los personajes la impresionan, les recomendará que se pongan en contacto con Urlam Stockspool en Triboar. Urlam anda siempre en busca de aventureros que le ayuden a extender la causa de la Red Negra y, por su parte, Halia les asegura que "sus recompensas por unos servicios bien prestados son generosas". La cambista indicará a los personajes que busquen a Urlam en la oficina de los Viajeros de Triboar, una compañía de caravanas situada en el centro del pueblo.

El Tesoro de la Reina de los Dragones

El Tesoro de la Reina de los Dragones es la primera parte de una aventura dividida en dos y centrada en la historia de La Tiranía de los Dragones, que trata sobre el alzamiento de los dragones malvados y su intento de liberar a Tiamat de los Nueve Infiernos. Si usas *El Tesoro de la Reina de los Dragones* como trampolín para llegar a esta aventura, tendrás que alterar las fechas de los acontecimientos para que la historia de La Tiranía de los Dragones y lo que sucederá en *El Trueno del Rey de la Tormenta* ocurran al mismo tiempo: así, Annam el Padre Supremo deberá acabar con el ordning, sembrando el caos entre los gigantes, antes de que traigan de vuelta al mundo a Tiamat.

Al principio de *El Tesoro de la Reina de los Dragones*, los aventureros se unirán a una caravana que viaja desde Puerta de Baldur a Waterdeep. Para cuando hayan alcanzado la Ciudad de los Esplendores, tendrían que ser de nivel 5. Puedes utilizar la llegada del grupo a Waterdeep para desviar la atención de los acontecimientos de La Tiranía de los Dragones; sugiere que se han recibido informes de avistamientos de gigantes cerca del templo-granja de Goldenfields. El Enclave Esmeralda estará buscando aventureros que ayuden a patrullar las fronteras del Granero del Norte. Si los personajes muerden el anzuelo, Goldenfields se convertirá en el punto de partida de esta aventura (consulta el capítulo 2). Aunque renuncies a la segunda mitad de *El Tesoro de la Reina de los Dragones* en favor de esta nueva aventura, no habrá nada que te impida volver a *El Tesoro de la Reina de los Dragones* y su secuela, *El Retorno de Tiamat*, más adelante.

El punto culminante de *El Tesoro de la Reina de los Dragones* tiene lugar en el Castillo Skyreach, una fortaleza volante que pertenece a un gigante de las nubes llamado Blagothkus. Puedes convertir a este gigante en una figura fundamental de esta aventura haciendo que su castillo aparezca cuando los personajes sean de nivel 7 u 8; así les darás la oportunidad de conocer al gigante de las nubes y convencerlo de que apoye su causa. Los aventureros también podrían desear enfrentarse a este tras encontrarse con el fantasma de su hijo fallecido, Eigeron, en el capítulo 4, "La senda de los elegidos". La destrucción del ordning habrá tenido los siguientes efectos en Blagothkus:

- El gigante de las nubes estará ansioso por deshacerse de sus aliados del Culto del Dragón, usar el dinero de estos para comprar la lealtad de otros gigantes menores y librar una guerra contra los dragones. Si los personajes lo ayudan a liberar el Castillo Skyreach de los sectarios y del aliado de estos, el dragón blanco, Blagothkus se comprometerá a apoyarles a cambio; también les ofrecerá un tercio del botín de los sectarios. El gigante hará honor a su palabra siempre que los aventureros no representen una amenaza para él y pueda salirse con la suya. Si disponen de una aeronave con miembros del Culto del Dragón a bordo (consulta el apartado "Aeronave de una secta" en el capítulo 4), estos sectarios se aliarán con los que ya estén a bordo del Castillo Skyreach.
- Blagothkus sabe que el rey Hekaton ha desaparecido y sospecha que, de alguna manera, los dragones son los responsables. Aunque no tiene pruebas para corroborar sus sospechas, el gigante ve conspiraciones de dragones por todas partes y está convencido de que sus viles enemigos aprovecharán la oportunidad para sembrar el caos en la sociedad de los gigantes. Aunque ansía ver restaurado el ordning con los gigantes de las nubes en la cúspide, se le podrá convencer para que utilice su fortaleza voladora y ayude a los aventureros a localizar a Hekaton; lo hará si se le informa de que uno o más dragones han orquestado el secuestro del monarca.

- Aunque comparten su desdén por los dragones, Blagothkus y la condesa Sansuri son enconados rivales. Si los personajes tienen intención de enfrentarse a Sansuri (consulta el capítulo 9, "Castillo de los gigantes de las nubes"), Blagothkus se ofrecerá a unirse a ellos; les ayudará a frustrar las maquinaciones de la giganta para ser él, y no ella, quien consiga el favor de los dioses y elevar a los gigantes de las nubes a la cima del ordning.

Blagothkus no le desea ningún mal a la gente pequeña, pero su pretensión de reavivar la antigua guerra entre gigantes y dragones podría tener consecuencias devastadoras para los asentamientos de los pueblos pequeños situados a lo largo de la Costa de la Espada.

Los Príncipes del Apocalipsis

Los Príncipes del Apocalipsis es una aventura independiente que tiene lugar en las Colinas Sumber y los alrededores del Valle de Dessarin, una región de pueblos de caravanas, granjas aisladas y territorios agrestes. Cuatro malvadas sectas elementales se han refugiado allí y están construyendo unos templos secretos entre las ruinas de un complejo de mazmorras situado bajo las colinas. Para cuando los personajes sean de nivel 5, habrán visitado varios asentamientos del valle, explorado algunas ruinas de las Colinas Sumber y derrotado a un puñado de sectarios elementales de rangos bajo e intermedio.

Puedes hacer la transición de los aventureros desde *Los Príncipes del Apocalipsis* a esta aventura llevándolos a defender la ciudad de Triboar de un ataque de los gigantes. En este escenario, el asentamiento se convertirá en el punto de partida de la historia (consulta el capítulo 2), de manera que los personajes se alejarán de la amenaza del Mal Elemental para centrarse en el peligro de los gigantes. Aquí tienes algunos ganchos para atraer a los aventureros hasta Triboar, si aún no están allí:

Simpatizante arpista

Endrith Vallivoe, un comerciante de caravanas retirado que vive en el pueblo de Alerce Rojo, es afín a los Arpistas. Si sospecha o sabe que alguno de los personajes tiene vínculos con dicha organización, los instará a hablar con Darathra Shendrel, la lord protector de Triboar. No les revelará que ella es una arpista, pero está seguro de que necesita aventureros en estos "tiempos difíciles".

El sacerdote errante

Está previsto que un sacerdote de Yelmo, Silvarren Loomshank, dé el relevo a Imdarr Relvaunder, uno de los sacerdotes de la Capilla de Todos los Credos de Alerce Rojo. Sin embargo, hace días que Silvarren debería haber llegado, e Imdarr ha oído el rumor de que el sacerdote se emborracha todas las noches en el Troll Charlatán, una taberna de Triboar. Imdarr pedirá a los aventureros que comprueben este rumor y que, de ser cierto, urjan a Silvarren a que recobre la compostura y cumpla con sus obligaciones.

Granjas en peligro

Herivin Dardragon, el mediano propietario de la Posada de la Cosecha, en la aldea de Puente Oeste, ha recibido informes de que hay ogros y gigantes de las colinas saqueando granjas a lo largo de la Carretera Larga, entre Puente Oeste y Triboar. Los personajes que se dirijan hacia el norte para investigar podrán comprobar que los informes son ciertos. En una de las granjas atacadas, los aventureros se encontrarán con unos medianos que han perdido una plantación de olivos y la mayor parte de su ganado a manos de los gigantes de las colinas. El clan Skittermarsh ha reunido las reses que le quedan (una vaca enferma y cuatro cabras hambrientas) y ha cargado sus pertenencias en tres mulas con la intención de reubicarse en Triboar. La matriarca de la familia, Misty Skittermarsh, ofrecerá a los personajes una gema de 100 po si escoltan a los suyos hasta dicha ciudad.

Usar las sectas elementales

Aquí tienes algunos ejemplos de cómo puedes enlazar *Los Príncipes del Apocalipsis* y *El Trueno del Rey de la Tormenta*, haciendo que los sectarios ayuden a los gigantes como medio para ocultar sus propios planes:

- La Secta de la Tierra Negra enviará a sus miembros a la Grieta de Deadstone (consulta el capítulo 6, "Cañón de los gigantes de piedra"). Proporcionarán a la thane Kayalithica y a sus gigantes de piedra información sobre las defensas de los asentamientos cercanos y se ofrecerán a apoyarlos si deciden convertirlos en polvo. Los sectarios podrían saber del primordial de tierra que está atrapado bajo la Grieta de Deadstone y querer comunicarse con este.
- La Secta de la Llama Eterna ayudará al duque Zalto y a sus aliados drows (consulta el capítulo 8, "Forja de los gigantes del fuego") a robar a Maegera, el primordial de fuego atrapado en Gauntlgrym. Los sectarios creen que el Titán del Amanecer es descendiente de Imix, el Príncipe de Fuego Malvado, al que adoran como a un dios.
- La Secta del Odio Aullante, tras divisar varios castillos de los gigantes de las nubes surcando los cielos de la Costa de la Espada, enviará a sus representantes para que se reúnan con ellos y averigüen sus intenciones. La condesa Sansuri está fascinada por la habilidad de la secta para crear *orbes de devastación* y quiere presenciar una demostración. Puede que los aventureros que visiten su fortaleza (consulta el capítulo 9, "Castillo de los gigantes de las nubes") encuentren a un equipo de sectarios aéreos con un *orbe de devastación* en su poder.
- La Secta de la Ola Destructora podría ayudar a la jefa Guh y a sus gigantes de las colinas a represar el río que atraviesa su guarida (consulta el capítulo 5, "Guarida de los gigantes de las colinas"). Los sectarios del agua también podrían apoyar a la Sociedad del Kraken en su custodia del rey Hekaton (consulta el capítulo 11, "Atrapados entre tentáculos").

Desde el Abismo

Desde el Abismo tiene lugar casi en su totalidad en el Underdark, una extensión subterránea de cavernas, túneles, grietas y lagos. Los aventureros comenzarán la aventura como prisioneros de los drows y, tras escapar de sus captores, saldrán a la superficie. Si lo consiguen, el rey Bruenor Battlehammer de Gauntlgrym se pondrá en contacto con ellos y les pedirá que lideren una expedición de vuelta al Underdark para enfrentarse a una terrible amenaza demoníaca.

Si diriges esa aventura tal y como está escrita, los personajes serán más o menos de nivel 8 al llegar a Gauntlgrym. Puedes planear que salgan a la superficie cuando alcancen el nivel 5 y, después, pasar de *Desde el Abismo* a *El Trueno del Rey de la Tormenta*. Debido a que esta aventura tiene lugar en las tierras que se encuentran directamente sobre las localizaciones de *Desde el Abismo*, puedes hacer que los personajes lleguen a la superficie cerca de una de las tres ubicaciones del capítulo 2.

Una vez se vean envueltos en los asuntos de los gigantes, es posible que quieras dejar en un segundo plano la amenaza demoníaca del Underdark. Incluso puedes moverte entre las dos aventuras, dando a los jugadores la opción de aceptar la misión de Bruenor para descender al Underdark antes de volver a la superficie para enfrentarse a los gigantes. En este último caso, es probable que los aventureros sean de un nivel más de lo normal, pero para compensar puedes hacer que los encuentros que se planteen en esta aventura sean más exigentes (consulta el apartado "Modificar la dificultad de un encuentro" en el capítulo 3 del *Dungeon Master's Guide*).

Apéndice B: Objetos mágicos

Los objetos mágicos que aparecen en esta aventura se detallan a continuación en orden alfabético.

Caracola de teletransporte

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este objeto es una caracola corriente, aunque bastante grande, en la que se ha inscrito la runa uvar. La caracola mide 2 pies y medio (75 cm) de largo y pesa 20 libras (9 kg).

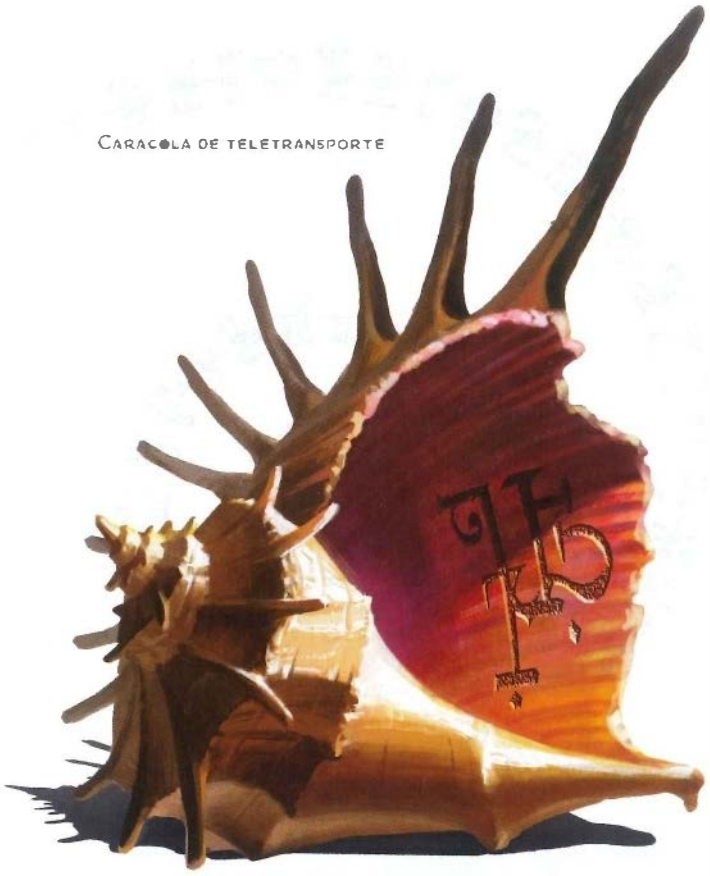
Como acción, podrás lanzar el conjuro de *teletransporte* soplando la caracola. El destino está prefijado y no habrá posibilidad de fallo o de que te envíe a otro lugar. Cualquier persona teletransportada por este objeto aparecerá en una ubicación específica designada por el creador de la caracola en el momento en que la runa uvar le fue inscrita. No permite teletransportarse a ningún otro destino. Una vez se ha activado su conjuro, el objeto no se podrá usar de nuevo hasta el alba del día siguiente.

Cetro de Korolnor

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

El *Cetro de Korolnor* es uno de los diez cetros de mando de Shanatar, forjados por los dioses enanos y entregados a las casas que gobernaban el antiguo imperio de los enanos. Durante mucho tiempo no se conoció el paradero del objeto; entonces, una reina gigante de las tormentas, Neri, lo encontró entre los restos de un naufragio, cubierto de percebes en el fondo del Mar Impenetrable. Los cetros de mando tienen aproximadamente el mismo tamaño y forma, pero sus materiales y propiedades varían.

Caracola de teletransporte



Cetros de mando de Shanatar

Al *Cetro de Korolnor* se le unen otros nueve cetros de mando de Shanatar. Son el *Cetro de Alatorin* (ubicación desconocida), el *Cetro de Barakuir* (propiedad del rey de los duergars, Olorn Ridaugaur de Underspires), el *Cetro de Drakkalor* (que descansa entre los tesoros del dragón rojo anciano Charvekannathor), el *Cetro del Alto Shanatar* (visto por última vez en las islas de Nelanther), el *Cetro de Iltkazar* (escondido en el Mar de las Estrellas Caídas), el *Cetro de Sondarr* (ubicación desconocida), el *Cetro de Torglor* (en posesión de los Ryscelsar, una familia noble de Halruaa), el *Cetro de Ultoksamrin* (perdido en las ruinas de Myth Ondath, cerca del Gran Glaciar) y el *Cetro de Xothaerin* (ubicación desconocida).

El *Cetro de Korolnor* es una vara de mithral ahusada y tan gruesa y extensa como el antebrazo de un enano, con un pequeño pomo de platino en su parte inferior y rematado en su otro extremo por un disco redondeado adornado por un anillo de siete diminutas gemas azules.

Obtienes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y daño hechas con este objeto, que se puede esgrimir como un garrote mágico.

Puedes utilizar tanto las propiedades del *Trono de Wyrmskull* como las del propio cetro. Este último tiene 10 cargas y recuperará 1d6 + 4 cargas gastadas cada día al amanecer. Sus propiedades son las siguientes:

- Si estás bajo tierra o bajo el agua, puedes usar una acción para gastar 1 carga y determinar la distancia hasta la superficie.
- Como acción, puedes gastar 2 cargas para lanzar el conjuro de *recado* desde el cetro.
- Como acción, puedes gastar 3 cargas para lanzar el conjuro de *teletransporte* desde el cetro. Si el destino se encuentra a 60 pies del *Trono de Wyrmskull*, no habrá error ni accidente posible durante el teletransporte.

Fragmento de la runa ise

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta esquirla de hielo larga y delgada tiene aproximadamente el tamaño de una daga. La runa ise (del hielo) brilla en su interior. El fragmento posee las siguientes propiedades, que funcionarán solo mientras lo lleves contigo:

Toque glacial. Como acción, puedes tocar una superficie acuática y congelar una esfera de 10 pies de radio de agua en torno al lugar que hayas tocado. Una vez que hayas empleado esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso corto o largo.

Afín a la escarcha. Obtienes resistencia al daño de fuego.

Manto helado. Como acción, puedes tocarte a ti mismo o a otra criatura con tu dedo mojado en agua. Esta creará un manto helado de protección. Durante el minuto siguiente, la primera vez que el objetivo sufra daño contundente, cortante o perforante, ese daño quedará reducido a 0 y el manto se destruirá. Una vez que hayas usado esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso corto o largo.

Aullido invernal. Como acción, podrás lanzar *tormenta de aguanieve* (salvación de conjuros CD 17). Recuperarás esta propiedad después de completar un descanso corto o largo.

Don de la escarcha. Puedes transferir la magia de la esquirla a un objeto no mágico (una capa o un par de botas) trazando la runa ise sobre este con un dedo. La transferencia

requerirá 8 horas de trabajo y que entre ambos objetos haya una distancia de 5 pies o menos. Al final, la esquirla quedará destruida y la runa aparecerá en color azul sobre el objeto elegido, que obtendrá un beneficio basado en su forma:

Capa. La capa será ahora un objeto mágico raro que precisará sintonización. Mientras la uses, tendrás resistencia al daño de fuego, además de ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realices en terrenos nevados.

Botas. El par de botas será en adelante un objeto mágico raro que requerirá sintonización. Cuando las lleves, ignorarás el terreno difícil al desplazarte y podrás caminar sobre el agua.

Gallardete de la runa vind

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta bandera azul está hecha de seda, mide cinco pies (1,5 m) de largo y ondea como si el viento la moviera. La runa vind (del viento) aparece en su superficie, casi con el aspecto de una nube. El gallardete posee las siguientes propiedades, que funcionarán solo mientras lo lleves contigo:

Paso aéreo. Como acción, vuelas hasta 20 pies. Si no aterrizas al final de esa distancia, caerás, a menos que tengas otra forma de permanecer en el aire.

Viento reconfortante. No puedes asfixiarte.

Agarre del viento. Si caes, puedes usar tu reacción para hacer que desaparezca el daño sufrido por la caída. Una vez utilices esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso largo.

Caminante del viento. Mientras estés sintonizado con esta runa, podrás lanzar el conjuro de *levitar* como acción adicional. Una vez que emplees esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso largo.

Don del viento. Puedes transferir la magia de la bandera a un objeto no mágico (una armadura, un par de botas o una capa) trazando sobre este la runa vind con el dedo. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que entre ambos objetos haya una distancia de 5 pies o menos. Al final, el gallardete quedará destruido y la runa aparecerá, plateada, sobre el objeto elegido, que obtendrá un beneficio basado en su forma:

Armadura. La armadura será en adelante un objeto mágico infrecuente que requerirá sintonización. Obtendrás un bonificador de velocidad de 5 pies mientras la lleves puesta; además, si la armadura impusiera normalmente desventaja en las pruebas de Sigilo, ya no lo hará.

Botas/Capa. Las botas o la capa serán en adelante objetos mágicos raros que requerirán sintonización. Mientras los lleves puestos, en cada uno de tus turnos podrás usar hasta 20 pies de tu movimiento para desplazarte volando. Si no aterrizas al final del vuelo, caerás, a menos que dispongas de otra forma de mantenerte en el aire. Además, el objeto te permitirá lanzar el conjuro de *caída de pluma* una vez; podrás volver a hacerlo cuando bayas completado un descanso corto o largo.

Garra de la runa wyrm

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

La garra de este dragón se ha recubierto con una capa de plata fundida, sobre la cual se ha inscrito la runa wyrm (del dragón). Posee las siguientes propiedades:

Matadragones. Como acción, puedes apuntar con la garra hacia un dragón que se encuentre a 30 pies o menos de ti. La bestia deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrirá vulnerabilidad a todos los tipos de daño hasta el final de tu siguiente turno. Esta propiedad se puede utilizar tres veces. La garra recuperará todos los usos gastados al alba del día siguiente.

Escudo del dragón. Mientras lleves la garra contigo, tendrás resistencia al daño causado por el arma de aliento de cualquier dragón.

Guarda del dragón. Puedes transferir la magia de la garra a un lugar trazando la runa wyrm en el suelo con un dedo. El punto donde lo hagas se convertirá en el centro de un área mágica esférica de 100 pies de radio que quedará anclada a dicha localización. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que la garra se encuentre a 5 pies o menos de ti. Al final, la garra quedará destruida y el área obtendrá la siguiente propiedad:

> Mientras esté dentro de la esfera de 100 pies de radio, cualquier dragón hará las tiradas de salvación con desventaja y su velocidad volando no podrá superar los 10 pies.

Hacha a dos manos de Gurt

Arma (hacha a dos manos), legendaria (requiere sintonización)

Durante el Año del Hacha Helada (123 CV), Gurt, el gigante de escarcha, sucumbió ante Uthgar Gardolfsson, líder del pueblo que se acabaría convirtiendo en los bárbaros uthgardts; fue una batalla que significó el dominio de los humanos sobre los gigantes en el Valle de Dessarin. Enterraron el *hacha a dos manos de Gurt* en el Montículo de Morgur, donde yació hasta que fue desenterrada y llevada de vuelta a Waterdeep. Tras permanecer en las bóvedas de la urbe durante décadas, el arma fue entregada a Harshnag, un gigante de escarcha aventurero, en agradecimiento por sus servicios a la Ciudad de los Esplendores. Los bárbaros uthgardts reconocen el hacha a simple vista y atacarán a cualquier gigante que la esgrima.

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño que realices con esta arma mágica. Tiene el tamaño apropiado para un gigante, pesa 325 libras e inflige 3d12 de daño cortante con cada impacto, más 2d12 de daño cortante adicional si el objetivo es humano.

El hacha irradiará luz como una antorcha cuando la temperatura a su alrededor descienda a los, aproximadamente, –15 °C. En esas condiciones, la luz no se podrá apagar.

Como acción, podrás lanzar una versión del conjuro *calentar metal* (salvación CD 13) que infligirá daño de frío en lugar de daño de fuego. Una vez usado este poder, no se podrá volver a utilizar hasta el amanecer del día siguiente.

Lingote de la runa skold

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Parece ser un simple lingote de mineral de hierro, de aproximadamente un pie (30 cm) de largo y unas pocas pulgadas de ancho. Sin embargo, la inspección de su superficie revela el leve y plateado contorno de la runa skold (del escudo). El objeto posee las siguientes propiedades, que funcionarán solo mientras lo lleves contigo:

Escudo rúnico. Recibes un bonificador de +1 a la CA.

Escudo vinculado. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver y esté a 30 pies o menos de ti, que no seas tú. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier daño que reciba el objetivo se verá reducido a 1, pero tú sufrirás la mitad del daño evitado de esta forma. El daño que recibas no podrá reducirse de ninguna manera. Una vez que uses esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso largo.

Guarda de escudo. Puedes transferir la magia del lingote a un objeto no mágico, por ejemplo, un escudo o un arma de combate cuerpo a cuerpo a dos manos, trazando encima la runa skold con un dedo. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que entre los dos objetos baya una distancia de

5 pies o menos. Al final, el lingote quedará destruido y la runa aparecerá, plateada, sobre el objeto elegido, que obtendrá un beneficio basado en su forma:

Escudo. El escudo será ahora un objeto mágico raro que precisará sintonización. Su magia te otorgará un bonificador de +1 a la CA y, además, la primera vez después de cada uno de tus descansos largos que tus puntos de golpe se vean reducidos a 0, en su lugar serán reducidos a 1. Deberás estar empuñando el escudo para obtener estos beneficios.

Arma. El arma será desde este momento un objeto mágico infrecuente. Te otorgará un bonificador de +1 a CA mientras la lleves en la mano.

Martillo de la runa venn

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este martillo de madera es pequeño según los cánones de los gigantes, pero tiene casi el tamaño de un martillo de guerra en manos humanas. La runa venn (de la amistad) está inscrita en mithral en la base de la empuñadura. Entre los gigantes, este objeto se usa como parte de los rituales orientados a arbitrar disputas. El martillo posee las siguientes propiedades:

Escudo del mediador. Al iniciar cada combate, las tiradas de ataque que se hagan contra ti antes del comienzo de tu primer turno se realizarán con desventaja, siempre que lleves el martillo contigo.

Vínculo de concordia. Como acción, podrás usar el martillo para golpear un punto sobre una superficie dura. Durante el siguiente minuto, la primera vez que una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de ese punto impacte a otra infligiéndole daño, el atacante recibirá un daño psíquico igual a la mitad del daño que haya causado a su objetivo. Una vez que utilices esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso largo.

Don de la verdad. Puedes transferir la magia del martillo a un lugar trazando la runa venn en el suelo con un dedo. El punto donde lo hagas se convertirá en el centro de un área mágica esférica de 30 pies de radio, que quedará anclada a dicha localización. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que el martillo se encuentre a 5 pies o menos de ti. Al final, el martillo quedará destruido y el área obtendrá la siguiente propiedad:

> Cada vez que una criatura mienta estando dentro de la esfera de 30 pies de radio, recibirá 5 de daño psíquico y se estremecerá de dolor de forma visible.

Ópalo de la runa ild

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este ópalo de fuego triangular mide aproximadamente tres pulgadas (7,5 cm) de lado por media pulgada (1,25 cm) de grosor. La runa ild (del fuego) brilla dentro de su núcleo, lo que hace que resulte ligeramente caliente al tacto. El objeto posee las siguientes propiedades, que funcionarán solo mientras lo lleves contigo:

Prender. Como acción, puedes hacer arder un objeto que se encuentre a 10 pies o menos de ti. Este debe ser inflamable y el fuego comenzará en un círculo de no más de 1 pie de diámetro.

Amigo del fuego. Obtienes resistencia al daño de frío.

Domador de las llamas. Como acción, puedes extinguir cualquier llama viva que se encuentre a 10 pies o menos de ti. Queda a tu discreción cuánto fuego extinguir dentro de esa *área*.

Don flamígero. Puedes transferir la magia del ópalo a un objeto no mágico (un arma o una armadura) trazando la runa ild sobre este con un dedo. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que entre los dos objetos haya una distancia de 5 pies o menos. Al final, el ópalo quedará destruido y la runa aparecerá en rojo sobre el objeto elegido, que obtendrá un beneficio basado en su forma:

Arma. El arma será a partir de ese momento un objeto mágico infrecuente. Infligirá 1d6 de daño de fuego adicional a cualquier objetivo al que impacte.

Armadura. La armadura será en adelante un objeto mágico raro que precisará sintonización. Tendrás resistencia al daño de frío mientras la lleves puesta.

Orbe de la runa stein

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este orbe de granito es del tamaño del puño de un humano adulto. La runa stein (de la piedra) aparece sobre este en forma de vetas cristalinas que recorren su superficie. El objeto posee las siguientes propiedades, que funcionarán solo mientras lo lleves contigo:

Defensa indómita. Como acción, podrás canalizar la magia del orbe para defender una posición. Durante el minuto siguiente o hasta que te muevas cualquier distancia, lo que ocurra antes, tendrás ventaja en todas las pruebas y tiradas de salvación para resistir los efectos que te obliguen a moverte por la fuerza. Además, cualquier enemigo que entre en un espacio situado a 10 pies o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o será incapaz de moverse más durante ese turno.

Alma pétrea. No te pueden petrificar.

Paso arcilloso. Puedes lanzar el conjuro de *fundirse con la piedra* como acción adicional. Una vez que utilices esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso largo.

Don de la piedra. Puedes transferir la magia del orbe a un objeto no mágico (un escudo o un par de botas), trazando la runa stein sobre este con un dedo. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que entre los dos objetos haya una distancia de 5 pies o menos. Al final, el orbe quedará destruido y la runa aparecerá, plateada, sobre el objeto elegido, que obtendrá un beneficio basado en su forma:

Escudo. El escudo será ahora un objeto mágico raro que precisará sintonización. Mientras lo portes, obtendrás resistencia a todo daño infligido por ataques con armas a distancia.

Botas. El par de botas será en adelante un objeto mágico infrecuente que requerirá sintonización. Mientras lo lleves puesto, tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y podrás usar tu reacción para evitar que te derriben.

Orbe de navegación

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Un *orbe de navegación* es una esfera hueca de 7 pies (2,1 m) de diámetro de delgado y pulido mithral, con una gran runa skye (nube) repujada sobre su superficie exterior. El objeto levita a 10 pies del suelo y está configurado para un castillo de las nubes en particular, lo que te permitirá controlar la altitud y el movimiento de la fortaleza mientras el orbe se encuentre dentro de la misma. Si se destruye o se saca el objeto de su castillo, la altitud y la ubicación de la construcción permanecerán inalteradas hasta que el orbe sea devuelto o reemplazado por otro.

Como acción puedes provocar uno de los siguientes efectos si estás tocando el objeto:

- El castillo se moverá a una velocidad de 1 milla por hora en línea recta, en la dirección que elijas, hasta que se detenga, se le ordene parar o se use otra acción para cambiar de dirección. Si este movimiento lleva a la fortaleza a entrar en contacto con el suelo, aterrizará con suavidad.
- Si está en movimiento, el castillo se detendrá gradualmente.
- El castillo realizará un giro lento de 90 grados en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario a las agujas del reloj (haciendo, por ejemplo, que una vista al norte pase a ser al oeste). La fortaleza puede girar mientras se mueve en línea recta.

Cualquier criatura que toque el orbe conocerá la altitud existente entre la base del castillo y el suelo o el agua por debajo de esta.

Pendón de la runa krig

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Fabricado en resistente paño rojo, este pendón mide 5 pies (1,5 m) de alto por 3 pies (90 cm) de ancho. La tela muestra la runa krig (de la guerra) con unas placas redondas de metal cosidas en su interior. Se puede unir a una vara de 10 pies y que sirva como estandarte. Enrollar o desplegar el objeto requiere una acción. Posee tiene las siguientes propiedades:

Marca de valor. Como acción adicional, puedes tocar el pendón desplegado y hacer que irradie coraje. Tú y tus aliados seréis inmunes al estado "asustado" mientras os encontréis a 20 pies o menos de este. Este beneficio durará 10 minutos o hasta que se vuelva a enrollar el pendón. Una vez que utilices esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso corto o largo.

Estandarte centinela. Puedes ver a criaturas invisibles que estén a 20 pies o menos del pendón desplegado y dentro de tu línea de visión.

Escudo del estandarte. Como acción adicional, puedes tocar el pendón desplegado e invocar este poder. Cualquier tirada de ataque a distancia que te tenga como objetivo a ti o a uno de tus aliados se hará con desventaja si el objetivo se encuentra a 20 pies o menos del pendón. Este beneficio durará 1 minuto o hasta que se vuelva a enrollar el pendón. Una vez uses esta propiedad, no podrás volver a hacerlo hasta completar un descanso corto o largo.

Don de la batalla. Puedes transferir la magia del pendón a un lugar trazando la runa krig en el suelo con un dedo. El punto donde lo hagas se convertirá en el centro de un área mágica esférica de 500 pies de radio que quedará anclada a dicha localización. La transferencia requerirá 8 horas de trabajo y que el pendón esté a 5 pies o menos de ti; durante ese tiempo deberás elegir qué criaturas, tipos de criatura, o ambos, se beneficiarán de la magia. Al acabar, el pendón será destruido y el área obtendrá la siguiente propiedad:

> Mientras estén dentro de la esfera de 500 pies de radio, las criaturas que hayas elegido durante el proceso de transferencia se volverán inmunes al estado "asustado" y obtendrán un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y la CA.

Piedra blod

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este diamante contiene la sangre de una criatura, que se muestra con la forma de una runa blod (de la sangre). Mientras lleves contigo el objeto, podrás usar tu acción para adivinar el paradero de la criatura más cercana a ti que guarde relación con la sangre del objeto y que no haya fallecido. Sentirás su distancia y la dirección con respecto a tu ubicación. El objetivo de la piedra será la persona cuya sangre se encuentra en su interior o un miembro de su linaje.

Este objeto está hecho a partir de un diamante grande con un valor de al menos 5.000 po. Cuando la sangre de una criatura se vierte sobre este durante su proceso de creación, el líquido se filtra hacia el corazón de la gema. Si el diamante es destruido, la sangre se evaporará y desaparecerá para siempre. Un ser vengativo podría emplear una *piedra blod* para dar caza a una estirpe completa. Estas gemas se entregan a veces como regalo a los hermanos o pasan de padres a hijos.

Poción de talla gigante

Poción, legendaria

Cuando consumas esta poción, crecerás hasta tamaño Enorme durante 24 horas si eres de tamaño Mediano o menor; en caso contrario, esta no tendrá ningún efecto. Durante ese tiempo, tu puntuación de Fuerza será 25, si no es ya más alta, y tus puntos de golpe máximos se duplicarán (los puntos de golpe que poseas en el momento de beber la poción también se duplicarán). Además, el alcance de tus ataques cuerpo a cuerpo aumentará en 5 pies.

Todo lo que portes contigo y uses también se agrandará durante este periodo. Al tirar el daño de las armas afectadas por la poción, debes utilizar tres veces el número de dados habitual; por ejemplo, una espada larga agrandada infligiría 3d8 de daño cortante (en lugar de 1d8) o 3d10 (en lugar de 1d10) si se esgrime a dos manos.

Al finalizar el efecto, los puntos de golpe que tengas por encima de tus puntos de golpe máximos se convertirán en puntos de golpe temporales.

Esta poción es un líquido de color blanco pálido fabricado a partir de la lengua de una almeja gigante y posee un aroma acre similar al de las algas en descomposición. Sin embargo, al consumirla su sabor es dulce.

Trono de Wyrmskull

Objeto maravilloso, artefacto

Construido por dioses enanos y confiado a los gobernantes de Shanatar, un antiguo imperio enano, el *Trono de Wyrmskull* fue un símbolo del poder y el orgullo de los enanos durante innumerables siglos. El artefacto flota a un pie sobre el suelo y es una imponente obra de obsidiana pulida con unas patas de gran tamaño: los cráneos empalados de cuatro dragones azules ancianos. En la roca tallada brillan unas runas que cobran vida irradiando energía azul cuando se activan los poderes del trono.

Tras la caída de Shanatar, el *Trono de Wyrmskull* cayó en las garras de criaturas menos honorables. Una banda de aventureros arrebató el artefacto a un tirano, el elfo acuático Gantar Kraok, y se lo vendió a Neri, la giganta de las tormentas, por una considerable fortuna. Neri logró agrandar el trono con medios mágicos y se lo regaló a su esposo, el rey Hekaton, junto con uno de los cetros de mando de Shanatar, que había hallado entre los restos de un naufragio en el lecho del Mar Impenetrable. Solo una criatura sintonizada con uno de estos cetros de mando y en posesión de este puede utilizar los poderes del *Trono de Wyrmskull*, que se ha convertido en el elemento central del salón del trono del monarca en la ciudadela submarina de Vorágine. El temor que infunde el poder del artefacto ha ayudado a Hekaton a evitar que los gigantes malvados desafíen o amenacen su liderazgo.

Cualquier criatura que no esté sintonizada con un cetro de mando y que se siente en el trono quedará paralizada y cautiva dentro de un campo de fuerza mágica. Mientras esté encerrada, no se la podrá tocar o retirar del artefacto. Al tocar con un cetro de mando el campo de fuerza, este se disipará, aunque la criatura permanecerá paralizada hasta que sea separada del trono.

Cualquier criatura que esté sentada en el artefacto podrá escuchar unos débiles susurros en idioma dracónico: se trata de las voces de los cuatro dragones azules cuyos cráneos adornan el sitial. Aunque despojados de su poder, estos espíritus tratarán de influir en las decisiones del amo del trono.

Propiedades del trono. El artefacto dispone de 9 cargas y cada día, al amanecer, recuperará todas las gastadas. Una criatura que se siente en el trono mientras esté sintonizada con un cetro de mando de Shanatar que se encuentre en su poder podrá utilizar sus propiedades, que son las siguientes:

- El trono posee una velocidad volando de 30 pies y puede flotar y volar donde la criatura desee. Esta propiedad no consume cargas.
- Tanto el artefacto como la criatura sentada en este pueden moverse a través de la tierra y la piedra sin alterar el material por el que se desplazan. Esta propiedad no consume cargas.
- Como acción, la criatura podrá gastar 1 carga para lanzar el conjuro de *relámpago* (salvación de conjuros CD 19) desde el trono. Se lanza como si se usara un espacio de conjuro de nivel 9 e inflige 49 (14d6) de daño de relámpago. El relámpago se desencadenará desde las fauces de uno de los cráneos de dragón azul del artefacto.
- Como acción, la criatura podrá gastar 2 cargas para lanzar el conjuro de *globo de invulnerabilidad* desde el trono. El globo abarcará tanto a la criatura como al artefacto.
- Como acción, la criatura podrá gastar 3 cargas para crear la imagen espectral de un dragón azul anciano que rodeará al trono y a su invocador. La bestia permanecerá durante 1 minuto. Al final de cada turno de la criatura, el dragón realizará un ataque de mordisco y dos de garra contra los objetivos que su creador designe. Estos tendrán el mismo bonificador de ataque, alcance y daño que los ataques de mordisco y garra de un dragón azul anciano.

Destruir el trono. El *Trono de Wyrmskull* puede destruirse rompiendo al menos cinco cetros de mando de Shanatar contra este. Ni los enanos, ni los bardos, ni otros cronistas han registrado jamás este procedimiento por escrito; tampoco lo han transmitido oralmente, por lo que no se podrá averiguar mediante pruebas de característica. Los personajes que quieran destruir el artefacto deberán embarcarse en una misión para averiguar la forma de hacerlo. La destrucción del trono desencadenará una explosión y habrá fragmentos de obsidiana volando por todas partes. Todas las criaturas y objetos que se encuentren dentro de una esfera de 30 pies de radio centrada en el artefacto deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 21; recibirán 70 (20d6) de daño cortante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Túnica de sierpes

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Una *túnica de sierpes* es una estilosa prenda de seda muy popular entre los nobles acaudalados y los asesinos retirados. Lleva estampadas 1d4 + 3 elegantes serpientes, todas de colores brillantes.

Como acción adicional durante tu turno, puedes transformar una de las víboras de la túnica en una **serpiente venenosa gigante**. La bestia caerá al instante de la prenda, se deslizará hacia un espacio desocupado a tu lado y actuará en tu posición en el orden de iniciativa. La serpiente sabrá distinguir a las criaturas amistosas de las hostiles y atacará a estas últimas. Desaparecerá en una inofensiva nube de humo después de 1 hora, cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o cuando la desconvoques (lo que no precisará gastar una acción). Una vez separada, una sierpe no podrá volver a la túnica. Cuando todas las serpientes de la prenda se hayan desprendido, esta se convertirá en un objeto no mágico.

Vara del Vonindod

Vara, rara (requiere sintonización)

Zalto, el duque gigante de fuego, se hizo con los servicios de un mago para fabricar varias de estas varas adamantinas. Cada una mide 4 pies (1,20 m) de largo, pesa 100 libras (45 kg) y está dimensionada para adaptarse con comodidad a la mano de un gigante de fuego. La vara tiene dos puntas en un extremo y un mango moldeado en el lado opuesto.

La vara dispone de 10 cargas y cada día, al amanecer, recuperará 1d6 + 4 de las cargas que se hayan gastado. Como acción, puedes sostenerla por el mango y gastar 1 carga para lanzar el conjuro de *localizar objeto*. Cuando la vara se usa para detectar objetos hechos de adamantina, como los fragmentos del autómata Vonindod, su alcance se incrementará hasta las 10 millas.



El Trono de Wyrmskull

No todos los gigantes vivirán
para ver arder el Norte.

Apéndice C: Criaturas

Este apéndice detalla los nuevos monstruos que aparecen durante esta aventura. También presenta acciones y atributos opcionales para los gigantes.

Cangrejo descomunal

Mucho más grande que un cangrejo gigante, un cangrejo descomunal tiene un cuerpo de 15 a 20 pies (4,5 a 6 m) de diámetro. Su caparazón está a menudo cubierto de corales, anémonas, restos de barcos hundidos o algún otro tipo de desechos rescatados del fondo del océano.

Chamán uthgardt

Los bárbaros uthgardts son suspicaces y desdeñan la mayor parte de los tipos de magia. Rara vez eligen convertirse en chamanes. En su lugar, ese papel se orienta a aquellos que nacen con una fuerte conexión con el mundo espiritual. Ser chamán implica estar apartado de la tribu, con un pie en la tierra de los vivos y el otro en la de los muertos. Los que caminan por el sendero de las sombras, entre las dos tierras, lo hacen porque los espíritus de los difuntos los obligan a ello. Los demás uthgardts temen y respetan el poder del chamán.

Un chamán uthgardt debe poseer su parafernalia sagrada para lanzar sus conjuros. Esta contiene palos, huesos, plumas, mechones de pelo y piedras que han sido "tocados" por los espíritus. Un chamán tarda un mes en reunir su parafernalia sagrada, y solo puede usar una al mismo tiempo. Además,

Conjuros tribales del chamán uthgardt

Dependiendo de a qué tribu pertenezca el chamán uthgardt, el atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato le otorga conjuros adicionales que puede lanzar una vez al día.

Alce: *acelerar*, *hallar corcel* (solo alce), *retirada expeditiva*
Bestia del trueno: *pasar sin rastro*, *piel pétrea*, *potenciar característica* (solo *fuerza de toro*)
Cuervo negro: *caída de pluma*, *mensajero animal* (solo cuervo), *polimorfar* (solo en cuervo)
Fantasma del árbol: *crecimiento vegetal*, *hablar con las plantas*, *piel robliza*, *saber druídico*
Gran gusano: *el manto del cruzado*, *favor divino*, *patrón hipnótico*
Grifo: *caída de pluma*, *volar*
León negro: *animar a los muertos*, *fingir muerte*, *revivir*, *toque helado*
Lobo gris: *hablar con los animales* (solo lobo o lobo terrible), *rayo de luna*, *sentidos de la bestia* (solo lobo o lobo terrible)
Oso azul: *heroísmo*, *potenciar característica* (solo *resistencia de oso*)
Poni celestial: *caída de pluma*, *favor divino*, *relámpago*
Tigre rojo: *potenciar característica* (solo *agilidad de gato*), *salto*, *sentidos de la bestia* (solo tigre)

Cangrejo descomunal

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 76 (8d12 + 24)
Velocidad: 20 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	11 (+0)	3 (–4)

Habilidades: Sigilo +2
Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: —
Desafío: 5 (1.800 PX)

Anfibio. El cangrejo es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Caparazón Camuflado. Mientras el cangrejo permanece inmóvil, con sus ojos y pinzas pegados al cuerpo, se asemeja a una formación natural o a un montón de restos. Una criatura que se encuentre a 30 pies o menos de distancia podrá discernir su verdadera naturaleza si supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15.

Acciones

Ataque múltiple. El cangrejo hace dos ataques con sus pinzas.

Pinza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 20 (3d10 + 4) daño contundente, y el objetivo queda agarrado (CD para escapar 15). El cangrejo tiene dos pinzas, así que solo podrá agarrar a un objetivo con cada una.

Chamán uthgardt

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Medicina +4, Naturaleza +4, Percepción +4, Supervivencia +6
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: bothii, común
Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. El chamán puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 12; +4 a impactar con ataque de conjuro) con la ayuda de su parafernalia sagrada:

A voluntad: *luces danzantes*, *mano de mago*, *mensaje*, *taumaturgia*
1/día cada uno: *augurio*, *cordón de flechas*, *detectar magia*, *espíritus guardianes*, *hablar con los muertos*, *lanzar maldición*, *maleficio*, *plegaria de curación*

Acciones

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

esta solo beneficia a aquel que la ha creado y no reemplaza los componentes normales de un conjuro.

Además de los conjuros que todos los chamanes uthgardts pueden lanzar, cualquiera de una tribu en particular obtiene conjuros adicionales basados en el grupo al que pertenece (consulta la caja de texto "Conjuros tribales del chamán uthgardt").

Al comunicarse con los espíritus de sus antepasados, los chamanes uthgardts también pueden aprender rituales secretos. Estos casi siempre requieren algún tipo de sacrificio de sangre y sus efectos suelen ser, por lo general, transformadores. Por ejemplo, algunos chamanes del cuervo negro conocen un ritual que les permite incubar cuervos gigantes a partir de los huevos de cuervos normales y, por su parte, ciertos chamanes de la tribu del grifo pueden transformarse en grifos realizando un ritual que les obliga a beber grandes cantidades de sangre de caballo.

Cría de gusano púrpura

Una cría de gusano púrpura es un gusano púrpura de no más de seis semanas de vida. Su correoso cuerpo mide 9 pies (2,75 m) de largo y pesa 1.500 libras (680 kg). Su boca y su musculatura aún no son lo sulicientemente fuertes como para permitir a la criatura horadar la roca. El veneno que posee en el aguijón de la cola y el ácido de su garganta todavía son relativamente débiles también. Sin embargo, el gusano es un glotón voraz y ataca a casi todo aquello a lo que puede hincar el diente. La garganta de una de estas crías puede albergar hasta a cuatro criaturas Pequeñas.

Cría de gusano púrpura

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 42 (5d10 + 15)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Sentidos: visión ciega 30 pies, sentir vibraciones 30 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: —
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Ataque múltiple. El gusano realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) daño perforante, y si el objetivo es una criatura Pequeña o de menor tamaño, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o será engullida por el gusano. Una criatura tragada quedará cegada y apresada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos que procedan del exterior del gusano y, además, recibirá 3 (1d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos de la cría.

Si el gusano sufre 10 o más de daño en un solo turno provocado por una criatura que haya engullido, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 al final de ese turno o regurgitará a todos aquellos que haya en su interior; estos caerán en un espacio a 10 pies o menos de la cría. Si el gusano muere, una criatura que haya tragado ya no se encontrará apresada por este y podrá escapar del cadáver gastando 5 pies de movimiento y saliendo a rastras.

Aguijón de la cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, recibiendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de daño si la supera.

Gato de los riscos

La criatura a la que la tradición norteña se refiere como "caza hombres" es un depredador de gran agilidad que se puede encontrar en cualquier lugar, salvo en lo más profundo de los bosques, ya que prefiere los salientes y acantilados de las montañas. Su maullido se asemeja a un aullido de terror humano. A menudo provoca esos gritos en sus víctimas, ya que prefiere la carne humana antes que la de cualquier otra presa.

Los gatos de los riscos se funden con el entorno natural. Durante el invierno, su pelaje se vuelve blanco para camuflarse en la nieve. En otras épocas del año, su piel es gris, lo que les permite ocultarse entre las rocas con mayor facilidad.

El gato de los riscos conoce su territorio y suele atacar cuando su presa está dormida, agotada o debilitada. Aunque estas criaturas son de natural solitarios, durante la primavera se les puede encontrar en agrupaciones familiares de padre, madre y 1d4 cachorros pequeños no combatientes o, incluso, en manadas hambrientas debido el duro clima invernal.

Gato de los riscos

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 34 (4d10 + 12)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (–3)	14 (+2)	8 (–1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: —
Desafío: 1 (200 PX)

Abalanzarse. Si el gato se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego la impacta con un ataque de garra en el mismo turno, esta deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o caerá derribada. Si el objetivo está derribado, el gato puede hacer un ataque de mordisco contra este como acción adicional.

Indetectable. El gato no puede convertirse en objetivo de ninguna magia de adivinación o ser percibido mediante sensores de escudriñamiento mágico.

Retorno de Conjuros. El gato tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro que se dirija únicamente contra él (no sobre un área). Si supera la tirada de salvación y el conjuro es de nivel 7 o inferior, este no tendrá efecto sobre el gato y en su lugar se volverá en contra del lanzador.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

Iymrith la dragona

La traicionera Iymrith es una **dragona azul anciana**, con los siguientes cambios:

- Habla gigante y terrano, además de común y dracónico.
- Posee el atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato y la acción opcional cambiar de forma, ambos descritos a continuación.
- Cuando lanza *moldear la piedra*, Iymrith puede convertir la piedra objetivo en una **gárgola** viviente, en lugar de alterar la piedra tal y como se explica en la descripción del conjuro. Esta transformación será permanente y no se podrá revertir ni disipar.

Cambiar de Forma. Iymrith puede transformarse por medio de la magia en una giganta de las tormentas, o bien volver a su verdadera forma. Si fallece, recuperará su aspecto natural. Cualquier equipo que lleve puesto o que esté transportando será integrado o portado por la nueva forma (a elección de la dragona).

Cuando esté transformada en giganta de las tormentas, Iymrith conservará su alineamiento, los puntos de golpe, los Dados de Golpe, la habilidad para hablar, las competencias, la Resistencia Legendaria, las acciones en guarida y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta misma acción. Por lo demás, su perfil deberá reemplazarse por el de la nueva forma.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Iymrith es Carisma (salvación de conjuros CD 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *contrahechizo, detectar magia, moldear la piedra, teletransporte, tormenta de hielo*

Maegera el Titán del Amanecer

Elemental Gargantuesco, caótico neutral

Clase de Armadura: 16
Puntos de golpe: 341 (22d20 + 110)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Con +12, Sab +7, Car +11
Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado
Sentidos: visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: ígneo
Desafío: 23 (50.000 PX)

Ataques Potenciados. Los ataques de Maegera se consideran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad al daño de los ataques no mágicos.

Aura de Fuego. Al comienzo de cada uno de los turnos de Maegera, todas las criaturas que se encuentran a 30 pies o menos de distancia reciben, cada una, 35 (10d6) de daño de fuego; los objetos inflamables que se hallen dentro del aura y que nadie lleve puestos o como parte del equipo se incendian. Cualquier criatura también sufre 35 (10d6) de daño de fuego si toca a Maegera o lo impacta con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 10 pies o menos del primordial; además, recibe esa cantidad de daño la primera vez que el Titán del Amanecer entra en su espacio durante un turno. Las armas no mágicas que golpean a Maegera quedan destruidas por el fuego instantes después de infligirle el daño.

Forma de Fuego. Maegera puede ocupar el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Es capaz de atravesar lugares tan estrechos como de 1 pulgada sin apretarse si el fuego es capaz de pasar a por ese espacio.

Iluminar. Maegera emite luz brillante en un radio de 120 pies y luz tenue otros 120 pies más allá.

Lanzamiento de Conjuros Innato. Maegera puede lanzar de forma innata ***bola de fuego*** (salvación de conjuros CD 19) a voluntad, sin necesidad de componentes materiales. La aptitud mágica innata del Titán del Amanecer es Carisma.

Resistencia Mágica. Maegera tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque múltiple. Maegera realiza tres ataques de golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6 + 5) de daño contundente, más 35 (10d6) de daño de fuego.

Acciones legendarias

Maegera puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, siempre al final del turno de otra criatura. El Titán del Amanecer recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Sofocar la magia (cuesta 1 acción). Maegera elige como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre a 60 pies o menos de su posición. Cualquier resistencia o inmunidad al daño de fuego que el objetivo posea gracias a un conjuro u objeto mágico quedará anulada. Este efecto durará hasta el final del siguiente turno del elemental.

Nube de humo (cuesta 2 acciones). Maegera exhala una ondulante nube de humo ardiente y ascuas que inunda un cubo de 60 pies de lado. Cada criatura que se encuentre dentro del área recibirá 11 (2d10) de daño de fuego. La nube durará hasta el final del siguiente turno del Titán del Amanecer. Las criaturas que se vean rodeadas por completo por la nube quedarán cegadas y no se las podrá ver.

Crear elemental de fuego (cuesta 3 acciones). Maegera pierde 50 puntos de golpe, ya que parte del primordial se separa y se convierte en un **elemental de fuego** con 102 puntos de golpe. Este aparecerá en un espacio desocupado situado a 15 pies o menos del Titán del Amanecer y actuará en la misma posición en el orden de iniciativa que el primordial. Maegera no podrá usar esta acción si le quedan 50 puntos de golpe o menos. El elemental de fuego obedecerá las órdenes del Titán del Amanecer y luchará hasta ser destruido.

Maegera el Titán del Amanecer

Maegera es un poderoso elemental que lleva milenios atrapado en las forjas de Gauntlgrym. Hace unos cincuenta años, el Titán del Amanecer consiguió escapar durante un breve lapso y desencadenó la erupción del monte Hotenow. La lava del volcán fluyó hacia la costa, devastando Neverwinter. Aún se está reconstruyendo la ciudad a raíz de esa catástrofe.

Zalto, el duque gigante del fuego, ha enviado hace poco a un grupo de drows a infiltrarse en Gauntlgrym para capturar a Maegera en un *frasco de hierro*. Zalto necesita al primordial para encender una fragua adamantina que existe bajo las Espiras de Hielo. Devolver al elemental a Gauntlgrym será una forma de frustrar los planes del gigante de fuego.

Maegera es una bestia de 50 pies de alto con múltiples extremidades, hecha de llamas y con dos pozos negros candentes a modo de ojos.

Tressym

Un tressym es un travieso felino alado del tamaño de un gato doméstico, con una envergadura alar de 3 pies (90 cm).

Se cree que son el resultado de algún experimento mágico con gatos domésticos; los tressyms son inteligentes y se sabe que crean fuertes lazos de amistad con los humanoides, en especial con exploradores y magos. Se llevan bien con otros iguales, pero rara vez comparten guarida o cazan juntos. Dejan en paz a los murciélagos, los dragones feéricos y otras criaturas de ese tipo, pero odian a las estirges y a los monstruos voladores malvados, como las mantícoras. También les gusta fastidiar a los perros.

Los tressyms se alimentan de pequeños roedores, aves e insectos, acechando y atacando a sus presas tal y como lo hacen los gatos normales, pero con la ventaja adicional que les proporciona poder volar. Sin embargo, nunca atacan a los polluelos ni roban sus huevos.

Los tressyms se aparean con otros de su clase, pero no se emparejan de por vida. Uno de ellos también puede reproducirse con un gato normal, aunque solo uno de cada diez de sus descendientes será un tressym; los demás serán gatos normales.

El tressym tiene buena memoria, especialmente cuando se trata de los peligros. Por ejemplo, uno que vea a un humano usar una *varita de relámpagos* recordará la amenaza que suponen los "palos de madera que esgrimen los humanos" durante el resto de su vida. Un tressym de buena salud puede vivir, si tiene suerte, hasta los 20 años.

Con permiso del DM, una persona que lance el conjuro de *encontrar familiar* podrá elegir convocar a un tressym en lugar de a un gato normal.



Tressym

Tressym

Bestia Diminuta, caótica neutral

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 5 (2d4)
Velocidad: 40 pies, trepar 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: entiende común, pero no puede hablar
Desafío: 0 (10 PX)

Detectar el Veneno. Un tressym puede detectar si una sustancia es venenosa por su sabor, tacto u olor.

Detectar Invisibilidad. El tressym puede ver todo aquello que esté afectado por invisibilidad mágica a 60 pies o menos.

Olfato Agudo. El tressym tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen del olfato.

Acciones

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 1 de daño cortante.

Yikarias (el pueblo yak)

Los yikarias ("elegidos de la fortuna", en su idioma) son humanoides del tamaño de ogros. Sus cabezas tienen el aspecto de yaks enfadados, con cuernos curvos y expresiones severas. Sus enormes cuerpos están recubiertos de una gruesa piel velluda y de cabello; muchos forasteros no pueden distinguir a qué sexo pertenecen.

Sociedad yikaria. Otras razas civilizadas tratan a los yikarias como si fueran el "hombre del saco", una especie aterradora de viles, despiadados y poderosos salvajes. Viven en asentamientos aislados, tales como valles montañosos, mesetas y oasis en el desierto, que los protegen de las peores inclemencias de la naturaleza. En estos escondites aparentemente idílicos, los yikarias someten a sus esclavos humanoides con puño de hierro. A pesar de todos sus conocimientos y su cultura, los yikarias son amos malvados en extremo. Se preocupan por sus desgraciados súbditos solo en la medida en que un esclavo vivo resulta más útil que uno muerto, y porque mantener a uno con vida es más fácil que esforzarse ellos mismos. No es que los yikarias sean perezosos, todo lo contrario. Simplemente consideran que la mayoría de las tareas son demasiado serviles para ellos.

Los forasteros que se topan con un enclave de yikarias quedan sorprendidos por lo general e, incluso, se complacen al encontrar lo que parece ser un lugar utópico; los yikarias fomentarán esa imagen hasta puedan desarmar y esclavizar a los recién llegados.

A los yikarias les gusta aprender, particularmente cuando se trata de los secretos de la magia elemental y los saberes oscuros, de los que podrían servirse para corromper o dominar a otros. Los miembros de esta raza destruyen aquellos conocimientos que no pueden obtener o usar. No dados a los sentimientos por naturaleza, los padres yikarias hacinan a los niños en guarderías comunitarias en cuanto se destetan, para no reconocerlos como propios nunca más. Los yikarias no sienten lealtad hacia sus familias, tan solo a su dios y a su raza.



Guerrero yikaria

Guerrero yikaria

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 11 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 60 (8d10 + 16)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Supervivencia +4
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, yikaria
Desafío: 3 (700 PX)

Posesión (se recarga tras un descanso corto o largo). El yikaria trata de poseer a un humanoide o gigante mediante la magia. Ha de tocar al objetivo durante todo un descanso corto o el intento fracasará. Al final del descanso, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará poseída por el yikaria, que desaparecerá junto con todo lo que lleva puesto y transporta en su equipo. Hasta que la posesión finalice, el objetivo quedará incapacitado, perderá el control de su cuerpo y no será consciente de su entorno. El yikaria ahora controla el cuerpo y no puede ser escogido como objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto; también conserva su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus competencias. Por lo demás, utiliza el perfil del objetivo, salvo sus conocimientos, rasgos de clase, dotes y competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo descienden a 0, el yikaria decide finalizarla como acción o es expulsado del cuerpo por un efecto como el de un conjuro de *disipar el bien y el mal*. Cuando la posesión termina, el yikaria reaparece en un espacio desocupado situado a 5 pies o menos del cuerpo y permanece aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si el cuerpo del anfitrión muere mientras está poseído por el yikaria, este último fallecerá también, y su cuerpo no reaparecerá.

Acciones

Ataque múltiple. El yikaria hace dos ataques, con su espadón o su arco largo.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (4d6 + 4) de daño cortante.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d8) de daño perforante.

Sacerdote yikaria

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 12 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 52 (7d10 + 14)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Medicina +6, Supervivencia +6
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: común, yikaria
Desafío: 4 (1.100 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El yikaria es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *luz, llama sagrada, reparar, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, orden imperiosa, perdición, santuario*
Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, augurio, inmovilizar persona*
Nivel 3 (3 espacios): *imponer maldición, protección contra energía, recado*
Nivel 4 (1 espacio): *destierro*

Posesión (se recarga tras un descanso corto o largo). El yikaria trata de poseer a un humanoide o gigante mediante la magia. Ha de tocar al objetivo durante todo un descanso corto o el intento fracasará. Al final del descanso, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará poseída por el yikaria, que desaparecerá junto con todo lo que lleva puesto y transporta en su equipo. Hasta que la posesión finalice, el objetivo quedará incapacitado, perderá el control de su cuerpo y no será consciente de su entorno. El yikaria ahora controla el cuerpo y no puede ser escogido como objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto; también conserva su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus competencias. Por lo demás, utiliza el perfil del objetivo, salvo sus conocimientos, rasgos de clase, dotes y competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo descienden a 0, el yikaria decide finalizarla como acción o es expulsado del cuerpo por un efecto como el de un conjuro de *disipar el bien y el mal*. Cuando la posesión termina, el yikaria reaparece en un espacio desocupado situado a 5 pies o menos del cuerpo y permanece aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si el cuerpo del anfitrión muere mientras está poseído por el yikaria, este último fallecerá también, y su cuerpo no reaparecerá.

Acciones

Ataque múltiple. El yikaria hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

Bastón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente, o 12 (2d8 + 3) de daño contundente si se usa a dos manos.

Invocar elemental de tierra (1/Día). El yikaria invoca a un elemental de tierra. Este aparece en un espacio desocupado situado a 60 pies o menos de su invocador y actúa como aliado de este. Permanece durante 10 minutos, hasta que muere o hasta que su invocador lo desconvoca como acción.

Siervos del Dios Olvidado. Los yikarias funcionan como una teocracia malvada al servicio del Dios Olvidado. La adoración que profesan a esta deidad salvaje e innominada dirige sus vidas. Esta divinidad adopta la forma de un yikaria macho, pero el rostro de la deidad está desgastado hasta el punto de carecer de cualquier rasgo distintivo. Apaciguan al dios mediante sacrificios, que sus seguidores realizan ofreciendo a esclavos según la tradición elemental, es decir, mediante el fuego (inmolación), la tierra (enterramiento en vida), el agua (ahogamiento) o el aire (arrojando a la víctima desde una gran altura). Los sacrificios tienen el propósito de asegurarse la benevolencia de la deidad y castigar a los esclavos díscolos.

El Dios Olvidado permitió que los yikarias esclavizaran a los daos durante algún tiempo. Se dice que esta deidad viajó al Plano Elemental de la Tierra y, a través de engaños y subterfugios, derrotó al gran khan de los daos. El precio de aquella derrota fue duro: los daos se vieron obligados a servir al Dios Olvidado y a sus secuaces, que les prohibieron atacarlos "durante mil y un años". La sentencia ya ha prescrito, de manera que los yikarias ya no pueden invocar a los daos como hacían antaño, pero el temor al Dios Olvidado ha evitado que estos busquen venganza.

Usurpapieles. El arma más aterradora de los yikarias es su habilidad para introducirse por medios mágicos bajo la piel de otra criatura, controlar su cuerpo y anular su mente. Los yikarias usan esta facultad para espiar a sus enemigos, robarles, asesinar a sus líderes y secuestrar a sus jóvenes.

Nuevas opciones para los gigantes

Puedes personalizar a cualquiera de los gigantes de esta aventura dándole características más allá de lo que se expone en el *Monster Manual*. Este apartado te ofrece nuevas opciones para los seis tipos de gigantes.

Gigantes de las colinas

A algunos gigantes de las colinas adultos les gusta lanzarse contra enemigos más pequeños y aplastarlos bajo su peso. Esta habilidad se representa a través de la siguiente acción opcional:

Aplastar. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura Mediana o de menor tamaño. *Impacto:* 26 (6d6 + 5) de daño contundente, el gigante aterriza derribado en el espacio del objetivo, de manera que este último queda agarrado (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura estará derribada. El agarre finalizará antes si el gigante se pone de pie.

Gigantes de escarcha

Algunos gigantes de escarcha adultos son cazadores expertos que construyen y lanzan redes lastradas con fragmentos de metal o hueso. Esta habilidad se representa a través de la siguiente acción opcional:

Red lastrada. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 20/60 pies, una criatura Pequeña, Mediana o Grande. *Impacto:* El objetivo queda apresado hasta que pueda escapar de la red. Cualquier criatura podrá usar su acción para realizar una prueba de Fuerza CD 17 y liberarse a sí misma o a otra criatura que se encuentre en la red; el efecto terminará si la supera. Infligir 15 puntos de daño cortante a la red (CA 12) la destruirá y liberará al objetivo.



Gigantes de fuego

Algunos gigantes de fuego adultos están entrenados para asediar fortalezas y romper las líneas enemigas. Estas habilidades se representan a través de los siguientes atributos:

Monstruo de Asedio. El gigante inflige el doble de daño a los objetos y las estructuras.

Derribar. Cuando el gigante ocupa el espacio de cualquier enemigo por primera vez en un turno, este último deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 19 o caerá derribado.

Gigantes de las nubes

Algunos gigantes de las nubes adultos tienen la habilidad mágica de crear barreras de viento en torno a sí mismos; estas barreras poseen la fuerza de un vendaval y son capaces de desviar los proyectiles. A otros les gusta lanzar a sus enemigos por los aires. Estas habilidades se representan a través de las siguientes acciones opcionales:

Lanzar. El gigante intenta arrojar por los aires a una criatura Pequeña o Mediana que se encuentre a 10 pies o menos de su posición. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o el gigante conseguirá lanzarlo horizontalmente a 60 pies en la dirección que elija, aterrizando derribado; sufrirá 1d8 de daño contundente por cada 10 pies que haya volado.

Aura de viento. Un aura mágica de viento rodea al gigante. Se trata de una esfera de 10 pies de radio que durará tanto tiempo como el gigante mantenga la concentración en esta (igual que si se concentrara en un conjuro). Mientras el aura sea efectiva, el gigante obtendrá un bonificador de +2 a su CA contra los ataques procedentes de armas a distancia y, además, todas las llamas vivas dentro del área se extinguirán, a menos que sean mágicas.

Gigantes de piedra

A algunos gigantes de piedra adultos les gusta agarrar a sus enemigos y lanzarlos por los aires. También pueden arrojar piedras rodando por el suelo, impactando a múltiples enemigos que estén en la trayectoria. Estas habilidades se representan a través de las siguientes acciones opcionales:

Lanzar. El gigante intenta arrojar por los aires a una criatura Pequeña o Mediana que se encuentre a 10 pies o menos de su posición. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o el gigante conseguirá lanzarlo horizontalmente a 60 pies en la dirección que elija, aterrizando derribado; sufrirá 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que haya volado.

Piedra rodante. El gigante lanza una piedra que rueda por el suelo siguiendo una línea de 30 pies de longitud y 5 pies de ancho. Todas las criaturas que se encuentren en esa trayectoria deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17; recibirán 22 (3d10 + 6) de daño contundente y caerán derribadas si la fallan.

Gigantes de las tormentas

Algunos gigantes de las tormentas adultos pueden canalizar un poder atronador a través de sus cuerpos y liberarlo con un pisotón ensordecedor. Esta habilidad se representa a través de la siguiente acción opcional:

Pisotón atronador (Recarga 6). El gigante de las tormentas da un pisotón en el suelo, desencadenando un trueno. Todas las demás criaturas que se encuentren a 15 pies o menos de él deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17; si la fallan, recibirán 33 (6d10) de daño de trueno y quedarán ensordecidas hasta el comienzo del siguiente turno del gigante. Si la superan, las criaturas sufrirán la mitad de daño y no quedarán ensordecidas. El trueno se podrá escuchar en un radio de 1.200 pies.

Apéndice D: PNJ especiales

Augrek Brighthelm

Humanoide Mediano (enano escudo), legal bueno

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla, escudo)
Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +2
Resistencia a daño: veneno
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: común, enano

Resistencia Enana. Augrek tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

Acciones

Martillo de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño contundente, o 7 (1d10 + 2) de daño contundente si se usa a dos manos.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante. Augrek lleva diez virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

Augrek es la ayudante del alguacil; vigila la puerta suroeste de Bryn Shander, dando la bienvenida a los visitantes a la ciudad. Es una persona de buen corazón.

Ideal: "Llegarás más lejos en la vida con una palabra amable que con un hacha".
Vínculo: "Bryn Shander es mi hogar. Mi trabajo es protegerlo".
Defecto: "Estoy locamente enamorada del alguacil Southwell. Algún día espero casarme con él".



Sirac de Suzail

Humanoide Mediano (humano chondathano), legal bueno

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Atletismo +4, Perspicacia +3, Supervivencia +3
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: común, orco

Acciones

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Dardo. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante. Sirac lleva consigo seis dardos.

Reacciones

Parada. Sirac añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Información para interpretar al personaje

Sirac es un acólito de Torm que creció en las calles de Suzail, la capital de Cormyr. Llegó al Valle de Icewind para convertirse en pescador de truchas cabeciduras, pero en su lugar halló su vocación religiosa. Hijo ilegítimo de Artus Cimber, un renombrado aventurero humano, Sirac no ha visto a su padre desde que era un bebé.

Ideal: "Sin deber ni lealtad, un hombre no es nadie".
Vínculo: "Seré del Valle de Icewind por el resto de mis días".
Defecto: "Soy honrado hasta cierto punto".



©2021 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Duvessa Shane

Humanoide Mediano (humano illuskano), legal bueno

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, enano, gigante, orco

Acciones

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +2 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante. Duvessa lleva consigo solo una daga.

Reacciones

Parada. Duvessa añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que la fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Información para interpretar al personaje

Duvessa es hija de un comerciante de Waterdeep y de una tabernera; posee el talento de su madre para negociar y el encanto de su padre. Siendo la primera mujer en servir como portavoz del pueblo de Bryn Shander, y recién llegada al cargo, tiene mucho que demostrar.

Ideal: "Las gentes del Valle de Icewind son supervivientes. Pueden capear cualquier temporal".
Vínculo: "Mi madre me enseñó lo que significa ser una buena líder. No pienso decepcionarla".
Defecto: "No cedo ni un milímetro en ninguna discusión o conflicto".



Markham Southwell

Humanoide Mediano (humano turami), legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura de bandas)
Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Habilidades: Percepción +5, Supervivencia +5
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: común

Acciones

Ataque múltiple. Markham hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

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.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10 + 1) de daño perforante. Markham lleva veinte virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

El alguacil Markham de Bryn Shander es un hombre fornido y agradable, aunque parco en palabras. Nada le importa más que proteger el Valle de Icewind. Juzga a los demás por lo que hacen, no por lo que dicen.

Ideal: "Todo el mundo merece ser tratado con dignidad".
Vínculo: "Duvessa es una líder natural, pero necesita ayuda. Esa es mi tarea".
Defecto: "Entierro mis sentimientos y no me interesan las conversaciones triviales".



©2021. Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Beldora

Humanoide Mediano (humano illuskano), caótico bueno

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 18 (4d8)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Engaño +5, Investigación +5, Percepción +3, Perspicacia +3, Persuasión +5
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: común, dracónico, enano, mediano

Acciones

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Beldora lleva consigo diez virotes de ballesta.

Reacciones

Ponerse a cubierto. Beldora añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que la fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver al atacante y no puede estar agarrada o apresada.

Información para interpretar al personaje

Beldora es miembro de los Arpistas y sobrevive gracias a su ingenio y a sus artimañas. Parece una sintecho, pero es una superviviente que huye de las riquezas materiales.

Ideal: "Todos debemos hacer un esfuerzo por ayudarnos unos a otros".
Vínculo: "Arriesgaré mi vida para proteger a los desvalidos".
Defecto: "Me gusta mentirle a la gente. Hace la vida más interesante, ¿no?".



Sir Baric Nylef

Humanoide Mediano (humano illuskano), legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)
Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Habilidades: Perspicacia +4, Investigación +2, Medicina +4, Supervivencia +4
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común

Valiente. Baric tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado.

Acciones

Maza a dos manos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante. Baric lleva consigo veinte virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

Como caballero de la Orden del Guantelete, sir Baric ha jurado atrapar a los malhechores y llevarlos ante la justicia. Su presa en este momento es un salteador enano, Worvil "el Gorgojo" Forkbeard, de quien se rumorea se esconde en el Valle de Icewind. Además de su equipo, sir Baric posee un caballo de guerra sin acorazar llamado Henry.

Ideal: "No se debe permitir que el mal prospere en este mundo".
Vínculo: "Tyr es mi señor; la orden, mi familia. A través de mis acciones, honraré a ambos".
Defecto: "No tengo miedo a morir. Cuando Tyr me llame por fin, acudiré a él feliz".



©2021 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Shalvus Martholio

Humanoide Mediano (humano turami), neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 27 (6d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Investigación +3, Juego de Manos +4, Percepción +4, Perspicacia +4, Sigilo +4.
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, elfo

Ataque Furtivo (1/Turno). Shalvus inflige 7 (2d6) de daño adicional al impactar a un objetivo con un ataque con arma para cuya tirada tenga ventaja. También provoca este daño adicional cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado de Shalvus, siempre que este último no esté incapacitado ni Shalvus tenga desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 3 (1d6) de daño contundente, o 4 (1d8) de daño contundente si se usa a dos manos.

Ballesta de mano. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Shalvus lleva consigo diez virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

Nalaskur Thaelond, de Posada del Barquero, le ha encomendado al pastor Shalvus una importante tarea: descubrir la mejor forma de que Goldenfields caiga bajo el control de la Red Negra. Shalvus cree que, de hacerlo bien, se asegurará un rápido ascenso entre las filas de los Zhentarim.

Ideal: "Haré lo que sea necesario para probar mi valía a los Zhentarim".
Vínculo: "Me encantan los animales y soy muy protector con ellos".
Defecto: "No puedo evitar correr riesgos para satisfacer mis ambiciones".



Lifferlas

Planta Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 59 (7d12 + 14)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Vulnerabilidad a daño: fuego
Resistencia a daño: contundente, perforante
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: común

Apariencia Falsa. Cuando permanece inmóvil, Lifferlas es indistinguible de un árbol normal.

Acciones

Ataque múltiple. Lifferlas realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 14 (3d6 + 4) de daño contundente.

Información para interpretar al personaje

Un druida del Enclave Esmeralda despertó al árbol Lifferlas mediante un conjuro. Goldenfields es su hogar y sus habitantes sus amigos. A los niños les gusta tallar sus nombres e iniciales en su cuerpo y colgarse de sus ramas, lo que le hace feliz.

Ideal: "Existo para proteger a las personas y plantas de Goldenfields".
Vínculo: "Los niños son maravillosos. Haría lo que fuera para hacerlos sentir felices y a salvo".
Defecto: "No puedo recordar los nombres de las personas y, a menudo, los confundo".



©2021. Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Zi Liang

Humanoide Mediano (humano shou), caótico bueno

Clase de Armadura: 15
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)

Habilidades: Acrobacias +4, Atletismo +3, Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: común, elfo, goblin

Defensa sin Armadura. Mientras Zi no lleve puesta armadura alguna ni porte escudo, se añadirá su modificador de Sabiduría a su CA.

Acciones

Ataque múltiple. Zi hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

Bastón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente, o 5 (1d8 + 1) de daño contundente si se usa a dos manos.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente. Zi lleva consigo veinte piedras de honda.

Información para interpretar al personaje

Zi Liang es una devota adoradora de Chauntea, la Madre Tierra. Su fe en los defensores de Goldenfields es bastante menor, por lo que patrulla el templo-granja mientras se encuentra fuera de servicio.

Ideal: "Si cuidamos con celo de nuestros jardines y campos, Chauntea nos sonreirá".
Vínculo: "Goldenfields es el granero del Norte. La gente depende de su seguridad y prosperidad. Haré lo que haga falta para protegerlo".
Defecto: "No confío en las autoridades. Hago lo que mi corazón me dicta como correcto".



Miros Xelbrin

Humanoide Mediano (humano damarano), neutral bueno

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Intimidación +4, Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: común

Acciones

Abrazo de oso. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) daño contundente, y el objetivo quedará agarrado (CD para escapar 13). Además, hasta que termine el agarre sufrirá 5 (1d4 + 3) de daño contundente al comienzo de cada uno de los turnos de Miros, y este último no podrá realizar ataques mientras tenga agarrada a una criatura.

Garrote. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante. Miros lleva consigo diez virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

El posadero, Miros Xelbrin, es un monstruo de feria jubilado; le apodan "el Yeti" debido a su cuerpo en forma de tonel y al grueso vello blanco que le cubre brazos, pecho, espalda y cabeza. Cuando Goldenfields sufre, su negocio también se resiente, por lo que se toma muy en serio la protección del complejo.

Ideal: "Como sostienen en el Enclave Esmeralda, creo que la civilización y la naturaleza necesitan aprender a coexistir".
Vínculo: "¡Ríete de mí todo lo que quieras, pero ni se te ocurra hablar mal de mi posada o mis empleados!".
Defecto: "Cuando algo me fastidia, tengo tendencia a sufrir arranques de ira".



© 2021. Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Naxene Drathkala

Humanoide Mediano (humano turami), neutral bueno

Clase de Armadura: 10 (13 con *armadura de mago*)
Puntos de golpe: 27 (6d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Historia +5
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: común, dracónico, enano, elfo

Lanzamiento de Conjuros. Naxene es una lanzadora de conjuros de nivel 6. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, escudo, proyectil mágico*
Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso, sugestión*
Nivel 3 (3 espacios): *relámpago, volar*

Acciones

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 2 (1d6 – 1) de daño contundente, o 3 (1d8 – 1) de daño contundente si se usa a dos manos.

Información para interpretar al personaje

Los cultivos de Goldenfields son vitales para la supervivencia de Waterdeep, por lo que la Orden Vigilante de Magos y Protectores envió a Naxene para asegurarse de que el templo-granja estuviera defendido como es debido. Al principio, la maga contemplaba su cometido como un castigo, pero ahora aprecia la paz y la tranquilidad.

Ideal: "No hay problema que no se pueda resolver mediante la magia".
Vínculo: "Siento un gran respeto por lady Laeral Silverhand de Waterdeep. Tanto ella como la Alianza de los Lores traerán un orden muy necesario a esta tierra sin ley".
Defecto: "Soy demasiado inteligente como para equivocarme en nada".



Oren Yogilvy

Humanoide Pequeño (mediano fortecor), caótico bueno

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 9 (2d6 + 2)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Habilidades: Percepción +2, Interpretación +7, Persuasión +5
Resistencia a daño: veneno
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, mediano

Afortunado. Si Oren saca un 1 en una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, podrá volver a hacer la tirada, aunque deberá aceptar el nuevo resultado.

Agilidad de Mediano. Oren puede moverse a través del espacio ocupado por una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al suyo.

Resistencia de Fornido. Oren tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

Acciones

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 3 (1d4 + 1) de daño perforante. Oren lleva consigo cuatro dagas.

Información para interpretar al personaje

Oren llegó a Fin del Surco del Norte en busca de un trabajo fácil y lo encontró. Canta a cambio de la cena, bebe como un enano sediento y deambula por los campos al caer la noche, soñando con nuevas letras con las que entretener a los demás huéspedes de la posada. A Oren le gusta meterse en líos de vez en cuando, pero no hay en él ni una pizca de maldad.

Ideal: "La música es el alimento del alma".
Vínculo: "Ya tenías toda mi atención cuando dijiste: '¿Puedo invitarte a una ronda?'".
Defecto: "Tengo una especial habilidad para meterme en situaciones peligrosas. ¡Menos mal que tengo suerte!".



©2021 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Darathra Shendrel

Humanoide Mediano (humano chondathano), legal bueno

Clase de Armadura: 14 (coraza)
Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Historia +2, Intimidación +4, Investigación +2, Percepción +2, Persuasión +4
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común

Valiente. Darathra tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustada.

Acciones

Ataque múltiple. Darathra hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

Ballesta pesada. *Ataque con arma a distancia:* +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante. Darathra lleva consigo veinte virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

Como la lord protector de Triboar y agente secreto de los Arpistas, Darathra ha jurado defender la ciudad, y se toma su deber muy en serio. Además de su equipo, Darathra posee un caballo de guerra sin armadura llamado Buster.

Ideal: "Las buenas personas deberían tener siempre ocasión de prosperar, libres de la tiranía".
Vínculo: "Protegeré Triboar y a sus ciudadanos, aunque me cueste la vida".
Defecto: "Me niego a dar un paso atrás. Ponme a prueba y ya verás lo que pasa".



Darz Helgar

Humanoide Mediano (humano illuskano), neutral

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)
Velocidad: 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Intimidación +2, Juego de Manos +4, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: común

Ataque Furtivo (1/Turno). Darz inflige 7 (2d6) de daño adicional al impactar a un objetivo con un ataque con arma para cuya tirada tiene ventaja. También provoca este daño adicional cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado de Darz, siempre que este último no esté incapacitado ni Darz tenga desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente. Darz lleva consigo veinte piedras de honda.

Información para interpretar al personaje

Cuando era joven, Darz perteneció al Gremio del Xanathar, una organización de ladrones de Waterdeep. Tras cumplir diez años de prisión por sus crímenes, cortó todos sus lazos con la ciudad y se trasladó al norte para trabajar como vigilante en un campamento.

Ideal: "Puedes huir de tu pasado, pero no puedes esconderte de este".
Vínculo: "He rehecho mi vida en Triboar, y esta vez no voy a huir".
Defecto: "No me arrepiento de nada. Hago lo que sea necesario para sobrevivir".



© 2021. Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Narth Tezrin

Humanoide Mediano (humano tethyriano), caótico bueno

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 18 (4d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Investigación +3, Percepción +6, Perspicacia +4, Persuasión +5
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: común, enano

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, Narth puede usar una acción adicional para Correr, Destrabarse o Esconderse.

Acciones

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Narth lleva consigo veinte virotes de ballesta.

Información para interpretar al personaje

Narth se dedica a vender equipo a los aventureros, y también tiene espíritu aventurero. El bazar Escudo de León le paga bien, pero él anhela llegar a ser un personaje de renombre por sus propios méritos. Al mismo tiempo, regenta un negocio con su compañera Alaestra y sabe que ella no le perdonaría si se marchara para no volver.

Ideal: "Cuanto mayor es el riesgo, mayor es la recompensa".
Vínculo: "Adoro a mi compañera Alaestra. Me gustaría hacer algo para impresionarla".
Defecto: "Me jugaré la vida para convertirme en leyenda".



Urgala Meltimer

Humanoide Mediano (humano turami), legal bueno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +3
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, gigante

Matagigantes. Cualquier ataque con arma que Urgala realice contra un gigante infligirá un daño adicional de 7 (2d6) al impactar.

Acciones

Ataque múltiple. Urgala hace dos ataques con su lucero del alba o su arco corto.

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 5 (1d6 + 1) de daño perforante. Urgala lleva consigo una aljaba con veinte flechas.

Información para interpretar al personaje

Urgala es una aventurera retirada que regenta una respetable posada, la Casa del Broquel Norteño, y no le gustaría ver destruidos ni su negocio ni las casas de sus vecinos. Por eso, su tolerancia hacia los monstruos o los matones es nula.

Ideal: "Vivimos en un mundo violento y, a veces, la violencia es necesaria para sobrevivir".
Vínculo: "Mi hogar es mi vida. Amenázalo y lo pasarás mal".
Defecto: "Sé cuán traicioneros y codiciosos pueden llegar a ser los aventureros. No confío en ellos, en ninguno de ellos".



©2021 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Othovir

Humanoide Mediano (humano illuskano), legal neutral

Clase de Armadura: 10 (13 con *armadura de mago*)
Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: común, elfo

Lanzamiento de Conjuros. Othovir es un lanzador de conjuros de nivel 2. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, guardia de cuchillas, prestidigitación, reparar*
Nivel 1 (3 espacios): *armadura de mago, ola atronadora, rayo de hechicería*

Acciones

Estoque. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 4 (1d8) de daño perforante.

Reacciones

Parada. Othovir añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Información para interpretar al personaje

Othovir es un fabricante de arreos de gran talento a quien no le gusta hablar de su familia ni de su procedencia. Solo le preocupan su negocio, sus clientes y mantener su buen nombre.

Ideal: "Averigua qué es lo que se te da bien y hazlo lo mejor que puedas".
Vínculo: "No permitiré que nada empañe mi nombre".
Defecto: "Me molesta que los demás se entrometan en mi vida privada".



Ghelryn Foehammer

Humanoide Mediano (enano escudo), legal bueno

Clase de Armadura: 14 (coraza y escudo)
Puntos de golpe: 30 (4d8 + 12)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	7 (–2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Intimidación +2, Percepción +2
Resistencia a daño: veneno
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: común, enano

Matagigantes. Cualquier ataque con arma que Ghelryn realice contra un gigante infligirá un daño adicional de 7 (2d6) al impactar.

Resistencia Enana. Ghelryn tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

Acciones

Ataque múltiple. Ghelryn hace dos ataques con su hacha de guerra.

Hacha de guerra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 8 (1d8 + 4) de daño cortante, o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Información para interpretar al personaje

Ghelryn, el herrero, es buena persona, pero odia a los orcos y a los gigantes, los odia a muerte. ¡Cree que el solemne deber de todos los enanos es abrirles el cráneo en dos!

Ideal: "Es labor de todos y cada uno de los enanos forjar un legado".
Vínculo: "Apoyo al clan Foehammer y a toda la raza enana".
Defecto: "Nunca huyo de una pelea, especialmente si implica acabar con orcos o gigantes".



©2021. Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

Instrucciones para el DM

Si quieres que tus jugadores interpreten a los PNJ gigantes de las tormentas del capítulo 12, haz cuatro copias de este perfil del **gigante de las tormentas** que te presentamos a continuación y repártelas. Si tienes más de cuatro jugadores, no todos ellos podrán disponer de un PNJ gigante de las tormentas que representar.

Los jugadores que reciban un perfil también deberán tener una copia de una de las cuatro tarjetas de menor tamaño que presentamos en esta página. Cada una de ellas detalla las competencias en habilidades y la información necesaria para interpretar a uno de los gigantes de las tormentas en particular. Hay una tarjeta para cada uno: Nimir, Orlekto, Shaldoor y Vaasha. Asegúrate de que al jugador a quien asignes la carta de Orlekto le apetece interpretar a un PNJ malvado y traicionero.

Gigante de las tormentas

Gigante Enorme

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)
Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)
Velocidad: 50 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +9, Car +9
Resistencia a daño: frío
Inmunidad a daño: relámpago, trueno
Sentidos: Percepción pasiva 19
Idiomas: común, gigante

Anfibio. El gigante es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del gigante es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *caída de pluma, detectar magia, levitar, luz*
3/día cada uno: *controlar el clima, respirar bajo el agua*

Acciones

Ataque múltiple. El gigante hace dos ataques con su espadón.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 30 (6d6 + 9) de daño cortante.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +14 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 35 (4d12 + 9) de daño contundente.

Relámpago (se recarga tras un descanso corto o largo). El gigante lanza un relámpago mágico a un punto que pueda ver y se encuentre a 500 pies o menos de distancia. Todas las criaturas situadas a 10 pies o menos de ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 54 (12d8) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Nimir

Gigante de las tormentas legal bueno

Habilidades: Atletismo +14, Perspicacia +8, Percepción +9

Información para interpretar al personaje

Nimir es un perspicaz y bien plantado gigante de las tormentas que cree que una alianza duradera entre los gigantes y la gente pequeña puede hacer del mundo un lugar más seguro y civilizado. Tiene el convencimiento de que el rey Hekaton ha sido sabio al elegir a la princesa Serissa como su heredera natural, por lo que jamás se le ocurriría cuestionar sus órdenes.

Ideal: "Los grandes tienen el deber de proteger a los pequeños".
Vínculo: "Daría mi vida por defender a mi rey y a su linaje".
Defecto: "Nunca cuestiono las órdenes".

Orlekto

Gigante de las tormentas caótico malvado

Habilidades: Atletismo +14, Engaño +14, Percepción +9

Información para interpretar al personaje

Orlekto está enamorado de la princesa Mirran y quiere ver cómo se convierte en la reina del *Trono de Wyrmskull* (en el caso de que Mirran haya fallecido, Orlekto tendrá la intención de vengarla). Si se le presenta la oportunidad de eliminar a Hekaton o a Serissa, el gigante la aprovechará. Hasta entonces, ocultará su naturaleza traicionera.

Ideal: "Los gigantes de las tormentas deberían gobernar el mundo. ¡Unos líderes débiles han dejado que los dragones y otros roben lo que los dioses nos entregaron!".
Vínculo: "Sirvo a la princesa Mirran y solo a ella".
Defecto: "Por conseguir el amor de Mirran o mi venganza, traicionaría a mi rey y mi honor".

Shaldoor

Giganta de las tormentas caótica buena

Habilidades: Atletismo +14, Percepción +9, Trato con Animales +9

Información para interpretar al personaje

Amazona experta de rocs y ballenas, Shaldoor cree que Annam el Padre Supremo destruyó el ordning para forzar a los gigantes a declarar la guerra a los dragones. ¡Le encanta estar en primera línea durante este grandioso conflicto!

Ideal: "Los gigantes están hechos para la guerra, ¡los de las tormentas sobre todo!".
Vínculo: "Ostoria ya no existe, pero echo de menos que vuelva a haber un poderoso imperio de los gigantes".
Defecto: "Me gusta hacer caer una lluvia de destrucción sobre mis enemigos, a los que jamás doy cuartel".

Vaasha

Giganta de las tormentas neutral buena

Habilidades: Atletismo +14, Percepción +9, Supervivencia +14

Información para interpretar al personaje

Vaasha es una hábil cazadora y rastreadora que no se lanza a la carga contra el peligro sin haber evaluado primero los riesgos. No teme decir lo que piensa, ni siquiera a su rey. Para ella, un líder digno valora la verdad, sin importar cuán dolorosa sea.

Ideal: "Quiero que este conflicto acabe para poder volver a la apacible quietud de las profundidades del océano".
Vínculo: "Protegeré este hermoso mundo de los estragos del mal hasta mi último aliento".
Defecto: "No me importa si mis palabras hieren los sentimientos de los demás".

© 2021 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar esta página y usarla en tus partidas privadas.

PARA ENFRENTARTE A LOS GIGANTES DEBES SER UNO DE ELLOS

Gigantes y dragones guerrearon a lo largo de toda la Frontera Salvaje. Las civilizaciones humanas actuales han olvidado aquellas luchas, pero algunas de sus antiguas reliquias han perdurado. Ahora, la tierra se estremece una vez más bajo las atronadoras zancadas de los gigantes.

Los gigantes de las colinas asaltan las granjas en busca de comida y ganado, mientras los gigantes de piedra arrasan los asentamientos que encuentran en su camino. Los gigantes de escarcha saquean las ciudades de la costa y los gigantes de fuego esclavizan a la población. Los castillos de los gigantes de las nubes surcan los cielos, proyectando sus siniestras sombras sobre las poblaciones del Norte. No obstante, ninguna amenaza es comparable con la ira de los gigantes de las tormentas, que han sufrido una traición.

Unos enclenques aventureros deberán afrontar este desafío, reunir fuerzas, reactivar el poder de las antiguas runas y llevar la lucha hasta las puertas de los gigantes. Solo entonces descubrirán el mal oculto que está a punto de provocar la guerra entre los gigantes y la gente pequeña. Solo así podrán forjar una alianza para poner fin al conflicto antes de que estalle.

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para personajes de niveles 1-10.

Utilízala con la quinta edición del *Player's Handbook*, *Monster Manual* y *Dungeon Master's Guide*.

STORM KING'S THUNDER

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

GaleForce9

8 435407 626188
EL TRUENO DEL REY DE LA TORMENTA
SKU : EEWCD014
EAN : 8435407626188
73616-S