

EL INVIERNO DE LA BRUJA



Por **Stephen Radney-MacFarland**
Traducido por **Humuusa (aka Bowelsey)**
Maquetado por **Tel'Arin**
Ilustraciones por **Dave Allsop, Eric Deschamp, Izzy, William O'Connor, Wayne Reynolds, Amelia Stoner, Sam Wood**
Cartografía por **Jason A. Engle, Sean Macdonald**

Un frío viento invernal sopla desde las Montañas Azote, pero sus orígenes no son de este mundo. Y con él llegan historias terribles de una hada que recorre la tierra. Fría, bella y mortal, convierte a cada mortal que toca en una estatua de hielo, y parece decidida a cubrir todo el norte en una capa de hielo.

Es el Invierno de la Bruja... y si la archifata Koliada no es detenida puede ser el último del mundo.



“El Invierno de la Bruja” es una aventura épica de DUNGEONS & DRAGONS para personajes de nivel 22. Para el final de la aventura, los personajes habrán alcanzado el nivel 23° y pueden estar camino de alcanzar el 24°.

TRASFONDO

Los métodos de las hadas son misteriosos y mortales. Esto es especialmente cierto para las hadas de corazón gélido y crueles de la Corte del Invierno. Vigilados por el Príncipe de la Escarcha, las diversas hadas que conforman la corte a menudo son dejadas a su suerte y la persecución de sus propios deseos caprichosos.

Aunque es conocido que el Príncipe de la Escarcha alberga un desprecio absoluto por los mortales, también raramente actúa directamente contra ellos, pero tales restricciones no son típicas en otros miembros de su corte. Un ser en particular, una archifata en tanto menor llamada Koliada la Bruja del Invierno, realiza peligrosas excursiones al mundo de forma regular.

Cada siglo o así, la Bruja del Invierno lanza una campaña de desesperación helada sobre el mundo mortal. Cuando llega, las nieves se niegan a desaparecer en la primavera, y el frío del invierno comienza a extenderse hacia el sur, expandiéndose con cada una de sus victorias. Junto con el frío llegan extraños ejércitos de hadas y de los mortales retorcidos que se han arrodillado ante la Bruja del Invierno. A medida que su invierno se extiende, la Bruja del Invierno convierte a los mortales en estatuas de hielo, que de alguna manera actúan como conductos sombríos del poder de Koliada.

La última vez que la Bruja del Invierno recorrió el mundo, un grupo de caballeros del Imperio de Nerath detuvieron su avance. Estos héroes adquirieron el némesis para Koliada -un artefacto poderoso de pura luz de sol llamado la Astilla del Sol- el único objeto en el universo conocido que puede destruir a Koliada. Los caballeros se adentraron en las lejanas extensiones heladas de las Tierras Salvajes de las Hadas y se enfrentaron a Koliada en el interior de su fortaleza del Corazón del Invierno. Con la Astilla del Sol como arma, combatieron a la archifata, pero antes de

que pudieran emplear el artefacto para destruirla, Koliada huyó del campo de batalla, y aunque los caballeros ganaron el día, sabían que alguien debería enfrentarse de nuevo a la Bruja del Invierno. Preparándose para ese día, ocultaron la Astilla del Sol, sellándola en un monasterio aislado donde un miembro de su orden pudiera recuperarla de nuevo la siguiente vez que Koliada recorriera el mundo. Pero entonces el orgulloso Nerath cayó, y con él fue casi todo el conocimiento sobre la Astilla del Sol y como derrotar a Koliada.

Ahora la Bruja del Invierno recorre el mundo de nuevo. A medida que el frío se extiende hacia el sur, un caballero no muerto y desgraciado intenta reunir a un grupo de héroes que puedan recuperar la Astilla del Sol y derrotar a la Bruja del Invierno de una vez por todas, pero otros poderes viles trabajan contra este plan. El señor demoníaco Orcus se ha interesado en la marcha de Koliada, no por amor por la hada y sus motivos (aunque el caos que siempre es útil). En su lugar ha colocado a sus agentes para acotar tras bambalinas para recuperar la Astilla del Sol. No sólo el Señor Demoníaco de los Muertos Vivientes desea corromper un artefacto tan poderoso de energía radiante, sino que también desea que la marcha de Koliada llegue más al sur que nunca, esperando que congele un volcán al sur y libere a un primordial atrapado en su interior -para un fin que solo conoce el demonio.

Una cosa está clara: son necesarios héroes para terminar el Invierno de la Bruja.

SINOPSIS

“El Invierno de la Bruja” comienza con los PJs recibiendo un urgente pero de algún modo críptico mensaje del caballero esquelético Sir Keegan. En esta carta, les pide que regresen al pueblo de Refugio Invernal y se reúnan con él en su tumba bajo las ruinas de la Fortaleza del Páramo Sombrío.

Regresando a Refugio Invernal, los PJs descubren que en su ausencia el asentamiento ha dado un giro a peor. Una ola de frío antinatural ha destruido las cosechas locales, se han

perdido aldeanos del pueblo y de la campiña circundante y relatos sobre el regreso de la infame Bruja del Invierno -una saga cruel y detestable de leyenda- abundan. Pero tan terribles como las cosas parecen en la superficie, se demuestra que son mucho peor cuando los PJs visitan a Sir Keegan. Descubren que el caballero esquelético es una víctima impotente de un interrogatorio agresivo por parte de una calavera en llamas y un par de demonios. Los esbirros muertos vivientes de Orcus y sus matones demoníacos están intentando arrancar la ubicación de algo llamado la Astilla del Sol al obstinado caballero. Si es rescatado, Sir Keegan explica a los PJs la naturaleza sobre la plaga en la campiña circundante, y la razón porque los esbirros de Orcus están interesados en el regreso de la Bruja del Invierno. (Los PJs podrían terminar visitando Penumbrosa si no tienen éxito en descubrir el engaño de los esbirros).

Armados con este conocimiento, la siguiente misión de los PJs es encontrar y recuperar la Astilla del Sol antes de que lo hagan las fuerzas de Orcus. La Astilla del Sol se encuentra bajo las lejanas ruinas del Monasterio de San Alabat, y ha estado encerrada allí durante siglos por un poderoso sello y guardia colocada por la orden hace tiempo extinta de Sir Keegan. Para cuando los PJs alcanzan el lugar, los esbirros de Orcus ya están allí, y han comenzado un ritual complicado que deshará las guardias del sello. Afortunadamente para los PJs, su misión todavía no se ha completado. Los PJs se pueden abrir paso hacia las ruinas más profundas, derrotar a los aduladores del señor demoníaco y recuperar la Astilla del Sol, pero no antes de haber tratado con el guardián del artefacto: un poderoso ángel de la profecía llamado Remliel.

Una vez que los PJs han recuperado la Astilla del Sol, el siguiente paso es encontrar y enfrentarse a la Bruja del Invierno. La búsqueda les conduce a un frío glaciar de montaña en las Montañas Azote. Desde este sitio, la Bruja del Invierno ha estado lanzado sus ataques escalofriantes hacia el Valle del Nentir y más allá, entrando en el mundo a través de un cruce feérico

que adopta la forma de un círculo de menhires compuestos de un extraño hielo azul. Vigilado por un grupo de esbirros gélidos y un dragón blanco antiguo ligado al servicio de la Bruja del Invierno, el portal conduce al Corazón del Invierno, el dominio de la bruja.

Una vez que los PJs se abren paso a través de los guardianes del portal, tienen que atravesar el terreno helado de las extensiones invernales de las Tierras Salvajes camino al Corazón del Invierno. Sólo allí pueden enfrentarse a la archifata de corazón frío y salvar a una sección del mundo de una condenación invernal.

PERSONALIZANDO ESTA AVENTURA

Una buena parte del trasfondo de esta aventura tiene que ver y emplea el pueblo de Refugio Invernal y con los personajes que aparecen en la aventura H1: La Fortaleza del Páramo Sombrío. Refugio Invernal realmente es un recordatorio para un asentamiento y personajes que contienen una resonancia emocional para tus jugadores y sus personajes. Se escogió porque supusimos que una buena cantidad de personajes de nivel épico comenzaron en este pueblo, pero si no fue así, deberías vincular los encuentros del principio con tus propios PJs cambiando el pueblo y los NPJs con unos que conozcan. Esto es tan sencillo como cambiar los detalles, pero manteniendo la estructura de los encuentros relativamente igual. El único punto que podría ser complicado es hacer que un caballero de la muerte se haga pasar por alguien que no es un caballero no muerto, pero empleando una ilusión bien situada o haciendo que Dzak sea un doppelganger al servicio de Orcuos debería bastar.

Tesoro

“El Invierno de la Bruja” emplea la técnica de “lotes” de la distribución de tesoro descrita en la Guía del Dungeon Master. Emplea estos “13” lotes de tesoro.

Lote 1: Objeto mágico, nivel 26

Lote 2: Objeto mágico, nivel 26

Lote 3: Objeto mágico, nivel 25

Lote 4: Objeto mágico, nivel 25

Lote 5: Objeto mágico, nivel 24

Lote 6: Objeto mágico, nivel 24

Lote 7: Objeto mágico, nivel 23

Lote 8: 1500 ppt + seis gemas de 5000 po

Lote 9: 1000 ppt + 2 pergaminos de Soportar los Elementos, 2 pergaminos de Entrada de las Hadas (Manual de los Planos, página 148), un pergamino de Consultar Oráculo, y residuum por valor de 4200 po.

Lote 10: 600 ppt + dos pociones de recuperación.

Lote 11: 600 ppt + diez gemas de 5000 po

Lote 12: 350 ppt

Lote 13: Siete gemas de 5000 po

Distribuyendo el Botín

Consulta la lista de deseos de objetos mágicos de tus jugadores, luego asigna los siguientes lotes en las siguientes secciones de la aventura. Es posible que el monstruo utilice los objetos mágicos en su sección. Decídelo con antelación.

K1: Dos lotes en posesión de Sir Drzak

M2: Tres lotes dentro con la Astilla del Sol oculta bajo el sello de Remiel.

S1: Dos lotes ocultos en la cueva del troll.

S2: Cuatro lotes en la guarida del dragón blanco.

W3: Dos lotes y la espada de hielo negro en Corazón del Invierno.

COMENZANDO LA AVENTURA

La aventura comienza de forma sencilla, cuando los PJs reciben la siguiente nota:

Héroes de Refugio Invernal,

Os ruego que viajeis de vuelta a mi tumba bajo la Fortaleza del Páramo Sombrío. El invierno no tiene fin aquí, y conozco su secreto. Espero que una vez más, donde yo fracasé, vosotros podáis tener éxito. Por favor daros prisa.

Sir Keegan,

Caballero Condenado de la Fortaleza del Páramo Sombrío.

¿SIR KEEGAN? ¿PERO NO MATAMOS A ESE TIPO?

Hay una buena probabilidad de que los PJs mataran a Sir Keegan cuando jugaron H1: La Fortaleza del Páramo Sombrío. Debido a su maldición, Keegan sigue sufriendo, incluso después de desaparecer. Se alza de nuevo un mes después de su derrota. Cómo ha descubierto la naturaleza heroica del grupo que lo venció por primera vez depende de tí, pero dada la vergüenza de Sir Keegan, no se resiente de las acciones de los PJs la primera vez que los conoció en su tumba.

PARTE UNO: REFUGIO INVERNAL HELADO

Aunque Refugio Invernal no es lo suficientemente grande para poseer un círculo de teletransporte permanente, la villa cercana de Cima del Salto posee uno dentro de la Torre del Septarca (consulta la Guía del Dungeon Master, página 204) y es relativamente fácil obtener la secuencia, si los PJs no la han conseguido en aventuras anteriores. Desde Cima del Salto, son como mucho un par de días de viaje para llegar hasta Refugio Invernal.

Cuando los PJs se acerquen al pueblo lee lo siguiente:

Aunque el Valle del Nentir es una región al norte y acostumbrada al frío helador de los duros inviernos, ese clima raramente persiste hasta tan adentrada la primavera. Donde esperábais ver la exuberante vegetación de la primavera en las ramas de los árboles, todo lo que veis son las retorcidas garras oscuras de las ramas de los troncoinvernales. La nieve aún cubre las Lomas Gardbury. El aire es frío, el cielo esta nublado, y de vez en cuando las ráfagas aún provienen desde los fríos cielos.

REFUGIO INVERNAL

Pueblo, Población 942

El hielo aún permanece en los surcos del Camino del Rey que serpentea su trayecto hacia la amplia colina coronada por el pueblo amurallado de Refugio Invernal. Los colmillos de alabastro del Cairngorn se elevan hacia lo alto tras el pueblo cubierto de nieve. Los muros y empalizadas del asentamiento muestran trozos de hielo adheridos.

Al pasar por las casas de techo de paja que rodean al pueblo, parecen abandonadas. Cuando atravesais las puertas de Refugio Invernal, veis un pueblacho de chozas improvisadas apiñadas en el patio interior. La población local se esta reuniendo en el interior del pueblo amurallado en busca de protección contra el frío.

Es obvio que el clima extraño esta teniendo su efecto en la gente de Refugio Invernal, pero algo peor esta teniendo lugar aquí. Cuando los PJs entran en el pueblo, todo el mundo tiene una mirada de cansancio provocadas por el hambre y la miseria, pero también un pequeño brillo de esperanza causado por la llegada de los PJs. La noticia del regreso de los PJs al pueblo se extiende rápidamente, y no pasa mucho tiempo antes de que Lord Padraig llege para recibir a los “Salvadores de Refugio Invernal”.

Padraig parece mucho más viejo que la última vez que lo visteis, y parece muy demacrado.

LA HISTORIA DE PADRAIG

Una vez que Lord Padraig invita a los PJs a unirse a él al lado del fuego y les ofrece vino caliente, les cuenta su relato con nerviosismo.

Mi tierra esta maldita por una criatura llamada la Bruja del Invierno.

Honestamente, cuando escuche por primera vez los relatos de la Bruja del Invierno, pense que sólo era una superstición persistente -una historia para explicar los largos inviernos. Pero esto era antes de que la viera por mi mismo.

Al final del invierno, los refugiados comenzaron a llegar a Refugio Invernal. Según ellos, la Bruja del Invierno estaba en marcha, junto con sus ejércitos de diablillos gélidos, troll de hielo y otras criaturas extravagantes. Supues que era una tribu de orcos o gigantes de La Marca de Piedra, o puede que una manada de hambrientos y feroces lobos o wrogs asustanto a la población. Reuní a los Regulares de Refugio Invernal para reconocer la amenaza en los asentamientos septentrionales de mis dominios.

Estabamos cerca de las posesiones de Vesk, en las tierras altas septentrionales de los Picos Cairngorn, no lejos de las orillas del Bruma Invernal. El asentamiento estaba en ruinas, pero estaba

derribado en vez de quemado. Mientras los regulares exploraban las ruinas, me refugie de los vienos cortantes entre unas rocas cercanas. Y entonces fue cuando ella apareció entre los regulares, aparentemente salida de ningún lado.

Era fría, peligrosa y hermosa más allá de la imaginación. Era la mujer más perfecta y más terrible que haya visto en mi vida. Mi miedo me superó, y me escondí entre las rocas mientras caminaba entre mis regulares. Aunque lucharon valientemente, enfrentándose a la mujer a cada momento, eludía sus golpes como si fuera un juego de niños. Entonces llego su toque, con el cual les transformó en estatuas recubiertas de escarcha. A unos pocos los destruyó con su hoja negra mientras se reía. Solo pude obsevar, temblando de frío y miedo.

Esto profundamente avergonzado por mis acciones. Pero estoy seguro que lo que hiella tierra es un ser más allá de los límites. Y esto es porque os he pedido vuestra ayuda. Es una amenaza que necesita héroes verdaderos.

En este momento los PJs podrían estar un poco perplejos. Su carta provenia de Sir Keegan, no de Lord Padraig. Si le exponen esto al Señor Refugio Invernal, también queda desconcertado por dicho descubrimiento. Envió un mensaje a corriendo muchos gastos personales, y no ha hablado o discutido sobre los problemas locales con Sir Keegan. Por lo que Padraig sabe, el extraño caballero esqueleto esta para siempre confinado a su tumba bajo la Fortaleza del Páramo Sombrío y no tiene conocimiento de los actuales problemas de Refugio Invernal.

A Lord Padraig no le importa suplicar y culparse para obtener la ayuda de los PJs contra la Bruja del Invierno. Esta completamente preocupado por su propia vida y la misma supervivencia de su pueblo. Si nada más persuada a los PJs para ayudar, incluso llegará hasta el extremo de legales Refugio Invernal -abdificará de su título y proclamará a los PJs como los señores de Refugio Invernal si es lo necesario para salvarlo!.

¿QUÉ HA PASADO CON LA CARTA DE LORD PADRAIG?

Fue interceptada por el Caballero de la Muerte Sir Dzrak, y el caballero de la muerte aún la tiene. Sólo es una simple excusa para convocarlos, igual que la carta de Sir Keegan, pero entra en más detalles sobre la naturaleza de la amenaza.

CONOCIMIENTO SOBRE REFUGIO INVERNAL DEL PJ

Aunque los relatos sobre la Bruja del Invierno son confusos y un poco regionales en su naturaleza, como personajes de nivel épico, los PJs podrían poseer conocimiento sobre ella y su naturaleza. Haz que los PJs realicen una prueba de Arcanos.

CD 25: La Bruja del Invierno es una archifata especialmente malvada y terrible también llamada Koliada. Una de las Hadas del Invierno (ver Manual de los Planos, página), persigue una cruzada en el mundo mortal cada siglo o así y comienza con un largo y persistente invierno. Algunos dicen que su meta final es congelar el mundo, o tallar las partes congeladas que conquiste a semejanza de las Tierras Salvajes de las Hadas.

CD 30: Existen conjeturas sobre la verdadera naturaleza de Koliada la Bruja del Invierno. Algunas afirman que sencillamente es una de las muchas formas adoptadas por el Príncipe de la Escarcha; otras historias la tratan como su reina, su hija o su hermana. Algunos relatos extraños afirman que existe más de una de estas relaciones o incluso todas ellas. Tales son las costumbres de las hadas.

CD 35: Como una archifata, Koliada solo puede ser destruida por su némeis. Cada némesis es especial para las archifatas. A menudo es un objeto, y a veces es otro tipo de agente de perdición.

OTRAS HISTORIAS

Lord Padraig no es la única personaje en Refugio Invernal con conocimiento sobre la Bruja del Invierno. Los PJs pueden obtener más conocimiento visitando a viejos conocidos como Valthrun el Presciente y Eilian el Viejo, así como la única superviviente del ataque inicial sobre el asentamiento de Vesk: Lauran Vesk.

VALTHRUN EL PRESCIENTE

El sabio local y practicante de rituales y otros arcanos de Refugio Invernal sabe bastante sobre la Bruja del Invierno, incluyendo lo que cree que es su verdadero nombre.

La Bruja del Invierno es una hada, parte de la corte de las Hadas del Invierno, y la amante del Príncipe de la Escarcha. Llamada Koliada por su pueblo, es frío y mortífera, y desea cubrir al mundo en una capa de hielo. Si no es detenida, este invierno extraño se expandirá lejos hacia el sur y el este. Pronto afectará a Cima del Salto y las tierras más allá.

EILIAN EL VIEJO

El residente historiador aficionado de Refugio Invernal no lo está pasando bien con el frío invierno traído por el avance de la Bruja del Invierno. Sufriendo resfriados y fiebres, el anciano está a las puertas de la muerte. Un uso con éxito de un ritual de Eliminar Aflicción mitiga el sufrimiento de Eilian y ayuda a que supere la actual ola de frío. También hace que recupere la suficiente lucidez para que proporcione la siguiente información a los PJs.

Recuerdo que mi abuelo solía contarme historias sobre la Bruja del Invierno. Su última marcha gélida fue cuando era tan solo un muchacho. Me contó que los últimos caballeros de Nerath, armados con un astilla del sol, le expulsaron de vuelta a su dominio de Corazón del Invierno. Ahora que lo pienso, creo que dijo que Sir Keegan, cuando era un paje, acompañó a uno de estos caballeros.

LAURAN VESK

La única superviviente del ataque de la Bruja del Invierno a su asentamiento familiar, esta joven chica puede contar a los PJs lo siguiente sobre la archifata.

Es una bruja malvada y cruel que se reía mientras encerraba a mis parientes en sus tumbas heladas. Dirige diablillos gélidos y troll, y monta un dragón blanco.

DESARROLLO

Tras obtener toda la información que pueda en Refugio Invernal, los PJs sólo disponen de unas pocas opciones a su disposición. Pueden examinar el asentamiento de Velk, pero poco queda excepto las ruinas y los restos congelados de la familia Vesk y los Regulares de Refugio Invernal. Más probable, podrían desear hablar con Sir Keegan. En este caso, continúa con “Parte Dos: Regreso a la Fortaleza en el Páramo Sombrío”.

PARTE DOS: REGRESO A LA FORTALEZA DEL PARAMO SOMBRIO

Finalmente los PJs podrían desear hablar con Sir Keegan sobre su críptica carta. No les toma mucho tiempo llegar hasta la fortaleza en ruinas, y cuando lleguen, un figura surge desde las sombras.

A LAS AFUERAS DE LA FORTALEZA

Cuando los PJs se aproximen a las ruinas de la fortaleza, son recibidos por un caballero esqueleto vestido con un armadura completa.

De la torre en ruinas que sirve como la entrada principal a las niveles inferiores de la fortaleza, un caballero esqueleto con un armadura completa surge de las sombras. Dice en voz alta, “Viejos amigos, estoy contento de que respondierais a mi llamada. Son tiempos terribles y me parece que necesite de nuevo vuestra ayuda”.

Esta criatura haciéndose pasar por Keegan es un caballero de la muerte llamado Sir Dzrak -un sirviente no muerto de Orcus, y parte de un grupo de sirvientes del príncipe demonio enviado aquí para obtener información sobre la Astilla del Sol del caballero esqueleto que recorre la fortaleza.

El plan de Dzrak es simple -pretende hacerse pasar por Sir Keegan y hacer que los PJs se extravíen de su camino. Lo hace contándoles lo siguiente.

Este largo y extraño invierno es la obra de una maga loca llamada Veira Fuegoescarcha, quien ahora mismo esta oculta en Penumbrosa, la cual es un puerto en el Páramo Sombrío. Ha robado un sello que una vez cerraba un portal que conectaba las montañas del norte con la tundra helada de las Tierras Salvajes de las Hadas. Solo recuperando el sello y utilizándolo para cerrar el portal podrá este invierno acabar finalmente. Os ruego que vayais a Penumbrosa, encontréis a Veira,

recuperéis el sello, y lo traigais de vuelta aquí. Una vez que lo consigais, os guiaré hacia el siguiente desafío de esta misión”.

Si los PJs pregunta sobre Koliada la Bruja del Invierno, les cuenta lo siguiente:

Veira es una maga tramposa y poderosa. No me sorprendería que esta Bruja del Invierno sea un disfraz que utiliza para sembrar el caos en el mundo o una extraña hada que ha unido a su perversa causa.

El falso Sir Keegan responde a cualquier otra duda con una calma segura. La conversación con él realmente es un desafío de habilidad. Si tienen éxito, el encuentro táctico comienza. Un fracaso probablemente de como resultado que los PJs se dirijan a Penumbrosa (página 7).

Desafío de Habilidad: SC1: Descubriendo el Engaño de Dzrak (página 10).

Encuentro Táctico: K1: Caballero de la Muerte Duplicado (página 11).

LA TUMBA DE SIR KEEGAN

Si los PJs descubren el engaño de Dzrak y se adentran aún más en las ruinas de la fortaleza, descubren que el caballero de la muerte no es el único esbirro de Orcus en los niveles inferiores. Aunque ya han conseguido la información clave del guardián maldito de la Fortaleza del Páramo Sombrío, una calavera en llamas y dos demonios aún esta interrogando a Sir Keegan en su antigua tumba. Consulta el encuentro táctico.

Encuentro Táctico: K2 Duro Interrogatorio (página 13).



EXCURSION LATERAL: PENUMBROSA

Si los PJs son engañados por el falso Sir Keegan, son conducidos a una búsqueda inútil en Penumbrosa.

Los PJs pueden viajar a Penumbrosa de formas diferentes, pero la más sencilla es a través de los múltiples círculos de teleportación que existen en el puerto. Una vez que los PJs lleguen a Penumbrosa, comienzan un desafío de habilidad para encontrar a Veira Fuegoescarcha. Si tienen éxito, averiguan que Veira es una maga relativamente menor que fue enterrada en un cementerio abandonado a las afueras de la ciudad. Pero más importante es que averiguan que esto parece ser una pista falsa. Si fracasan el desafío de habilidad, averiguan esta información una vez que encuentran la tumba de Veira y se enfrentan a la terrible monstruosidad no muerta que acecha el camposanto.

PENUMBROSA

Ciudad, Población Aproximada 12600

Un puerto de mar lúgubre y abarrotado en el Mar Tormentoso, este metrópolis envuelta en la bruma es tanto desapacible y húmeda, pero actúa como uno de los puertos más seguros en el Páramo Sombrío. Será difícil encontrar a Veira Fuegoescarcha en este lugar, ya que sus habitantes son conocidos por su prudencia de no abrir los labios y sus intrigas secretas.

Este lúgubre puerto del Páramo Sombrío es oscuro y húmedo, pero es hospitalario en comparación con el resto de este plano sombrío. Se asienta a orillas de un oscuro, perturbador mar, entre un grupo de barrizales de turba conocidos como las Pielas.

Información completa sobre Penumbrosa se puede encontrar en el Manual de los Planos (páginas 59-60) pero represéntalo tan horripilante, resevado y abarrotado como sea posible para esta excursión lateral. Atravesar la ciudad y tratar con sus ciudadanos es un desafío de habilidad realizado a lo largo de al menos un par de días.

Desafío de Habilidad: SC2 Encontrando a Veira Fuegoescarcha (página 16).

CEMENTERIO TIERRANEGRA

Si los PJs fracasan en el desafío de habilidad, son dirigidos al Cementerio Tierranegra, el último escondite conocido de Veira Fuegoescarcha. Una maga y una raterilla, Veira una vez empleó el cementerio como su escondite, y ahora esta enterrada aquí.

Llegar al cementerio es un viaje en barcaza de dos días a través de las Pielas, los cuales son barrizales de turba traicioneros alrededor de Penumbrosa. Una vez allí, es fácil encontrar a Veira -o su tumba. Si los PJs intentan excavar en su tumba para encontrar pistas adicionales, son atacados por la profanación que guarda el lugar.

Encuentro Táctico: G1 El Cementerio (página 17).

PARTE TRES: MONASTERIO DE SAN ALABAT

Con la información obtenida por Sir Keegan o por otras fuentes, los PJs deberían llegar hasta el monasterio en ruinas de San Alabat en las Montañas de la Forja del Alba para recuperar la Astilla del Sol.

Si Sir Dzrak engañó a los PJs a buscar a Veira Fuegoescarcha en Penumbrosa, y los PJs tardan más de seis días en descubrir que la misión era una distracción, descubren San Alabat vacío, el sello roto, restos de una gran batalla entre el ángel Remliel y las fuerzas de Orcus, y la Astilla del Sol desaparecida. Aunque podrías desear crear una gran persecución por la Astilla del Sol donde los PJs entran en el Abismo para recuperarla, esta más allá del alcance de esta aventura. Sin la Astilla del Sol los PJs pueden dirigirse hacia las Montañas Azote, entrar en el dominio de Koliada, e incluso se enfrenten a ella en Corazón del Invierno, pero cualquier victoria será temporal. Expulsan a Koliada sólo durante un período de tiempo en lugar de destruirla.

Si los PJs no fueron engañados por el caballero de la muerte

o no pierden demasiado tiempo en Penumbrosa, las fuerzas de Orcus se encuentran aquí y están a punto de romper el sello.

El agente principal de Orcus aquí es un renegado juramentado de la pesadumbre llamado Morthalat. Para cuando llegan los PJs, Morthalat y sus esbirro -un grupo más bien variopinto de muertos vivientes y renegados planares- han intentado abrir el sello vinculando a Remliel y a la Astilla del Sol durante días, pero con poca suerte. Para ayudar a sus esfuerzos acaban de activar la Máquina de Lum -un mecanismo mágico bastante inestable que canaliza una forma peligrosa de energía sobrenatural desde el Reino Lejano. La Máquina quebrante los sellos y guardas de naturaleza divina, primigenia y arcana.

APROXIMANDOSE

La única forma de acceder a San Alabat es a través de una ascendente senda serpenteante sobre una sección escabrosa y azotada por el viento de las Montañas de la Forja del Alba. Cuando los PJs llegan al monasterio, descubren la escena descrita en el encuentro táctico.

Encuentro Táctico: M1 Vigilia de la Muerte en Percha del Cuervo (página 18).

LAS RUINAS

Las ruinas de San Alabat se asienta al otro lado del puente, pegado a la montaña sobre una gran repisa. Justo a las afueras de los derribados muros del monasterio hay una zona llana donde un grupo de compinches de Morthalat esperan entre la nieve y los árboles a cualquier interferencia en los planes de su amo (ver "M1: Vigilia de la Muerte en Percha del Cuervo").

El monasterio sin techo hace mucho que fue abandonado, y los niveles superiores se han derrumbado para exponer la zona inferio y el sello de Remliel a los elementos. Morthalat esta trabajando en esta zona, utilizando la Máquina de Lum para hacer palanca con el sello.

Encuentro Táctico: M2: Partida Final de Morthalat (página 21).

EL ULTIMO SECRETO DE SAN ALABAT

En la torre sureste de San Alabat, tras un bosquecillo de pinos, se oculta una puerta secreta. Originalmente diseñada como una salida oculta del monasterio, su existencia hace tiempo que se ha olvidado. Bien oculta, necesita una prueba exitosa de Percepción CD 27 para encontrarla, y una vez hallada, necesita una prueba de Hurto CD 30 para abrirla, o debe ser derribada (CA 4; Reflejos 4, Fortaleza 24; pg 80), ya que la llave mágica

que una vez la abría se perdió cuando cayó el monasterio.

Si esta puerta secreta es derribada, o si un intento de abrirla con la habilidad de Hurto falla por 5 o más, la manipulación activa unos guardias inertes: un par de gólem de piedra tronante. Entonces los constructos se mueve para atacar a todos los intrusos, incluyendo las fuerzas de Orcus, pero comenzando con la persona que destruyó la puerta secreta.



2 gólem de piedra tronante	Soldado de élite nivel 21
Animado natural Grande (constructo)	6,400 PX
Iniciativa +11	Percepción +9; visión en la oscuridad
Aura piedra tronante (relámpago): aura 2; las criaturas que comienzan su turno en el aura sufre 10 de daño por relámpago.	
PG 406; Maltrecho 203; ver también explosión mortal	
CA 37; Fortaleza 35, Reflejos 26, Voluntad 27	
Inmune enfermedad, veneno, dormir	
Tiradas de salvación +2 Puntos de acción 1	
Velocidad 6; (no puede desplazarse)	
Acciones estandar	
⬇ Golpetazo ♦ A voluntad	
Ataque: Alcance 2; +26 contra CA	
Impacto: 2d12 + 16 de daño, y el objetivo es empujado 1 casilla y queda atontado (salvación termina).	
⬇ Ataque doble ♦ A voluntad	
El gólem de piedra tronante realiza dos ataques de <i>golpetazo</i> .	
⬇ Destrucción gólem ♦ Recarga ☞ ☞	
El gólem de piedra tronante se mueve a su velocidad + 2 y puede moverse a través de casillas de los enemigos, provocando ataques de oportuna de forma normal. Cuando entre en la casilla de una criatura (aliado o enemigo), el gólem realiza un ataque de <i>golpetazo</i> contra esa criatura. La criatura permanece en su casilla, y el gólem debe abandonar la casilla después de su ataque. El gólem debe terminar su destrucción en una casilla sin ocupar.	
Acciones desencadenadas	
⬅ Explosión mortal (cuando reducido a 0 puntos de golpe) Relámpago	
El gólem de piedra tronante estalla en una explosión de piedras afiladas y relámpagos	
Ataque: Cercano explosión 1; +26 contra CA;	
Impacto: 3d6 + 11 de daño por relámpago, y la casilla ocupada es terreno difícil hasta que sea limpiada.	
Fue 26 (+18) Des 07 (+8) Sab 08 (+9)	
Con 27 (+18) Int 03 (+6) Car 03 (+6)	
Alineamiento no alineado	
Idiomas -	

PARTE CUATRO: EN LO ALTO DE LAS MONTAÑAS AZOTE

Ya sea con la Astilla del Sol o sin ella, los PJs son impulsados por Sir Keegan o Lord Padraig a ir y enfrentarse a la Bruja del Invierno. Incluso si no puede derrotar a la archifata de una vez por todas, al menos puede terminar su ataque sobre el mundo.

Ya sea a través de Sir Keegan o por su propia cuenta pueden descubrir que la Bruja del Invierno entra en el mundo a través de una cruce feérico ubicado en lo alto de un pico llamado el Dedo de la Bruja entre las Montañas Azote más septentrionales. El cruce, el cual conecta directamente los dominios de Koliada con el mundo, tiene lugar sólo durante lo más frío del invierno, cuando se crea una plataforma glacial en el Dedo de la Bruja. Entonces se forma un círculo de menhires de hielo azul en la plataforma, permitiendo a Koliada y a sus esbirros pasar a través con facilidad.

Para usar los menhires de hielo azul para pasar a las Tierras Salvajes de las Hadas, los PJs necesitan utilizar el ritual Entrada de las Hadas (del Manual de los Planos, página 150, y vuelto a reproducir más abajo). Si no tienen acceso al ritual, pueden obtenerlo o bien a través de Valthrun el Presciente en Refugio Invernal o pueden comprarlo en un pacífico enclave eladrín ubicado en las Montañas Azote.

ENTRADA DE LAS HADAS

Abres una senda marcada por menhires, que os permite a tus aliados y a ti entrar en las Tierras Salvajes de las Hadas.

Nivel: 6	Coste de componentes: 140 po
Categoría: Viaje	(ver más abajo)
Tiempo: 10 minutos	Precio de mercado: 360 po
Duración: Instantáneo	Habilidad clave: Arcanos o Naturaleza (sin prueba)

Usa este ritual en un cruce feérico (consulta la página 34 del Manual de Planos). Cuando lleves a cabo este ritual, te transportarás a tí mismo y a hasta ocho aliados desde el mundo a un lugar de las Tierras Salvajes de las Hadas, o desde un punto de las Tierras Salvajes de las Hadas al mundo natural. El cruce feérico no tiene que estar activo para que este ritual funcione.

Permanecerás en las Tierras Salvajes de las Hadas hasta que las abandones por tus propios medios o lleves a cabo de nuevo el ritual en un cruce feérico.

Especial: Los eladrines tienen una conexión especial con las Tierras Salvajes de las Hadas. Así pues, un eladrín que haya dominado este ritual o lo ejecute desde un pergamino no tendrá que pagar su coste de componentes.

TREPANDO AL DEDO DE LA BRUJA

A través de una labor difícil y un trayecto bastante lento, los PJs no se enfrentan a un verdadero desafío cuando trepan por la montaña hasta la plataforma glacial. Una vez que los PJs alcanzan los pies de la montaña, les toma un día entero antes de que se enfrenten con el encuentro táctico.

Encuentro Táctico: S1 Paso Congelado (página 25).

LA GUARIDA DE KURIKVEARI

Los PJs podrían desear examinar la guarida de Kurikveari después de vencer al dragón. La aventura supone que examinar

la guarida y encontrar su tesoro es bastante fácil, pero fácilmente podrías expandirlo hacia un desafío de habilidad más complicado, y así agrandar el tamaño del botín del dragón blanco.



PARTE CINCO: CORAZÓN DEL INVIERNO

Una vez que los PJs empleen los menhires de hielo azul para cruzar hacia las Tierras Salvajes de las Hadas, encuentran una amplia extensión glacial de nieve y hielo inquietantemente frío. Los PJs con la ayuda de un ritual de Soportar los Elementos no sufre ningún efecto adverso por el clima helado, pero aquellos sin él deben realizar pruebas de Aguante CD 26 cada 8 horas, o perder un esfuerzo curativo que no regresa con un descanso prolongado, a no ser que el descanso se realice en un lugar cálida y cómodo.

El paisaje de este lugar es glacial y desolado. Las únicas criaturas que los PJs pueden ver son los campos de cuerpos congelados. Estos pobres inocentes fueron tocados por la Bruja del Invierno, y se alinean a lo largo de la senda hasta su palacio de Corazón del Invierno.

Les lleva dos días a los PJs alcanzar el Corazón del Invierno. La senda hacia el palacio gélido es un largo puente de hielo sobre un mar turbulento de frías aguas y hielo que flota.

Encuentro Táctico: W1 Jardín de Escalofríos Mortales (pagina 28)

TERMINANDO LA AVENTURA

La aventura termina con la derrota de la Bruja del Invierno. Si los PJs utilizaron la Astilla del Sol para destruir a la Bruja del Invierno, el artefacto queda destruido junto a ella, y el mundo queda libre de su amenaza de una vez por todas.

Si los PJs no recuperaron la Astilla del Sol, o si no pueden destruir a Koliada con ella, la Bruja del Invierno se alzaría de nuevo para amenazar al mundo, pero puede que no durante la vida de los PJs.

Debido a esto los PJs podrían estar interesados en arrebatar la Astilla del Sol a Orcus para que así no pueda corromper el objeto. Si los PJs aún poseen la Astilla del Sol, podrían desear encontrar una manera para ocultarla y mantenerla a salvo para

la siguiente generación que se enfrente a la Bruja del Invierno.

La gente de Refugio Invernal y especialmente Sir Keegan quedan muy aliviados por el éxito de los PJs, y festejan a los PJs como los dobles salvadores de Refugio Invernal.

Derrotar a la Bruja del Invierno no pasa desapercibido. Podría acarrear la ira del Príncipe de la Escarcha y Orcus, pero tales cosas son cosas para futuras aventuras épicas.

SCI: DESCUBRIENDO EL ARDID DE DZRAK

Nivel de encuentro 22 (4150 PX)

PREPARACIÓN

Mientras los PJs están conversando con el caballero de la muerte disfrazado, participan en un desafío de habilidad en secreto. Los PJs perspicaces obtienen pistas que pueden juntar para ayudarles a darse cuenta de que están siendo engañados.

Si los PJs descubren el engaño de Dzrak o atacan al caballero de la muerte, comienza el encuentro táctico.

Encuentro Táctico: K1 Caballero de la Muerte Duplicado (página 11).

Si son engañados por Dzrak y deciden dirigirse hacia Penumbrosa, ve a “Excursión Lateral: Penumbrosa” (página 7).

Descubriendo el Engaño de Dzrak

Nivel 22

Desafío de Habilidad

4150 PX

Recordando vuestro último encuentro con Sir Keegan y notando algunas anomalías sobre el lugar de encuentro, descubres que este caballero no muerto no es quien afirma ser.

Para averiguar que esta pasando, los PJs deben descubrir el engaño de Dzrak.

Complejidad 1

Requiere 4 éxitos antes de obtener 3 fallos

Habilidades principales: Percepción, Perspicacia

♦ **Percepción CD 25** (1 éxito, máximo 3 éxitos): Existen demasiadas incongruencias que el PJ puede notar con una prueba de Percepción exitosa. Primero, puede avistar restos sobresaliente entre la nieve (la Guardia Alzada de Dzark oculta entre los montones), segundo, puede notar que Dzark es zurdo, mientras que Keegan era diestro, y por último puede reconocer diferencias en la estructura osea entre Keegan y Dzark.

Perspicacia

♦ **Perspicacia CD 25** (1 o 2 éxito, sin límite de éxitos): Aunque es un manipulador carismático y diestro, Dzark esta contando una serie de mentiras descaradas, y cada prueba de Perspicacia con éxito descubre una. Si el PJ pueden recordar que Sir Keegan no puede abandonar su tumba, y le pregunta sobre ello a Dzark, el caballero de la muerte da una débil excusa, pero recompensa al PJ con 2 éxitos por establecer dicha conexión.

Otras habilidades: Religión

♦ **Religión CD 29** (1 éxito, máximo 1 éxito): El PJ advierte que el caballero de la muerte irradia una aura parecida a la de un caballero de la muerte.

Victoria: Los PJs pueden asegurar que este caballero de la muerte no es Sir Keegan.

Fracaso: Los PJs están seguros de estar hablando con Sir Keegan, aunque pueden sospechar que oculta algo.

KI: CABALLERO DE LA MUERTE DUPLICADO

Nivel de encuentro 24 (34070 PX)

PREPARACIÓN

Falso Sir Keegan (Dzrak el caballero de la muerte) (D)

2 fantasmas atormentadores (G)

15 guardias alzados de Dzrak (R)

Este encuentro tiene lugar mientras los PJs se acercan a la estructura sobre la superficie de La Fortaleza del Páramo Sombrío. Sir Dzrak, un caballero de la muerte al servicio de Orcus, se hace pasar por Sir Keegan e intenta engañarlos hacia otro curso de acción. Si el subterfugio es detectado, ataca.

Dzrak comienza el combate convocando a sus esbirros. Algunos de los esbirros del caballero de la muerte se alzan desde el suelo cubierto de nieve (los huesos en la nieve que los PJs tuvieron la oportunidad de advertir) o se mueve directamente desde sus posiciones ocultas dentro de las ruinas del alcazar.

TÁCTICAS

Sir Dzark avazan arrogantemente a través de la batalla, apoyando a sus tropas con su aura y la completa devastación de sus llamas sacrílegas. Busca a aquellos dignos de su atención -normalmente un defensor, definitivamente un paladín de Pelor o la Reina Cuervo- y les lanza un desafío para combatir uno contra uno. Por supuesto, no es tan honorable como le hace parecer este desafío. No tiene problemas en realizar ataques de oportunidad contra objetivos blandos, y su verdadero fin es mantener al defensor ocupado mientras su Guardia Alzada y los fantasmas atacan a los personajes controladores y líderes.

La pareja de fantasmas atormentadores centran sus ataques sobre un controlador molesto o enemigos que vuelen. Si es tácticamente prudente, se dividen, dominando al controlador

y al líder de los PJs.

El grupo de Guardias Alzados estacionados dentro de las ruinas se levantan y se posicionan para acribillar a sus enemigos con flechas -preferiblemente a través de agujeros. Aquellos ocultos en la nieve se alzan para enfrentarse a sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo y actúan para proporcionar a sus esbirros compañeros y a su amo oportunidades para flanquear.

DESARROLLO

Sir Dzrak no se rinde y no habla si los PJs encuentran una forma de capturarlo. A diferencia de la mayoría de caballeros de la muerte, Sir Dzrak posee una filacteria que funciona exactamente igual a la del liche. Esta en posesión de su terrible señor. Sabe que su servicio hacia Orcus es demasiado importante para que su destrucción sea permanente.

Si los PJs descubren el engaño de Sir Dzrak y derrotan al caballero de la muerte y a sus esbirros, pueden acceder a los niveles inferiores de la fortaleza hacia la tumba de Sir Keegan.

Si los PJs investigan la zona en busca de pistas, una prueba de Percepción CD 22 con éxito descubre una extraña escama verde cerca de la entrada a los niveles inferiores. Una prueba de Arcanos CD 20 con éxito la reconoce como una escama de una marilith -un demonio con seis brazos que un maestro de la esgrima.

Falso Sir Keegan (Sir Dzrak) (D) Soldado de élite nivel 24 (líder)
Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 12000 PX

Iniciativa +16 **Percepción** +11; visión en la oscuridad
Guiar muertos vivos aura 10; los aliados muertos vivos de nivel menor dentro del aura obtienen un bonificador +2 a sus tiradas de ataque.

CA 40; **Fortaleza** 36, **Reflejos** 36, **Voluntad** 36

PG 440; **Maltrecho** 220; ver también nuevas energías

Inmune enfermedad, veneno, miedo; **Resiste** necrótico 15;

Vulnerable radiante 15 **Tiradas de salvación** +2 **Puntos de acción** 1

Velocidad 6, volar 6

Rasgos

Desafío de combate

Cada vez que el caballero de la muerte ataca a un enemigo, tanto si el ataque impacta como si falla, puede marcar a un enemigo. La marca dura hasta el final del siguiente turno del caballero de la muerte. Además, cada que un enemigo adyacente se desplaza, el caballero puede hacer un ataque básico cuerpo a cuerpo contra él (como interrupción inmediata).

Indestructible

Cuando Sir Dzrak es reducido a 0 puntos de golpe, su cuerpo y posesiones se convierten en polvo, pero no queda destruido. Reaparece (junto con sus posesiones) en 1d10 días a 1 casilla de su filacteria, a no ser que la filacteria también sea encontrada y destruida.

Acciones estándar

⚔ **Impacto de la muerte gélida** (Necrótico, arma) ⚔ **A voluntad**

Ataque: Requiere espada del alma; +29 contra CA

Impacto: 2d12 + 19 más 10 de daño necrótico y por frío y el objetivo queda atontado (salvación termina).

⚔ **Desafío del luchador** (Necrótico, arma) ⚔ **Encuentro**

Requiere espada del alma; +29 contra CA; 3d12 + 28 más 10 de daño necrótico, y el objetivo es empujado 2 casillas. Todos los enemigos a 2 casillas del objetivo quedan marcados hasta el final del siguiente turno del caballero de la muerte.

⚔ **Llamas sacrílegas** (Fuego, necrótico) ⚔ **Recarga** ☞ ☞

Cercano explosión 2; +27 contra Reflejos; 6d10 + 13 de daño necrótico y por fuego a las criaturas vivas. Las criaturas muertas vivas dentro de la explosión (incluido el caballero de la muerte) infligen 2d6 puntos de daño por fuego adicionales con sus ataques cuerpo a cuerpo hasta el final del siguiente turno del caballero de la muerte.

Nuevas energías (Curación) ⚔ **Encuentro**

El caballero de la muerte gasta un esfuerzo curativo y recupera 110 puntos de golpe. Gana un bonificador +2 a todas las defensas hasta el comienzo de su siguiente turno.

Habilidades Engañar +20

Fue 24 (+19) **Des** 15 (+14) **Sab** 11 (+12)

Con 20 (+17) **Int** 13 (+13) **Car** 17 (+15)

Alineamiento maligno

Idiomas común, abisal

Equipo armadura completa, escudo ligero, espada del alma (espada larga), carta de Sir Padraig a los PJs.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz depende del momento del día.

Peñascos: Los peñascos en el extremo más alejado de las ruinas de la torre cuestan 4 casillas en lugar de las corrientes 2, pero las criaturas adyacente al peñasco pueden ganar cobertura contra los enemigos al otro lado del peñasco.

Acantilados: Las caras de los acantilados miden 20 pies de alto y son lisas y resbaladizas. Se necesita una prueba de Atletismo CD 30 con éxito para preparar por ellas.

Desprendimientos de roca en el lado del acantilado: Las zonas de los lados del acantilado que están marcadas como terreno difícil debido a las rocas cuestan 4 casillas para entrar en lugar de las corrientes 2 debido a las condiciones empinadas y resbaladizas.

Círculos sagrado: El círculo es un artefacto desde que la torre defensiva esta sección del valle, y las criaturas dentro del círculo ganan un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque.

Torre en ruinas: El terreno difícil cerca de la entrada de la torre es corriente -entrar cuesta 2 casillas.



15 guardias alzados de Dzrak (R) Esbirro nivel 22
Animado natural Mediano (muerto viviente) 1038 PX c/u

Iniciativa +11 Percepción +11; visión en la oscuridad

Agarre gélido de la muerte aura 1; las criaturas vivas que comiencen su turno en el aura sufre 5 de daño por frío y queda ralentizados hasta el final de su siguiente turno.

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.

CA 25; Fortaleza 25, Reflejos 24, Voluntad 22

Resiste necrótico 15; **Vulnerable** radiante 10 **Velocidad 8**

⚔ **Hoja completa (Arma) ♦ A voluntad**

+24 contra CA; 14 de daño, 18 de daño con un impacto crítico.

⚔ **Arco largo (Arma) ♦ A voluntad**

+24 contra CA; 18 de daño, 22 de daño con un impacto crítico

Fue 21 (+16) Des 20 (+16) Sab 17 (+14)

Con 18 (+15) Int 10 (+11) Car 08 (+10)

Alineamiento maligno

Idiomas abisal

Equipo armadura completa, hoja completa

2 fantasmas atormentadores (G) Controlador nivel 21
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) 3200 PX c/u

Iniciativa +19 Percepción +17; visión en la oscuridad

PG 152; Maltrecho 76

CA 32; Fortaleza 30, Reflejos 34, Voluntad 32

Inmune enfermedad, veneno; **Resiste** insustancial

Velocidad Volar 6 (flotar); fase

Acciones estándar

⚔ **Toque del espíritu (Necrótico) ♦ A voluntad**

+24 contra Reflejos; 2d12 + 16 de daño necrótico.

⚔ **Posesión fantasmal (Hechizo) ♦ Recarga ☑ ☑ ☑**

El objetivo debe ser un humanoide vivo; +24 contra Voluntad; el fantasma entra en el espacio del objetivo y se retira del juego, y el objetivo es dominado (salvación termina). El fantasma atormentador puede utilizar este poder sólo contra una criatura cada vez. Cuando el objetivo deja de estar dominado, o cuando el fantasma atormentador decide terminar su posesión fantasmal (una acción gratuita), el fantasma reaparece en una casilla a su elección adyacente al objetivo.

⚔ **Explosión de terror (Miedo, necrótico) ♦ Recarga ☑ ☑ ☑**

Cercano explosión 5; objetivos enemigos; +24 contra Voluntad; 3d10 + 19 de daño necrótico, y el objetivo es empujado 5 casillas y el objetivo queda atontado e inmovilizado (salvación termina ambos).

⚔ **Terreno fantasmal (Zona) ♦ A voluntad**

Área explosión 1 en un radio de 10 casillas; el área se llena de luces fantasmales, jirones de bruma necrótica y el débil susurro de los muertos. La zona es terreno difícil y ligeramente oscurecida. Cualquier criatura que entre o termine su turno en la zona queda inmovilizada (salvación termina). La zona dura hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Acciones desencadenadas

Desplazamiento espectral (reacción inmediata, cuando falle un ataque cuerpo a cuerpo contra él ♦ **A voluntad**)

El fantasma atormentador se desplaza 3 casillas.

Habilidades Sigilo +24

Fue 11 (+10) Des 28 (+19) Sab 14 (+12)

Con 20 (+15) Int 12 (+11) Car 25 (+17)

Alineamiento maligno

Idiomas común

K2: DURO INTERROGATORIO

Nivel de encuentro 23 (28350 PX)

PREPARACIÓN

1 calavera en llamas, grande (F)

1 glabrezu (G)

1 marilith (M)

A medida que los PJs se acercan a la tumba de Sir Keegan, pueden escuchar un alboroto que proviene de más adelante.

Antes de que los PJs alcancen la zona de encuentro, lee lo siguiente:

Una carcaja aguda y maníaca resuena desde un ponto más profundo en los niveles inferiores de la fortaleza, en la dirección de la tumba de Sir Keegan. Después de la carcajada, la misma voz aguda pronuncia algo que es difícil de distinguir.

Los PJs que tengan éxito en una prueba de Percepción CD 28 distinguen lo que esta diciendo la voz:

“Todo esto ha sido muy entretenido, Keegan, pero creo que has sobrepasado tu utilidad. Prepárate para encontrarte con el olvido”.

No puedes estar seguro, pero crees que escuchas a una voz débil susurrar “gracias” en respuesta.

Desde su ubicación, los PJs tardan escasos segundo en llegar a la zona de encuentro, y cuando lo hagan, encuentran la capilla de Bahamuy y la tumba de Sir Keegan destrozadas absolutamente. Los agentes de Orcus han derribado el lugar y profanado la iconografía dedicada al Dragón de Platino. Cuando los PJs entran, el trio esta a punto de eliminar al caballero no muerto, ya que han obtenido toda la información útil que pueden obtener de él.

TÁCTICAS

Una vez que los demonios y la calavera en llamas de dan cuenta de que no están solos, pasan a la acción para encargarse de la amenaza. El glabrezu se escurre a través de la entrada a la tumba y se lanza hacia el combate cuerpo a cuerpo contra los PJs. La marilith se desplaza por la zona, utilizando su danza de armas si es necesario, para situarse en una posición táctica desde la cual pueda atacar a la mayor cantidad de PJs posibles. La calavera en llamas grande -la líder de esta misión sombría- permanece detrás de su pantalla de demonios, mientras reparte su rayo de llamas y su tormenta de fuego entre los PJs desde lejos.

DESARROLLO

Si los PJs salvan a Sir Keegan, pueden interrogarle sobre su llamada, la Bruja del Invierno y los esbirros de Orcus que asolan las ruinas de la Fortaleza del Páramo Sombrío. Si los PJs se dejaron engañar por Sir Dzrak y regresan aquí solo después de que los esbirros de Orcus hayan destruido al caballero de la muerte, deben esperar un mes (momento en el cual todo puede estar perdido) o obtener la información con un uso exitoso del ritual Hablar con los Muertos.

Lo siguiente es la información que Keegan puede proporcionar a los PJs (en formato de preguntas y respuestas).

P: ¿Por qué nos han llamado aquí?.

Refugio Invernal, el Valle del Nentir y toda la región esta amenazada. La Bruja del Invierno ha regresado y si consigue su propósito, enterrará a todo el mundo bajo una capa de hielo. Necesito que corrija otros de mis errores y la detengais.

Calavera en llamas, grande (F)	Artillero nivel 24
Animado natural Pequeño (muerto viviente)	6050 PX
Iniciativa +19	Percepción +22; visión verdadera 6
PG 174; Maltrecho 87	Regeneración 10
CA 37; Fortaleza 34, Reflejos 39, Voluntad 37	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste fuego 20, necrótico 10;	
Vulnerable radiante 5	
Velocidad volar 10 (flotar)	
Rasgos	
Iluminación	
La calavera en llamas grande despidе luz brillante en un radio de 5 casillas, pero puede reducir su brillo a una luz débil en un radio de 2 casillas como acción gratuita.	
Acciones estándar	
⚡ Mordisco ardiente (Fuego) ♦ A voluntad	
+29 contra CA; 3d6 +10 de daño más 2d6 de daño por fuego.	
⚡ Rayo de llamas (Fuego) ♦ A voluntad	
A distancia 20; +28 contra Reflejos; 2d12 + 19 de daño por fuego, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno de la calavera en llamas grande.	
💣 Tormenta de fuego (Fuego) ♦ Encuentro	
Área explosión 4 en un radio de 20 casillas; +27 contra Reflejos; 3d6 + 14 de daño por fuego. Fallo: Mitad de daño. La tormenta de fuego bloquea la línea de visión, inflige 10 de daño por fuego a cualquier criatura que comience su turno en la zona, y desaparece al final del siguiente turno de la calavera en llamas grande. La calavera en llamas grande puede excluir a sus aliados del efecto.	
Acciones menores	
Mano del mago (Conjuración) ♦ A voluntad	
Como el poder de mago Mano del mago (MdJ, pág 118).	
Habilidades Sigilo +24	
Fue 10 (+12) Des 25 (+19) Sab 21 (+17)	
Con 24 (+19) Int 30 (+22) Car 28 (+21)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, uno adicional

P: ¿Cómo averiguastes lo de la Bruja del Invierno?.

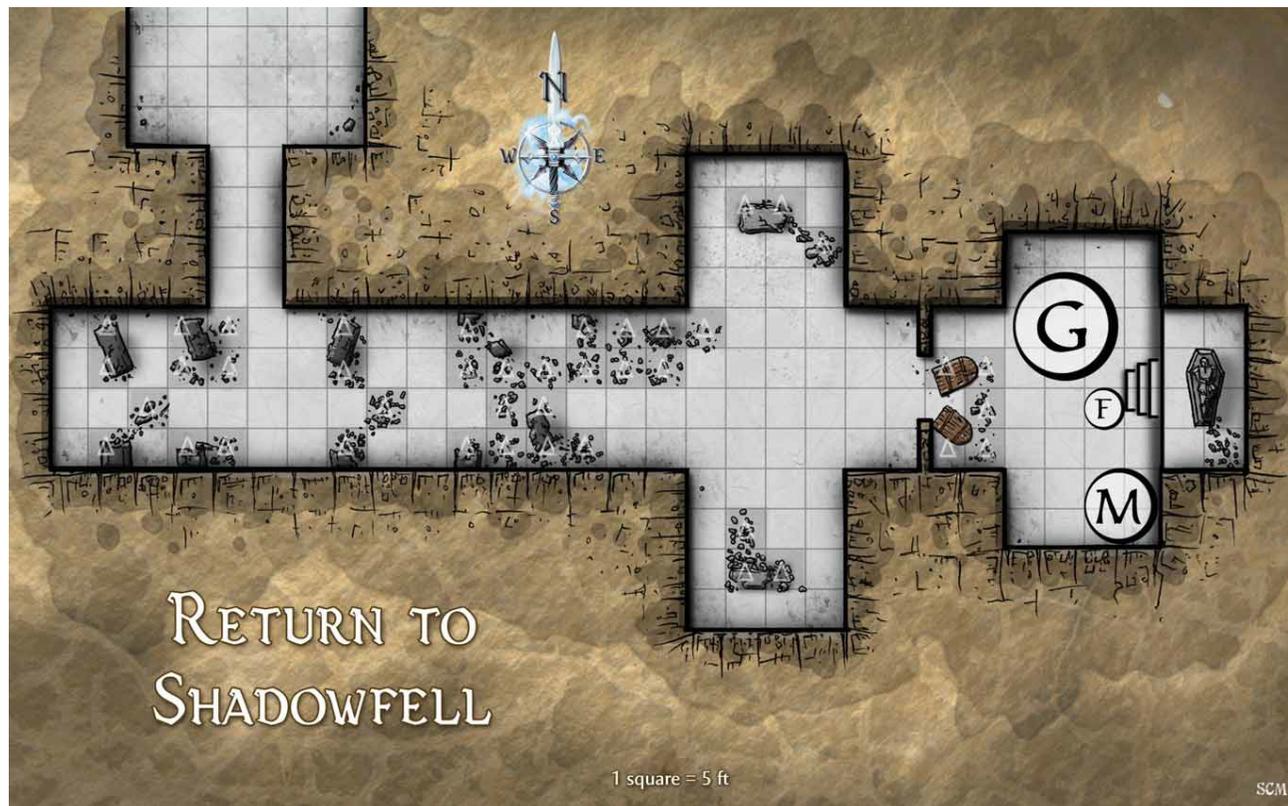
Cuando era un niño, era paje de un caballero en un grupo de caballeros enviados por el imperio para detener su última marcha. Eramos valientes, fuertes y estábamos armados con su némesis -un artefacto con la forma de una pequeñísima brizna de luz de sol pura llamada la Astilla del Sol. Pero fracasamos en última instancia. Aunque la obligamos a huir del mundo y finalizamos su último invierno, no la eliminamos. Ahora, debéis tener éxito donde nosotros fallamos.

P: ¿Cómo derrotamos a la Bruja del Invierno?.

Mi orden ocultó la Astilla del Sol, ligada bajo un sello poderoso en un monasterio que se encuentra en lo más alto de las Montañas de la Forja del Alba. Si lo recuperáis y os enfrentáis a la Bruja del Invierno en su guarida, podéis destruirla. Pero debéis daros prisa. Ya que os he fallado de nuevo. Estos agentes de Orcus me engañaron para que les desvelara la ubicación del monasterio y el sello. Ya van un paso por delante de vosotros, y sin la Astilla del Sol sólo podéis esperar expulsar a la Bruja del Invierno. Su mal regresará de nuevo.

P: ¿Qué tiene que ver los demonios y los muertos vivos con esto?.

Al principio estaba intrigado porque la bazofia de Orcus estaba interesada en la Astilla del Sol y en la marcha gélida de Koliada, pero durante su interrogatorio, la calavera en llamas me contó la razón. No sólo desea Orcus corromper el artefacto sagrado para su propio beneficio, sino que desea que la Bruja del Invierno tenga éxito en su meta de congelar todas las tierras norteañas. Un gran mal yace dormido en una volcán en las tierras bajas al sur de aquí. La congelación del invierno le liberaría, o eso afirmaba la calavera en llamas.



Como el último caballero de su orden, nombra caballeros a cada uno de los PJs, y les enseña el ritual que necesitan para abrir el sello y recuperar la Astilla del Sol. A continuación pronuncia las siguientes palabras finales como advertencia.

El sello no es la única cosa que protege a la Astilla del Sol. Un invocador poderoso ligó a un ángel de la profecía dentro con el artefacto. Debe ser derrotado antes de que podáis obtener la Astilla del Sol.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Ninguna.

Sarcófagos aplastados: Los sarcófagos una vez contuvieron los restos no muertos de los caballeros que compartían la maldición de Sir Keegan, pero la calavera en llamas y los demonios los han derribado, aplastado, y dejado restos de los esqueletos no muertos dispersos por el suelo, creando casillas de terreno difícil.

Altars aplastados: Los dos altares que solían estar en la alcobas interiores también han sido aplastados por los demonios. Lo que queda de ellos constituye terreno difícil.



Glabrezu (G) Bruto de élite nivel 23
Humanoide elemental Enorme (demonio) 10200 PX

Iniciativa +14 **Percepción** +18; visión verdadera 6
 PG 520; Maltrecho 260; ver también furia arcana
Resiste variable 20 (3/encuentro; ver glosario)
Tiradas de salvación +2 **Puntos de acción** 1
Velocidad 8, volar 8

Acciones estándar

⬇ **Garra de pinza** ♦ **A voluntad**
 Alcance 3; +28 contra CA; 4d8 + 27 de daño.

⬇ **Ataque doble** ♦ **A voluntad**
 El glabrezu realiza dos ataques de *garra de pinza*. Si ambas garras impactan al mismo objetivo, el objetivo queda *agarrado* (hasta que escape), si el glabrezu así lo decide.

Acciones menores

↘ **Rayo abisal** ♦ **A voluntad**
 A distancia 10; +26 contra Reflejos; 3d6 + 13 de daño.

⬅ **Palabra blasfema** (Psíquico) ♦ **Encuentro**
 Cercano explosión 5; objetivos enemigos; +26 contra Voluntad; 3d10 + 18 de daño psíquico, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del glabrezu.

⬅ **Palabra del caos** ♦ **Recarga** [i]
 Cercano explosión 5; objetivos enemigos; +26 contra Fortaleza; 3d10 + 18 de daño. Este daño supera todas las resistencias.

Acciones desencadenadas

Furia arcana (gratuito, cuando queda maltrecho por primera vez; ♦ **Encuentro**)
 El glabrezu se teleporta 8 casillas, recarga sus poderes *Palabra blasfema* y *Palabra del caos*, y hace un ataque de *Rayo abisal*, *Palabra blasfema* o *Palabra del caos*.

Habilidades Arcanos +23, Engañar +19, Intimidar +19
Fue 26 (+19) **Des** 17 (+14) **Sab** 14 (+13)
Con 20 (+16) **Int** 24 (+18) **Car** 16 (+14)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** abisal, común

Marilith (M) Hostigador de élite nivel 24
Humanoide elemental Grande (demonio) 12100 PX

Iniciativa +22 **Sentidos** Percepción +21; visión en la oscuridad
 PG 440; Maltrecho 220
 CA 38 (42 cuando utiliza Sudario de acero); Fort 36, Ref 35, Vol 33
Resiste variable 20 (3/encuentro; ver glosario)
Tiradas de salvación +2 **Puntos de acción** 1
Velocidad 8

Acciones estándar

⬇ **Cimitarra** (Arma) ♦ **A voluntad**
 Alcance 2; +29 contra CA; 2d12 + 19 de daño (crít. 6d12 + 29).

⬇ **Sudario de acero** (Arma) ♦ **A voluntad**
 La marilith realiza dos ataques de cimitarra y utiliza sus otras cimitarras para parar los ataques que se lancen contra ella, ganando un bonificador +4 (+1 por cimitarra) a la CA hasta el final de su siguiente turno.

⬇ **Danza de armas** (Arma) ♦ **Recarga** (cuando queda maltrecho por primera vez)
 La marilith realiza seis ataques de cimitarra. Cada vez que impacte, la marilith se desplaza 1 casilla.

Acciones desencadenadas

⬇ **Hojas saadoras** (Arma) cuando un enemigo adyacente falla contra la marilith con un ataque cuerpo a cuerpo ♦ **A voluntad** (gratuita)
 La marilith realiza un ataque de cimitarra contra el enemigo.

Habilidades Engañar +23, Intimidar +23, Perspicacia +21, Sigilo +25
Fue 28 (+21) **Des** 26 (+20) **Sab** 19 (+16)
Con 20 (+17) **Int** 14 (+14) **Car** 22 (+18)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** abisal
Equipo 6 cimitarras

SC2: ENCONTRANDO A VEIRA FUEGOESCARCHA

Nivel de encuentro 24 (12100 PX)

PREPARACIÓN

Una vez que los PJs lleguen a Penumbrosa y comiencen a buscar a Veire, comienza el desafío de habilidad.

Encontrando a Veire Fuegoescarcha	Nivel 24
Desafío de Habilidad	12100 PX

La búsqueda de Veire Fuegoescarcha os lleva a casi cada esquina de Penumbrosa.

Los PJs pasan tiempo recopilando más información sobre Veira.

Complejidad 2

Requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fallos

Habilidades principales: Recursos

♦ **Recursos CD 24** (1 éxito, máximo 6 éxito, no más de 1 por día).

Los primeros pocos éxitos conduce a los PJs hacia la gente que puede conocer el paradero de Veira. Estas pistas iniciales no han visto a Veira en muchos años, y no recuerda que fuera especialmente poderosa, pero poseen información sobre donde pueden los PJs continuar buscando a la maga. Los últimos éxitos conducen a los PJs hacia la persona que mató a Veira -un paladín tiflin de la Reina Cuervo llamado Ira. Les cuenta que Veira no era más que una criminal de poca monta que llevo ante la justicia cuando Veira intento robar a un peregrino. Esta seguro de que Veira no puede ser la Bruja del Invierno o una criatura que esta causando tantos problemas en el mundo.

Otras habilidades: Engañar, Diplomacia, Intimidar, Perspicacia o Percepción.

Engañar, Diplomacia, Intimidar, Perspicacia o Percepción CD 27 (0 éxitos). Con una prueba de Recursos fallida, cada una de estas pruebas de habilidad puede ser intentada una vez por el PJ para convertir una prueba fallada en un éxito. A través de perspicacia, negociaciones cuidadosa, encontrar el camino a través de zonas duras hacia la fuente que esta dispuesta a hablar, el PJ encuentra una pista que les ayuda en averiguar más información sobre Veira.

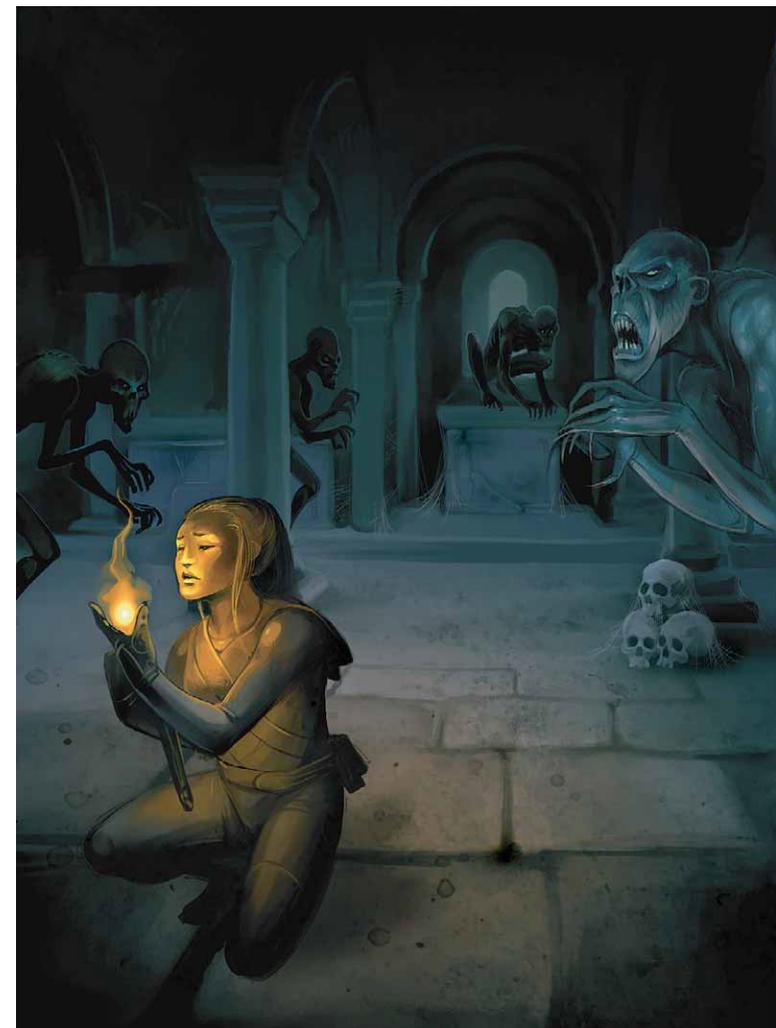
Victoria: Los PJs descubren que Veira Fuegoescarcha era una maga menor con ninguna relación con los problemas del mundo mortal. Han sido engañados por el caballero de la muerte a las afueras de la Fortaleza en el Páramo Sombrío.

Fracaso: Se ha comentado a los PJs que pueden encontrar a Veira Fuegoescarcha en el Cementerio Tierranegra. Consulta la sección del cementerio más abajo. Necesitan dos días enteros para alcanzar el lejano cementerio, y dos días para volver de la misma forma.

Especial: Encontrar a Veira es una prueba ardua. Lo normal es que los PJs sólo pueden obtener un éxito por día. Si los PJs tardan seis días o menos para completar el desafío de habilidad (éxito o fracaso) aún tienen tiempo suficiente para regresar a la Fortaleza en el Páramo Sombrío, obtener información importante de los restos de Sir Keegan a través del ritual Hablar con los Muertos, y llegar al Monasterio de San Alabat antes de que los agentes de Orcus abran el sello y roben la Astilla del Sol. Si tardan más de seis días, pierden la Astilla del Sol y tendrán que enfrentarse a Koliada sin ella.

EXTENDIENDO EL DESAFÍO DE HABILIDAD

El anterior desafío de habilidad proporcionado es una abstracción muy general de los acontecimientos mientras los PJs buscan a Veira en Penumbrosa. Esta pensado para ser jugado rápidamente. Si deseas que esto se convierta en una estancia extendida en la ciudad, y crear una misión lateral o una mini aventura, podrías desear expandir el desafío de habilidad para que así cada una sea una parte de un pequeño encuentro de interpretación que puede ser parte de otros encuentros diseñados por tí.



GI: EL CEMENTERIO

Nivel de encuentro 23 (25500 PX)

PREPARACIÓN

1 profanación

Quando los PJs intenta excavar la tumba en busca de más pistas, lee lo siguiente:

La tierra tiembla, y los restos de aquellos enterrados saltan hacia arriba desde la tierra negra del cementerio. La tierra y los cadáveres se unen en una amalgama animada. Una vez en su forma vagamente humana, una voz aspera antinatural surge de la extraña mandíbula que utiliza cosillas como dientes.

“Muerte a los profanadores”, dice mientras avanza hacia vosotros.

TÁCTICAS

Como encuentro relativamente sencillo, el combate no posee mapa de encuentro. El objetivo de la profanación es sencillo: castigar a aquellos que profanan su campo santo. Normalmente arremete con castigo impío y ataque doble, reservando su poder de boca de oscuridad para golpeadores molestos. Continúa su ataque hasta que es destruido, siguiendo a los PJs hacia la turba si es necesario.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La iluminación de la zona depende del momento del día.

Profanación Controlador solitario nivel 23 Animado natural Gargantuesco (tierra, muerto viviente) 25500 PX

Iniciativa +14 **Percepción** +14 visión en la oscuridad
Aura de malevolencia (miedo) aura 10; cualquier enemigo dentro del aura que ataque con un poder radiante sufre un penalizador -2 a la tirada de ataque.

PG 1075; **Maltrecho** 538; ver también *plaga oscura* y *nuevas energías*
CA 39; **Fortaleza** 38, **Reflejos** 33, **Voluntad** 37

Inmune enfermedad, veneno; **Resiste** necrótico 10;

Vulnerable radiante 10 **Tiradas de salvación** +5 **Puntos de acción** 2
Velocidad 8

Rasgos

Rejuvenecimiento

Una profanación asciende a sus puntos de golpe totales un día después de su destrucción. Solo una misión destruye completamente a la criatura, impidiendo que utilice su poder de rejuvenecimiento.

Acciones estándar

⬇ Castigo impío (Necrótico) ⬆ A voluntad

Alcance 4; +28 contra CA; 4d8 + 27 de daño necrótico, y daño continuo 15 necrótico (salvación termina).

⬇ Ataque doble (Necrótico) ⬆ A voluntad

La profanación realiza dos ataques de *castigo impío*.

⬇ Boca de oscuridad (Necrótico) ⬆ A voluntad

Alcance 4; +26 contra Reflejos; 2d12 + 18 de daño necrótico, y el objetivo queda *agarrado*.

Nuevas energías (Curación) ⬆ Encuentro

La profanación gasta un esfuerzo curativo y recupera 269 puntos de golpe. Gana un bonificador +2 a todas las defensas hasta el comienzo de su siguiente turno.

Acciones desencadenadas

⬅ **Plaga oscura** (Necrótico) ⬆ Cuando quede maltrecho por primera vez y otra vez cuando la profanación es reducida a 0 puntos de golpe

Cercano explosión 20; objetivos enemigos; +26 contra Fortaleza; el objetivo queda debilitado (salvación termina). Además, el objetivo pierde un esfuerzo curativo. Fallo: Mitad de daño, y el objetivo queda debilitado hasta el final de su siguiente turno. El objetivo no pierde un esfuerzo curativo.

Fue 26 (+19) **Des** 16 (+14) **Sab** 16 (+14)

Con 23 (+17) **Int** 10 (+11) **Car** 24 (+18)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas -



MI: VIGILIA DE LA MUERTA EN PERCHA DEL CUERVO

Nivel de encuentro 26 (46000 PX)

PREPARACIÓN

- 1 titán de la muerte (G)
- 2 wraith terribles (W)
- 1 fane (P)

Los PJs entran en esta zona tras un largo y tortuoso camino de montaña que serpentea hasta las ruinas. Al final de la senda, apenas debajo de las ruinas, hay un puente de piedra negra que esta un tanto oscurecido por brumas que surgen de la sima que se extiende bajo él.

Cuando los PJs se acerquen al puente, lee:

Un puente de piedra negra se extiende sobre una sima y dentro de las burmas que se arremolina desde la brecha. Justo después, la silueta de un monasterio destruido se vislumbra a través de la bruma. El puente en su mayoría carece de adornos, pero al menos una pareja de grandes estatuas con forma de cuervo coronan los pilares del puente en este extremo. Sobre la estatua a vuestra derecha, hay un cuervo real posado -anunciador y de un negro imposible con brillantes ojos rojos.

Las brumas difuminan y oscurecen la luz un poco. Más allá un grupo de criaturas que sirven al juramentado de la pesadumbre Morthalat -un titán de la muerte, wraith terribles y un fane- hacen guardia diligentemente, silenciosos como una tumba.

Los cuervos sobre los pilares son cuervos de sombra al servicio de Morthalat -parte de los enjambres de cuervos de las sombras posados dentro del monasterio en ruinas. Estos cuervos están aquí para servir como vigilantes ante la actividad que proviene del puente (aunque no son especialmente perspicaces ya que su Percepción pasiva es 16). En cuanto vean a los PJs, vuelan hacia

el monasterio, graznando en alto, lo que pone en marcha a los sirvientes de Morthalat (ver "Tácticas" más abajo), y, si al menos uno de los cuervos llega hasta el monasterio, en última instancia avisa a Morthalat que se acercan intrusos.

Cuervos de sombra

Iniciativa +12, Percepción +6
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un cuervo de sombra
CA 39, Fortaleza 37, Reflejos 30, Voluntad 16
Velocidad 2, volar 12 (flotar)

TÁCTICAS

A no ser que los PJs puedan evitar con éxito la vigilancia de los cuervos de las sombras y pasen furtivamente por el puente (la Percepción pasiva del fane es 25), el titán de la muerte se mueve para interrumpir el paso por el puente, pero no llega a escurrirse en él.

Los wraith terribles se lanzan desde las copas de los árboles y arremeten contra los PJs en el puente o aquellos que utilizan volar para superar el punto de estrangulamiento del gigante.

El fane mantiene la distancia mientras el titán de la muerte mantiene a raya a los PJs. Dispara su rayo marchitador a cualquier defensor enfrentando al titán de la muerte, controladores o líderes en ese orden de prioridad. El objetivo de estas criaturas es impedir que los PJs interrumpan el trabajo de Morthalat dentro del monasterio, y cumplen ese objetivo hasta la muerte.

Titán de la muerte (G)	Bruto de élite nivel 25
Humanoide sombrío Enorme (gigante)	14000 PX
Iniciativa +18	Percepción +20; visión en la oscuridad
Incinerador de almas aura 5; los enemigos en el aura sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque y a las defensas; una criatura que muera dentro del aura entrega un fragmento del alma al titán de la muerte (ver <i>Sudario de almas</i>).	
PG 547; Maltrecho 287	
CA 39; Fortaleza 42, Reflejos 38, Voluntad 35	
Resiste necrótico 30 Tiradas de salvación +2 Puntos de acción 1	
Velocidad 8	
Rasgos	
Sudario de almas	El Sudario de almas contiene fragmenos de almas que giran alrededor del titán de la muerte para protegerlo y potenciarlo. Al comienzo de un encuentro, el Sudario de almas contiene cuatro fragmentos de alma. Mientras el Sudario de almas esté sin ningún fragmento, el titán de la muerte sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque.
Acciones estándar	
⚔ Gran hacha (Arma) ♦ A voluntad	Alcance 3; +30 contra CA; 4d8 + 30 de daño (crít. 6d8 + 40).
⚔ Ataque doble (Arma) ♦ A voluntad	El titán de la muerte realiza dos ataques de <i>gran hacha</i> .
☠ Devorador de almas (Necrótico) ♦ Recarga 3	A distancia 5; +28 contra Fortaleza; el objetivo pierde un esfuerzo curativo, y el sudario de almas del titán de la muerte gana un fragmento de alma. Un objetivo sin esfuerzos curativos sufre una cantidad de daño igual a la mitad de sus pg totales.
💣 Explosión de fuego del alma (Necrótico) ♦ A voluntad	Cercano explosión 1; +28 contra Reflejos; 2d12 + 20 de daño necrótico. El titán de la muerte debe gastar un fragmento de alma para utilizar este poder.
Acciones menores	
👤 Consumir fragmento del alma (Curación) ♦ A voluntad	El titán de la muerte gasta un fragmento de alma y recupera 20 puntos de golpe.
Habilidades Intimidar +20	
Fue 31 (+22) Des 23 (+18) Sab 17 (+15)	
Con 27 (+20) Int 12 (+13) Car 16 (+15)	
Alineamiento maligno	Idiomas gigante
Equipo armadura completa, gran hacha	

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz depende del momento del día.

Puente: Este puente antiguo no sólo es resistente físicamente, sino que esta mejorado mágicamente. Posee las siguientes estadísticas: CA 4; Fortaleza 30; pg 400.

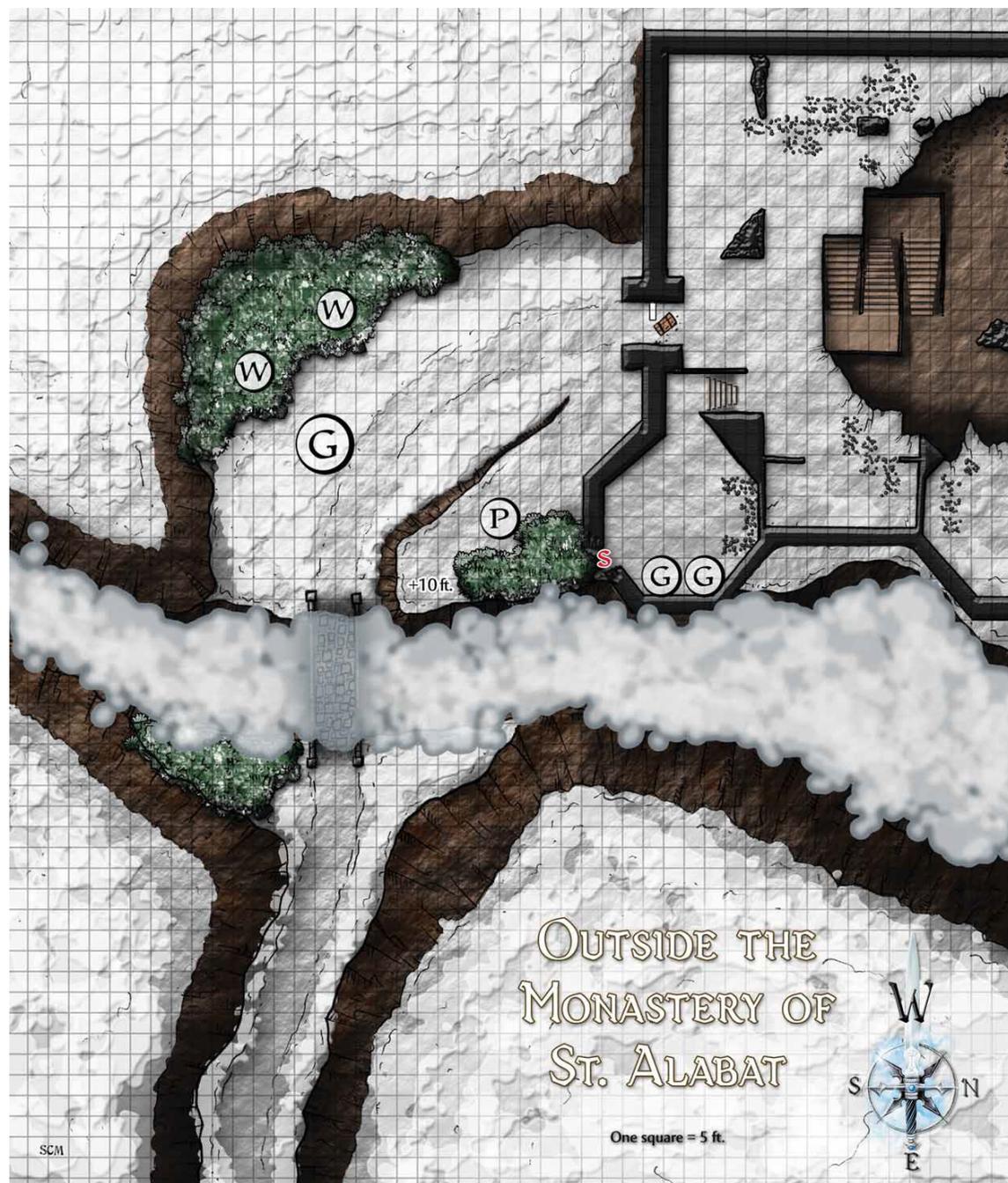
Sima: Un río de montaña congelado pasa a 150 pies (30 casilla) bajo el puente.

Puerta delantera del monasterio: La puerta ha sido tirada abajo, y no ofrece resistencia real a aquellos que buscan entrar en las ruinas interiores.

Puerta secreta: La puerta secreta es difícil de detectar (Percepción CD 27) y debe ser derribada (CA/Reflejos 4; Fortaleza 24; pg 80) o abierta con una prueba de Hurto CD 30. Derribar la puerta o fallar la prueba de Hurto por 5 o más despierta a los dos gólem inertes en su interior (ver “El Último Secreto de San Alabat”, más arriba).

Nieve acumulada: La nieve en la zona es terreno normal; no es lo suficientemente profunda para impedir de forma serie el movimiento.

Árboles: Los árboles son terreno difícil y ofrecen cobertura.



2 wraith terribles (W) **Acechador 25**
Humanoide sombrío Grande (muerto viviente) **7000 PX c/u**

Iniciativa +25 **Percepción** +18; visión en la oscuridad
Sudario de la noche aura 5; la luz brillante dentro del aura se ve reducida a la luz tenue, y la luz tenue a oscuridad.
PG 124; **Maltrecho** 62; ver también *Chillido de la muerte*
Regeneración 20 (si el wraith terrible sufre daño radiante se anula la regeneración hasta el final de su siguiente turno).
CA 37; **Fortaleza** 33, **Reflejos** 37, **Voluntad** 37
Inmune enfermedad, miedo, veneno; **Resiste** necrótico 30, insustancial;
Vulnerable radiante 15 (ver también *regeneración*)
Velocidad volar 10 (flotar); **fase**; ver también *Planeo sombrío*

Rasgos

Engendrar wraith

Cualquier humanoide muerto por un wraith terrible vuelve como un wraith terrible independiente al comienzo del siguiente turno de su creador, apareciendo en el espacio en que murió (o en el espacio desocupado más cercano). Revivir a la criatura muerta (con el ritual “Revivir a los muertos”) no destruye al wraith engendrado.

Ventaja en combate (Necrótico)

El wraith terrible inflige 3d6 de daño necrótico adicional contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.

Acciones estándar

⬇ **Hoja pavorosa (Necrótico) ♦ A voluntad**

Alcance 2; +28 contra Reflejos; 2d10 + 20 de daño necrótico, y el objetivo queda debilitado (salvación termina).

Acciones desencadenadas

⚡ **Chillido de la muerte (Psíquico) ♦ cuando reducido a 0 puntos de golpe**

Cercano estallido 3; objetivos enemigos; +28 contra Voluntad; 4d6 + 20 de daño psíquico, y el objetivo queda atontado (salvación termina).
Fallo: Mitad de daño, y el objetivo no queda atontado.

Acciones de movimiento

Sombra planeadora ♦ Encuentro

El wraith terrible se desplaza 6 casillas.

Habilidades Sigilo +26

Fue 18 (+16) **Des** 28 (+21) **Sab** 12 (+13)

Con 20 (+17) **Int** 14 (+14) **Car** 28 (+21)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

Fane (P) **Controlador de élite nivel 26**
Bestia mágica inmortal Grande **1800 PX**

Iniciativa +23 **Percepción** +25; visión en la oscuridad
PG 478; **Maltrecho** 239
CA 41; **Fortaleza** 38, **Reflejos** 41, **Voluntad** 38
Resiste insustancial
Tiradas de salvación +2 **Puntos de acción** 1
Velocidad 10, volar 10

Acciones estándar

⬇ **Toque temporal ♦ A voluntad**

Alcance 2; +29 contra Reflejos; 3d8 + 20 de daño, y el objetivo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del fane. El fane puede desplazarse 4 casillas antes o después de hacer este ataque.

⚡ **Rayo marchitador ♦ A voluntad**

A distancia 10; +29 contra Fortaleza; 3d10 + 17 de daño y el objetivo queda atontado y debilitado (salvación termina ambos). Efecto secundario: el objetivo queda debilitado (salvación termina). El objetivo parece un anciano hasta que el efecto del Rayo marchitador termina.

⚡ **Tempestad marchitadora ♦ A voluntad**

Sólo puede utilizarlo cuando está *maltrecho*
 Cercano explosión 1; los fanes son inmunes; +29 contra Fortaleza; 2d6 + 30 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina). Efecto secundario: El objetivo queda atontado y debilitado (salvación termina ambos). El objetivo parece un anciano hasta que el efecto de la Tempestad marchitadora terminan.

Acciones menores

Fuga temporal ♦ A voluntad

Moviéndose hacia adelante y hacia atrás en el tiempo, un fane puede eliminar un efecto que le esté afectando.

Fue 24 (+20) **Des** 30 (+23) **Sab** 25 (+20)

Con 23 (+19) **Int** 28 (+22) **Car** 22 (19)

Alineamiento no alineado **Idiomas** celestial



M2: PARTIDA FINAL DE MORTHALAT

Nivel de encuentro 26 (52228 PX)

PREPARACIÓN

Morthalar, juramento de la pesadumbre señor de la muerte (M)

3 enjambres de cuervos de las sombras (S)

6 guardianes de tumba esclavos (T)

Cuando los PJs entran en la zona, las fuerzas de Orcus están a punto de lograr la victoria. Incluso antes de ver lo que esta teniendo lugar aquí, escuchan el extraño rotante zumbido de la Máquina de Lum.

Cuando toda la zona es avistada por los PJs, lee lo siguiente:

Abajo por las escaleras, a unos 80 pies por debajo, hay una sección derrumbada del monasterio. En el extremo de la misma, cubriendo una gran sección del suelo, hay un gargantuesco sello de piedra y oro y grabado con runas púrpuras brillantes en Celestial. En el otro extremo de la habitación hay una máquina extraña -un gran cristal negruzco morado tendido sobre sus caras. Una energía azul eléctrica sale del cristal hacia una serie de cuatro postes siutados de forma simétrica alrededor del sello. Separado del suelo por patas adornadas de metal negro, el cristal esta tachonado aquí y allí con placas del mismo metal negro, las cuales están adornadas con mandos, botones, interruptores, giroscopios, palancas y otros extravagantes dispositivos. Un extraño humanoide alado, parecido a una mezcla de demonio y no muerto, examina ansiosamente la extraña disposición de los controles sobre la máquina.

La máquina arcana dispara desde la punta del cristal y hacia un poste construido del mismo extraño metal y un cristal menor. Desde aquí, la energía gira alrededor del poste antes de dividirse en dos rayos, cada uno saliendo disparado hacia un poste similar más allá. La energía de estos dos se encuentra otra vez en un cuarto poste que se

encuentra en el lado opuesto al primero del grupo que rodea al sello.

Tras semanas frustrantes, Morthalat esta extasiado porque finalmente ha encontrado la configuración adecuada sobre la complicada y extravagante Máquina de Lum para romper la complicada guarda que se interpone entre él y la Astilla del Sol. Se enfurece cuando descubre que un grupo de PJs poderosos llegan para amenazarle.

Cuando Morthalat ve a los PJs, lee lo siguiente:

“Criaturas estúpidas e insignificantes de este mundo, no interfirais con la obra de Orcus, o vuestros huesos adornarán los muros de Pérdida Eterna”.

DESARROLLO

Si los PJs no detienen a la Máquina de Lum, abre el sello en el séptimo turno del encuentro, y Remliel surge de la guarda y se une a la refriega (ver encuentro táctico “M3: Remliel” más abajo). Si los PJs detienen la Máquina de Lum, pueden abrir el sello utilizando el ritual que Sir Keegan les enseñó. Estas son las dos únicas formas para abrir el sello.

Si es derrotado y capturado, la actitud fanfarrona de Morthalat se convierte en una necesidad cobarde por sobrevivir a cualquier coste. Cuenta a los PJs todo lo que sabe, incluyendo la razón del deseo del Señor Sangriento por hacerse con la Astilla del Sol.

“En las tierras del sur hay un lago en el cráter sobre un volcán aún activo, y en ese lago, hay una isla con una burbujeante fuente volcánica. Lo que pocos saben es que un antiguo primordial esta atrapado bajo el lago. Si esa fuente burbujeante llega a ser congelada por el frío del invierno -conjuros de frío, plegarias e invocaciones no lo harán- el primordial atrapado allí será liberado. Orcus ha hecho un pacto con la Bruja del Invierno -si captura y corrompe a la Astilla del Sol, llevará al invierno más al sur hacia el Lago Humeante”.

Aunque el deseo de Orcus de liberar al primordial ligado en el Lago Humeante esta más allá del ámbito de esta aventura, ¡puede ofrece una aventura interesante por tú parte!

LA MÁQUINA DE LUM

Aunque un artefacto por propio derecho, y una de las muchas creaciones del legendario Lum el Loco, para los propósitos de esta aventura, la Máquina de Lum es presentada como una parte de terreno activo, con las siguientes reglas.

Máquina de Lum

Iniciativa +22

En su turno la mayor parte del poder del artefacto esta centrado en derribar el sello de las defensas de Remliel. Después de 7 turno completa su tarea.

PG 299; Maltrecho 148

CA 39; Fortaleza 37, Reflejos 39, Voluntad 36

← **Reacción sobrenatural** (acción gratuita, cuando la máquina o los postes son atacados, o un intento por inutilizar el mecanismo con una prueba de Hurto falla por 5 o más).

Cercano explosión 3 centrada en una casilla adyacente a la criatura que activa el poder; +33 contra Reflejos; 4d6 + 8 de daño por relámpago, y el objetivo queda aturrido hasta el final de su siguiente turno.

Contra medidas

Hurto (acción estándar): Un desafío de habilidad de 4 éxitos antes de obtener 3 fracasos apaga el mecanismo o un poste, interrumpiendo a la Máquina.

Arcanos (acción estándar): Un desafío de habilidad de 4 éxitos antes de obtener 3 fracasos apaga el mecanismo manipulando los controles extraños de la máquina principal.

Si lo deseas, puedes darles la Máquina de Lum como parte del tesoro, pero esta artefacto extraño e no divulga fácilmente sus secretos (y posee muchos) e imaginarse que puede hacer y como funciona la máquina debería ser su propia misión épica.

TÁCTICAS

Cuando el guardián de la tumba esclavo en lo alto de las escaleras avista a los PJs, realiza suficiente ruido para avisar a sus compañeros mucho más abajo por las escaleras, y entonces este aviso se extiende a los demás. El grupo se congrega en las escaleras para enfrentarse a la amenaza, ayudados por los enjambres de cuervos de las sombras posados entre las rocas de la periferia de la zona.

Morthalát al principio no entra en combate. Se queda atrás para proteger a la Máquina de Lum. Sabe que esta cerca de romper el sello, y desea ver el trabajo cumplido. Si los PJs se acercan a la máquina, vuela sobre el sello y la energía producida por la Máquina de Lum y se enfrenta a los PJs, utilizando su poder segar y desvancerse para hostigarlos mientras se acercan.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

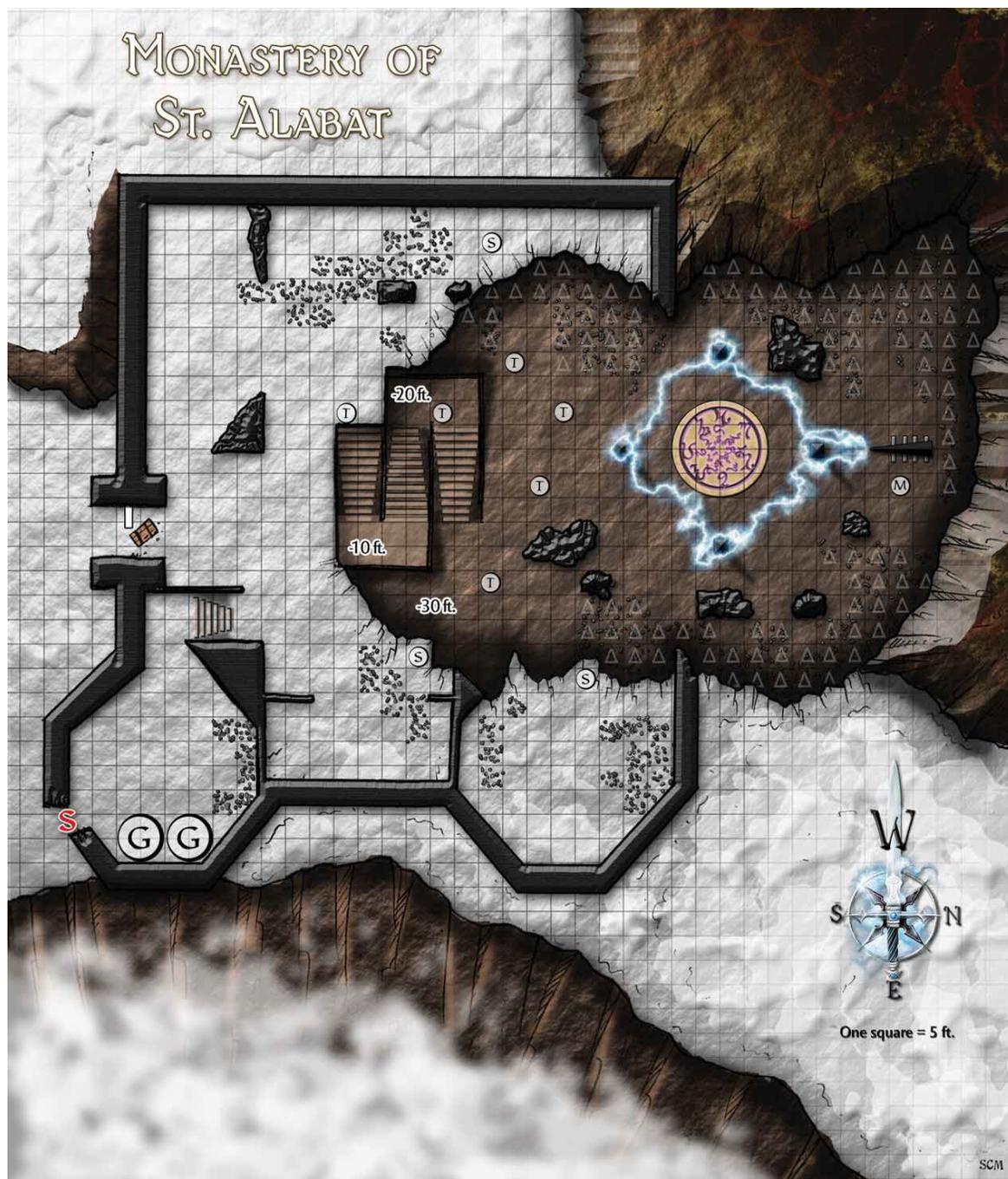
Iluminación: La luz en la zona depende en parte del momento del día (ya que esto son ruinas, los edificios no están completamente enteros).

Escombros: Los escombros en esta zona es terreno difícil.

Grandes trozos de escombros: Una cantidad de grandes trozos de escombros derribados se encuentran aquí. Normalmente tienen 20 pies de alto y actúan como terreno bloqueante solo para aquellos que no están 5 o más pies sobre ellos.

Escaleras: Las escaleras son empinadas. Cuesta 2 casillas subir las, pero solo 1 casilla descender por ellas.

Nieve acumulada: La nieve en la zona es terreno normal; no es lo suficientemente profunda para impedir el movimiento de forma importante.



Morthalar, juramento de la pesadumbre señor de la muerte (M)

Acechador nivel 28 (Líder)

Humanoide sombrío Grande 13000 PX

Iniciativa +31 Sentidos Percepción +26; visión en la oscuridad

Lamentos susurrados aura 1; cualquier enemigo que comience su turno en el aura queda atontado hasta el comienzo de su siguiente turno.

PG 204; Maltrecho 102

CA 42; Fortaleza 38, Reflejos 41, Voluntad 38

Velocidad 8, volar 10 (flotar); fase

Rasgos

Aspecto lúgubre ♦ **Miedo**

Los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra el juramentado de la pesadumbre señor de la muerte sufren un penalizador -2 a la tirada de ataque.

Acciones estándar

⬇ **Guadaña oscura** (Necrótico, psíquico, arma) ♦ **A voluntad**

Alcance 2; +33 contra CA; 4d10 + 18 de daño necrótico y psíquico, y el objetivo queda debilitado hasta el final del siguiente turno del juramentado de la pesadumbre señor de la muerte.

⬇ **Segar y desvanecerse** (Necrótico, psíquico, teleportación) ♦ **Recarga**



El juramentado de la pesadumbre señor de la muerte realiza un ataque de Guadaña oscura, se teleporta 10 casillas, y se vuelve insustancial hasta el inicio de su siguiente turno.

Habilidades Perspicacia +26, Sigilo +32

Fue 28 (+23) **Des** 36 (+27) **Sab** 24 (+21)

Con 30 (+24) **Int** 24 (+21) **Car** 30 (+24)

Alineamiento no alineado

Idiomas común

Equipo túnica, guadaña

3 Enjambres de cuervos de las sombras (S) Bruto nivel 27

Bestia sombría Mediana (enjambre) 11000 PX c/u

Iniciativa +20 **Percepción** +14; visión en la oscuridad

Ataque de enjambre aura 1; el enjambre de cuervos de la sombra realiza un ataque básico como acción gratuita contra cada enemigo que comience su turno en el aura.

PG 296; Maltrecho 148

CA 39; Fortaleza 37, Reflejos 39, Voluntad 36

Resiste mitad de daño de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia;

Vulnerable 10 contra ataques cercanos y de área

Velocidad 2, volar 12 (flotar)

Acciones estándar

⬇ **Enjambre de garras** (Necrótico) ♦ **A voluntad**

+32 contra Reflejos; 3d12 + 33 de daño más 3d8 de daño necrótico.

⬇ **Ira del asesino** sólo utilizable en maltrecho ♦ **Encuentro**

El enjambre de cuervos de las sombras se desliza hasta 6 casillas y puede mover a través de casillas ocupadas por el enemigo durante su movimiento. Hace un ataque básico cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura en cuyo espacio entre. El enjambre no puede atacar a un objetivo más de una vez de esta manera, y debe finalizar su movimiento en una casilla desocupada.

Fue 20 (+18) **Des** 24 (+20) **Sab** 12 (+14)

Con 16 (+16) **Int** 02 (+09) **Car** 18 (+17)

Alineamiento no alineado

Idiomas -

6 guardianes de tumba esclavos (T) Esbirro nivel 22

Animado natural Mediano (muerto viviente) 1038 PX c/u

Iniciativa +19 **Percepción** +15; visión en la oscuridad

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

CA 34; Fortaleza 33, Reflejos 34, Voluntad 32

Inmune enfermedad, veneno; Resiste necrótico 10; **Vulnerable** radiante 5

Velocidad 8

Acciones estándar

⬇ **Golpe de cimitarras gemelas** (Arma) ♦ **A voluntad**

El guardián de tumba esclavo realiza dos ataques de cimitarra contra el mismo objetivo; +25 contra CA; 14 de daño (18 de daño con un crítico): Esto también es así para los ataques de oportunidad.

⬇ **Catarata de acero** (Arma) ♦ **A voluntad**

El guardián de la tumba esclavo realiza dos Golpes de cimitarras gemelas (cuatro ataques de cimitarra en total).

Acciones desencadenadas

⬇ **Golpe repentino** (Arma) reacción inmediata, cuando un enemigo adyacente se desplaza ♦ **A voluntad**

El guardián de tumba esclavo realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el enemigo.

Fue 26 (+19) **Des** 27 (+19) **Sab** 19 (+15)

Con 24 (+18) **Int** 03 (+07) **Car** 03 (+07)

Alineamiento no alineado

Idiomas -

Equipo 4 cimitarras

M3: REMLIEL

Nivel de encuentro 23 (25500 PX)

PREPARACIÓN

Remliel, Ángel de profecía

Este encuentro ocurre bien cuando la Máquina de Lum destruye las últimas guardas del sello de Remliel o cuando los PJs utilizan el ritual que les proporcionó Sir Keegan para debilitar las guardas.

Cuando esto tenga lugar, un ángel de la profecía, Remliel, surge de la guarda para enfrentarse a aquellos que se atrevieron a romperlo.

Cuando esto pase, lee lo siguiente:

La runas violetas en el sello brillan con intensidad, y a continuación se apagan. Con un agudo sonido de agriestrase, comienza a formarse fisuras en la piedra y el oro del sello. El suelo tiembla al tiempo que el sello estalla en todas direcciones, mientras una inmensa forma angelical armada con un par de katar de hielo surge del sello.

Si la Máquina de Lum liberó al ángel, en vez de utilizar la iniciativa de Remliel, sencillamente sitúale en la iniciativa justo después del turno de la Máquina. Surge del sello como acción gratuita, y cuando lo hace, la conmoción de su liberación realiza el siguiente ataque cercano de explosión desde el sello:

Acciones desencadenadas

↩ Estallido del Sello Roto (Trueno) cuando Remliel surge del sello ♦
Encuentro (acción gratuita)

Cercano explosión 5; +26 contra Fortaleza; 3d6 + 9 de daño tronante y el objetivo es empujado 3 casillas y queda derribado.

Remliel, Ángel de profecía Hostigador solitario nivel 23
Humanóide inmortal Enorme (ángel) 4,800 PX

Iniciativa +20 Percepción +23

Presencia angélica: los ataques contra Remliel sufren un penalizador -2 a no ser que Remliel esté maltrecho.

PG 981; Maltrecho 490; ver también *profecía de renacimiento*

CA 40; Fortaleza 38, Reflejos 37, Voluntad 37

Inmune enfermedad, miedo; Resiste 15 trueno, 15 frío, 15 radiante

Tiradas de salvación +5 Puntos de acción 2

Velocidad 8, volar 12 (flotar)

Rasgos

Profecía de renacimiento

La primera vez de cada día en que Remliel es reducido a 0 o menos puntos de golpe gana regeneración 10 hasta que recupera puntos de golpe igual a su valor de maltrecho o es reducido a 0 puntos de golpe o menos otra vez, lo que sea primero.

Alcance amenazador

Remliel puede realizar ataques de oportunidad contra todos los enemigos a su alcance (3 casillas)

Acciones estándar

⚔ Katar [daga de puño] (Frío, radiante, arma) ♦ A voluntad

Alcance 3; +28 contra CA; 3d16+18 de daño más 2d8 de daño por frío y radiante (crítico 18+1d10 de daño más 16 de daño por frío y radiante)

⚔ Baile mortal del katar (Frío, radiante, arma) ♦ A voluntad

Remliel puede realizar cuatro ataques de katar contra enemigos diferentes. Después de cada ataque que realice (falle o impacte) Remliel puede desplazarse 2 casillas.

Acciones menores

⚔ Marca de profecía ♦ A voluntad

Alcance 3; +26 contra Vol; el objetivo queda bajo la marca de la profecía de Remliel. Remliel sólo puede tener una criatura bajo los efectos de una marca de la profecía a la vez. La marca de la profecía tiene los siguientes efectos: el objetivo queda marcado por Remliel y mientras esta marcado y puede ser visto por Remliel cuando el objetivo impacte a Remliel, Remliel puede obligarle a volver a tirar el ataque con un penalizador -2. También, una vez en cada uno de sus turnos como acción gratuita, si Remliel falla al objetivo con un ataque c/c, el ángel puede volver a tirar el ataque.

Acciones desencadenadas

↩ Palabra de profecía (Trueno, miedo) ♦ Encuentro gratuito, cuando queda maltrecho por primera vez.

Cercano explosión 3; +26 contra Voluntad; 3d8 + 18 de daño tronante, y el objetivo es empujado 3 casillas y sufre daño continuo 10 psíquico y queda ralentizado. (sacación termina ambos)

Habilidades Acrobacias +23, Intimidar +24, Perspicacia +23

Fue 29 (+20) Des 24 (+18) Sab 25 (+18)

Con 26 (+19) Int 19 (+15) Car 27 (+19)

Alineamiento cualquiera

Idiomas celestial

Equipo armadura completa, 2 katar

Remliel termina su movimiento a 12 casillas (60 pies) sobre el sello, pasando el resto de su turno evaluando la situación, y luego dice en Común:

“Mortales, miradme y desesperaros. Aunque se esperaba que este día nunca llegaría, la profecía también presagió que así sería. Saber que la luz que yace más abajo sólo puede ser arrebatada de mi forma sin vida. Sólo a través de esta prueba en combate os podré entregar la Astilla del Sol”.

TÁCTICAS

Remliel comienza su ataque volando hacia abajo para acortar distancia con el combatiente más fuerte o más amenazante. Si Morthalat aún está vivo, comienza con el juramentado de la pesadumbre. Remliel comienza colocando su marca de profecía sobre el primer objetivo con el que se enfrente, y luego utiliza su baile mortal del katar para encargarse de varios combatientes. Luego gasta un punto de acción para repetir su baile mortal del katar durante su primer turno de combate.

Una vez que es reducido a 0 puntos de golpe o menos, el ángel se hace el muerto (Engañar +19 contra la Perspicacia pasiva de los PJs cada asalto) mientras pueda para recuperar fuerzas y renovar su deber.

DESARROLLO

Una vez que los PJs derrotan a Remliel, encuentran la Astilla del Sol al fondo de un pozo de 50 pies de profundidad que el sello una vez cubría.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz en la zona depende en parte del momento del día (ya que esto son ruinas, los edificios no están completamente enteros).

TÁCTICAS

Aburridos y esperando a su señora, quien ha estado ausente del mundo durante las últimas semanas, los hielazos y los troll están aburrido y dispuestos a luchar. Se adelantan y se enfrentan con alegría salvaje tan pronto como detecten a los PJs.

Los hielazos utilizan tácticas de golpear y huir con sus ataques de *ataque rápido* y *paso helado*, y la sinergia natural que les proporciona el aura del troll de hielo. Ofrecen flancos a los troll de hielo siempre que es posible.

Malvados y crueles, los troll de hielo intentan bloquear a los PJs y golpearlos hasta destruirlos. No se cortan en utilizar *arrollar* sobre aquellos que se acercan demasiado a las repisas o los salientes (una línea de ataque para este ataque ha sido añadido a su bloque de estadística).

4 hielazos acuchilladores (I)	Hostigador nivel 23
Humanoide feérico Pequeño (frío)	5100 PX c/u
Iniciativa +22	Percepción +18; visión en la penumbra
PG 210; Maltrecho 105	
CA 37; Fortaleza 35, Reflejos 37, Voluntad 34	
Inmune frío	
Velocidad 10 (caminar por hielo)	
Acciones estándar	
⬇ Garras (Frío) ♦ A voluntad	
+28 contra CA; 2d12 + 18 de daño por frío.	
⬇ Ataque rápido (Frío) ♦ Recarga ☞☞☞	
Realiza 2 ataques de <i>garra</i> contra dos objetivos diferentes. Si ambos impactan, el hielazo puede desplazarse 5 casillas como acción gratuita.	
Acciones de movimiento	
Paso helado (Frío, teleportación) ♦ Encuentro	
El hielazo se teleporta 10 casillas, realizando el siguiente ataque a todas las criaturas que estén adyacentes a él cuando se teleporta; +25 contra Fortaleza; objetivo queda inmovilizado y sufre daño continuado 15 por frío (salvación termina ambos).	
Habilidades Perspicacia +26, Sigilo +32	
Fue 17 (+14) Des 28 (+20) Sab 25 (+18)	
Con 26 (+19) Int 22 (+17) Car 19 (+15)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común

Colzath, hielazo mágico (C) Artillero nivel 24	
Humanoide feérico Mediano (frío) 6050 PX	
Iniciativa +21	
Percepción +18; visión en la penumbra	
PG 170; Maltrecho 85	
CA 37; Fortaleza 34, Reflejos 37, Voluntad 34	
Inmune frío	
Velocidad 10 (caminar por hielo), volar 6 (torpe)	
Acciones estándar	
⬇ Garras (Frío) ♦ A voluntad	
+30 contra CA; 3d6 + 14 de daño por frío.	
⚡ Rayo helado (Frío) ♦ A voluntad	
A distancia 20; +29 contra Reflejos; 2d12 + 19 de daño por frío y el objetivo queda ralentizado hasta el final de su siguiente turno.	
☞ Granizada venenosa (Frío, veneno) ♦ Recarga ☞☞☞	
Explosión 1 en un radio de 20 casillas; +27 contra Fortaleza; 3d6 + 14 de daño por frío, y el objetivo sufre daño continuo 15 por veneno (salvación termina).	
Acciones de movimiento	
Paso helado (Frío, teleportación) ♦ Encuentro	
El hielazo se teleporta 10 casillas, realizando el siguiente ataque a todas las criaturas que estén adyacentes a él cuando se teleporta; +25 contra Fortaleza; objetivo queda inmovilizado y sufre daño continuado 15 por frío (salvación termina ambos).	
Habilidades Perspicacia +26, Sigilo +32	
Fue 17 (+15) Des 29 (+21) Sab 22 (+18)	
Con 26 (+20) Int 26 (+20) Car 19 (+16)	
Alineamiento no alineado Idiomas común, elfo	
Equipo túnica, bastón de hielo negro	

La hielazo mágico, **Colzath**, se queda atrás, acribillando a los PJs con su *rayo helado* y su *ventisca venenosa*. Permanece cerca del cuerno de hielo, soplándolo (una acción estándar) cuando o justo antes de que sea amenazada por combatientes cuerpo a cuerpo. Soplar el cuerno convoca al dragón Kurikveari desde su guarida por debajo (ver “S2: Kurikveari Despierta” más abajo).

3 troll del hielo martillo de escarcha (T) Soldado nivel 25	
Humanoide natural Grande	
7000 PX c/u	
Iniciativa +21	
Percepción +18	
Desprender frío aura 1; cualquier enemigo que comience su turno en el aura queda ralentizado por el frío entumecedor hasta el comienzo de su siguiente turno.	
PG 227; Maltrecho 113	
Regeneración 20 (si el troll sufre daño por fuego o ácido, la regeneración no funciona hasta el final de su siguiente turno).	
CA 41; Fortaleza 39, Reflejos 37, Voluntad 36	
Velocidad 8 (caminar por hielo)	
Rasgos	
Curación troll (Curación)	
Si el troll queda reducido a 0 puntos de golpe por un ataque que no inflige daño por fuego o ácido, se levanta al siguiente turno (como acción de movimiento) con 10 puntos de golpe.	
Acciones estándar	
⬇ Maza (Arma) ♦ A voluntad	
Alcance 2; +32 contra CA; 2d12 + 15 de daño, y el objetivo sufre daño continuado 15 por frío (salvación termina).	
⬇ Arrollar ♦ A voluntad	
+28 contra Fortaleza; el troll de hielo empuja al objetivo 1 casilla y se desplaza al espacio que abandona.	
⬇ Martillo de escarcha ♦ Recarga ☞☞	
Alcance 2; +32 contra CA; 4d8 + 20 de daño, y el objetivo sufre daño continuado 10 por frío y queda inmovilizado (salvación termina ambos).	
Acciones desencadenadas	
⬇ Golpe frenético ♦ A voluntad gratuito, cuando un ataque del troll deja maltrecho a un enemigo	
El troll realiza un ataque de <i>maza</i> .	
Habilidades Atletismo +27, Aguante +25	
Fue 30 (+22) Des 25 (+19) Sab 22 (+18)	
Con 27 (+20) Int 09 (+11) Car 14 (+14)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común, gigante
Equipo armadura de escamas, maza	

S2: KURIKVEAERI DESPIERTA

Nivel de encuentro 24 (30250 PX)

PREPARACIÓN

Kurikveari, dragón blanco mayor (D)

Cuando Colzath sopla el cuerno de hielo, el dragón Kurikveari es convocado desde su cueva helada en el valle inferior. Tira para la iniciativa del dragón. Vuela hasta un punto al lado del saliente helado en su asalto de iniciativa después de que el hielazo mágico hace sonar la nota.

Lee lo siguiente cuando Kurikveari aparece:

Durante un momento los fuertes vientos sobre la montaña se convierten en una galena huracanada, y el saliente comienza a temblar. Entonces, la forma de un gigantesco dragón blanco oscurece la poca luz del sol que hay aquí. Sus enormes alas se batan a un ritmo más estruendoso que aquellos de estómagos enormes en los profundos asentamientos enanos. Tranquilamente, de forma arrogante, la serpiente blanca evalúa la situación mientras aún esta en el aire. Os mira con lo que podeis imaginar que es desprecio inhumano, y ruje una palabra: “¡Morid!”.

TÁCTICAS

Kurikveari es arrogante, brutal, cabezaota y esta ligado por un pacto antiguo con Koliada y con la protección del paso a las Tierras Salvajes de las Hadas. Normalmente comienza con un estallido de su arma de aliento, sabiendo que no afecta a los hielazos, y sin preocuparse del efecto que tiene con cualquier troll cercano. A continuación se lanza al combate cuerpo a cuerpo, aterrizando cerca del extremo más alejado del saliente helado (la parte que se puede derrumbar) si puede. Desea atraer a los PJs hacia allí, y luego utiliza su presencia temible justo antes de derrumbar la sección.

Entonces continua su ataque hasta que es derrotado o sale victorioso.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Ya que este encuentro tiene lugar en el mismo sitio que “S1: Paso Congelado” posee los mismos rasgos de terreno. El terreno difícil del efecto del aura del dragón y el terreno difícil por la acumulación de nieve no se apilan.

El único rasgo de terreno diferente es el saliente helado que se derrumba, lo cual esta representado por un poder que solo las criaturas gargantuescas (es decir Kurikiaveri) pueden utilizar.

❄ Repisa derrumbada (estándar; encuentro)

Este ataque tiene como objetivos a todas las criaturas en la sección derrumbada de la repisa helada (la zona delimitada por la línea negra en el mapa); +27 contra Reflejos; el objeto cae mientras la repisa se derrumba, pero tiene una tirada de salvación para agarrarse a un borde.

Salvación con éxito: el objetivo puede intentar trepar hasta 15 pies en su siguiente acción (Atletismo CD 25) y llegar hasta el borde de la sección derrumbada. Tirada de salvación fallida: El objetivo comienza a caer 200 pies hacia el fondo. Cada 20 pies gana otra tirada de salvación. Con una salvación, el objetivo sufre daño por la cantidad caída, pero puede abrirse camino hasta la repisa para regresar al combate. Es necesario 1 asalto por cada 5 pies que haya caído el objetivo, para regresar a pie.

Kurikveari, dragón blanco mayor (D) Bruto solitario nivel 24

Bestia mágica natural Gargantuesca (dragón) 30250 PX

Iniciativa +15

Percepción +21; visión en la oscuridad

Aura del invierno (frío) aura 5; una criatura que entre o comience su turno en el aura sufre 30 de daño por frío. El terreno es considerado terreno difícil, y las criaturas que vuelen en el aura (aparte del dragón) se moverán a la mitad de su velocidad. Las criaturas en el aura tienen ocultación contra los ataques a distancia.

PG 1145; Maltrecho 572; ver también *aliento maltrecho*

CA 38; Fortaleza 43, Reflejos 37, Voluntad 38

Resiste frío 30 Tiradas de salvación +5 Puntos de acción 2

Velocidad 9 (caminar por hielo), volar 9 (flotar), vuelo de largo recorrido 12

Acciones estándar

⬇ Mordisco (Frío) ⬆ A voluntad

Alcance 4; +29 contra CA; 2d12+20 más 3d12 de daño por frío (+5d12 puntos de daño adicional por frío si tiene éxito en un ataque de oportunidad).

⬇ Garra ⬆ A voluntad

Alcance 4; +29 contra CA; 2d12 + 20 de daño.

⬇ Furia del dragón ⬆ A voluntad

El dragón realiza dos ataques de garra. Si el dragón impacta a un único objetivo, hace un ataque de mordisco contra el mismo objetivo.

⤴ Tumba de hielo (Frío) ⬆ Recarga ☼ ☼ ☼

A distancia 10; +27 contra Fort; el objetivo queda encerrado en hielo, sufre 4d12+20 de daño por frío, y queda neutralizado y aturdido (salvación termina ambos).

⬅ Arma de aliento (Frío) ⬆ Recarga ☼ ☼ ☼

Cercano estallido 5; +27 contra Ref; 8d6+22 de daño por frío, el objetivo queda ralentizado y debilitado (salvación termina ambos), y el dragón realiza un ataque secundario contra el objetivo. Ataque secundario: +27 contra Fort; la resistencia al frío del objetivo es negada hasta el final del encuentro.

⬅ Presencia temible (Miedo) ⬆ Encuentro

Cercano explosión 10; objetivos enemigos; +27 contra Voluntad; el objetivo queda aturdido hasta el final del siguiente turno del dragón. Efecto secundario: el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque (salvación termina).

Acciones desencadenadas

⬅ Aliento maltrecho (Frío) ⬆ Encuentro gratuito, cuando queda maltrecho por primera vez

El arma de aliento del dragón se recarga, y la utiliza inmediatamente.

Habilidades Atletismo +29

Fue 25 (+19) Des 17 (+15) Sab 18 (+16)

Con 29 (+21) Int 15 (+14) Car 15 (+14)

Alineamiento maligno

Idiomas común, dracónico

WI: JARDIN DE ESCALOFRIOS MORTALES

Nivel de encuentro 25 (42000 PX)

PREPARACIÓN

3 ents marchitos por el hielo (T)

Antes de que los PJs puedan conseguir entrar en Corazón del Invierno, deben derrotar al grupo de ents marchitos por el hielo que guardan la escalera que conduce al santuario interno de Koliada.

Lee lo siguiente mientras los PJs se aproximan a Corazón del Invierno.

Al otro lado del puente de hielo sobre el lago congelado, y enfrente a las escaleras que conducen hacia las frías espiras del Corazón del Invierno, un trío de árboles se alzan sobre unas pocas de las víctimas congeladas de la Bruja del Invierno. Sin hojas, y de madera negra, están recubiertos de hielo, con carámbanos afilados colgando de cada retorcida rama.

Cuando os acercáis, uno de los árboles se gira para que así os pueda mirar con sus extraños ojos azul brillante. Una sección de su tronco se divide para mostrar una mandíbula de carámbanos y dejar escapar una profunda llamada retumbante. Con eso, los otros árboles comienzan a tambalearse hacia vosotros.

TÁCTICAS

Los tres ents marchitos por el hielo actúan como los guardianes de la puerta al Corazón del Invierno. Se mueven a posiciones defensivas pero avanzadas para impedir el avance de los PJs, para luego utilizar sus raíces congeladoras para inmovilizar a los PJs en el sitio para sus ataques de golpetazo y sacudir los fragmentos. Continúan su ataque hasta que mueren, sabiendo que la muerte es un mejor destino que el que les puede deparar su señora si fracasan.

3 ents marchitos por el hielo (T) Soldado de élite nivel 25
Bestia mágica feérica Enorme (planta) 14000 PX c/u

Iniciativa +20 **Percepción** +17; visión en la penumbra
Aura hielo marchitador (necrótico) aura 3; los enemigos que comience su turno en la zona queda ralentizado y sufren 10 de daño necrótico.
PG 476; Maltrecho 238
CA 43; Fortaleza 39, Reflejos 36, Voluntad 35
Resiste frío 15
Vulnerable fuego (un ent marchito por el hielo sufre daño continuo 5 por fuego [salvación termina] cuando es dañado por el fuego).
Tiradas de salvación +2 **Puntos de acción** 1
Velocidad 6 (caminar por hielo)

Acciones estándar

⬇️ Golpetazo (Frío) ♦ A voluntad

Alcance 3; +30 contra CA; 2d12 + 15 de daño, y daño continuo 10 por frío (salvación termina).

⬅️ Sacudir los fragmentos (Frío) ♦ Encuentro

El ent se sacude fragmentos de hielo de sus ramas, hacia afuera en dirección a los enemigos; cercano explosión 3; enemigos sólo; +30 contra CA; 4d8 + 28 de daño por frío, y el objetivo pierde cualquier resistencia a frío (salvación termina).

Acciones menores

⬇️ Raíces congeladoras (Frío) ♦ A voluntad

Alcance 4; +28 contra Reflejos; el objetivo sufre 2d12 + 15 de daño por frío y queda neutralizado (salvación termina); Efecto secundario: Inmovilizado hasta el final del siguiente turno del objetivo.

Habilidades Naturaleza +22, Sigilo +23
Fue 33 (+23) **Des** 23 (+18) **Sab** 18 (+17)
Con 30 (+22) **Int** 16 (+15) **Car** 28 (+21)

Alineamiento no alineado **Idiomas** elfo

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz depende del momento del día.

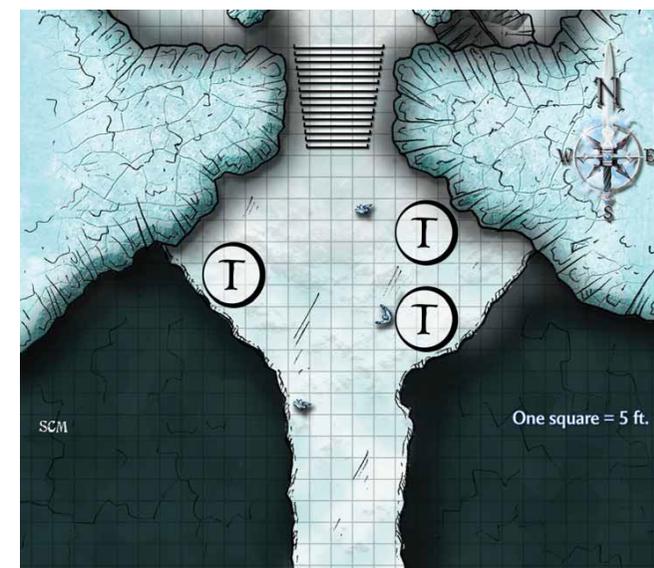
Escaleras: Las escaleras son tanto empinadas como resbaladizas. Las criaturas sin caminar por hielo deben gastar 2 casillas adicionales de movimiento para subir, y 1 casilla adicional de movimiento para descender de forma segura. Una

criatura sin caminar por hielo puede intentar bajar las escaleras sin tratarlas como terreno difícil, pero hacerlo requiere una tirada de Acrobacias CD 27 con éxito, y un fallo significa que la criatura cae por las escaleras, sufriendo 1d6 de daño por cada casilla, y quedando tumbada al final de las escaleras

Lago helado: Una criatura que comience su turno en el lago helado sufre 20 de daño por frío y queda atontada hasta el final de su siguiente turno. Nadar en las aguas heladas requiere una prueba de Atletismo CD 15 con éxito. Salir del lago requiere una prueba de Atletismo CD 25 con éxito.

Víctimas congeladas: Una víctima congelada es como una estatua. Es terreno difícil que concede cobertura a una criatura.

Suelo Helado: El hielo en la zona es antinaturalmente resbaladizo, y es terreno difícil para criaturas sin caminar por hielo. Las criaturas que no están tumbadas, y no poseen caminar por hielo pueden intentar deslizarse por el hielo, ignorando el terreno difícil, pero una tirada de Acrobacias CD 27 con éxito por cada acción de movimiento permite a una criatura ignorar el hielo. Si la criatura falla, queda tumbada, pero su acción de movimiento no se gasta.



W2: CORAZON DEL INVIERNO

Nivel de encuentro 25 (35700 PX)

PREPARACIÓN

2 ghaeles de invierno (G)

3 hielazos acuchilladores (I)

2 troll de hielo rabia gélida (T)

Arriba por las grandes escaleras heladas se encuentra Corazón del Invierno, la sede del poder de Koliada. Aquí la Bruja del invierno espera y vigila su dominio y el mundo utilizando un vínculo entre los ojos de aquellos que ha congelado y un gran cristal de escudriñamiento. Lo que es más importante, espera a aquí a aquellos que intentan actuar contra ella. Aunque esta sorprendida porque los PJs hayan llegado tan lejos, se resigna a combatirlos, pero primero ofrece a sus esbirros la posibilidad de probar su valía y derrotar a esta amenaza por ella.

Lee los siguiente mientras los PJs se acercan a Corazón del Invierno:

En lo alto de las escaleras heladas hay una enorme cámara fabricada completamente de hielo. Dos inmensas grietas estropean el suelo a derecha e izquierda, cada una descendiendo abruptamente hacia las profundidades desconocidas. A la derecha hay un trío de hielazos, como aquellos encontrados en lo alto del Dedo de la Bruja, mientras que a la izquierda hay un par de eladrines varones vistiendo túnicas que muestran motivos invernales, sus ojos azules brillando.

En el centro de la cámara, inmensas espiras de hielo retorcido como estalagmitas heladas se alzan cientos de pie hacia el cielo cubierto de nubes del dominio de Koliada. Separada a intervalos regulares, las espiras conduce a una sección elevada de hielo, la cual es accesible a través de un par de escaleras heladas que se enroscan en las espiras más lejanas. Cada escalera esta guardada por un troll de hielo salvaje. Sus formas feroces son musculosas, sus garras largas y afiladas, y os miran con una mezcla extraña de furia y desprecio.

Sobre la plataforma de hielo, entre unas pocas de sus víctimas congeladas, se encuentra la que debe ser Koliada, la Bruja del Invierno. Es una mujer eladrín de belleza sorprendente con piel de alabastro y una pelo negro como la noche. Porta una corona de carámbanos y esgrime una espada larga hecha de hielo negro. Es fría tanto en apariencia como en conducta, y apenas os observa con desinterés, para luego regresar para estudiar un extraño obelisco de puro hielo elemental que se alza en el centro de la elevación helada. Con un sólo movimiento de su mano blanca como la nieve, sus sirvientes se adelantan para encontrarse con los enemigos de su señora.

TÁCTICAS

Los troll y los hielazos se adelantan primero, creando un frente de hielo y comillos mientras los ghaeles de invierno se mueven a posiciones tras la primera línea de batalla, normalmente volando para obtener el mejor punto de mira, y disparan hacia los PJs con su rayo congelador. En el momento justo, se adelantan, atacando con desafío helado e ira imperiosa, esperando atontar a la mayor parte de PJs que puedan antes de utilizar su poder de paso feérico para moverse de vuelta a posiciones de apoyo.

La Bruja del Invierno observa y espera, hasta que queda claro que sus esbirros no están a altura de la tarea, o los PJs muestran abiertamente la Astilla del Sol. En este momento, entra en el combate.

Encuentro táctico: W3: Los Obsequios de la Dama (página XX).

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Illuminación: Luz brillante emana de los braseros que brillan con una llama azul plateada.

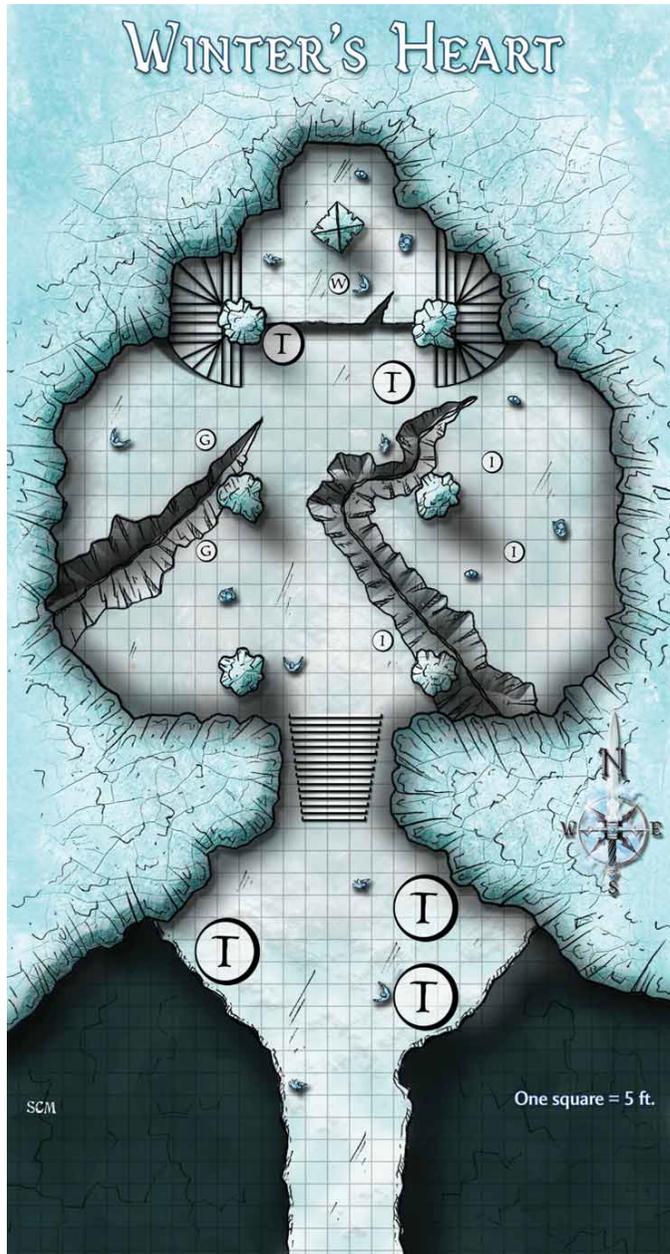
Escaleras: Las escalera son tanto empinadas como resbaladizas. Las criaturas sin caminar por hielo deben gastar 2 casillas adicionales de movimiento para subir, y 1 casilla adicional de movimiento para descender de forma segura. Una criatura sin caminar por hielo puede intentar bajar las escaleras sin tratarlas como terreno difícil, pero hacerlo requiere una tirada de Acrobacias CD 27 con éxito, y un fallo significa que la criatura cae por las escaleras, sufriendo 1d6 de daño por cada casilla, y quedando tumbada al final de las escaleras

Lago helado: Una criatura que comience su turno en el lago helado sufre 20 de daño por frío y queda atontada hasta el final de su siguiente turno. Nadar en las aguas heladas requiere una prueba de Atletismo CD 15 con éxito. Salir del lago requiere una prueba de Atletismo CD 25 con éxito.

Grietas: Las grietas tienen 20 pies de profundidad. Es necesario una prueba de Atletismo CD 20 para preparar por ellas.

Víctimas congeladas: Una víctima congelada es como una estatua. Es terreno difícil que concede cobertura a una criatura.

Suelo Helado: El hielo en la zona es antinaturalmente resbaladizo, y es terreno difícil para criaturas sin caminar por hielo. Las criaturas que no están tumbadas, y no poseen caminar por hielo pueden intentar deslizarse por el hielo, ignorando el terreno difícil, pero una tirada de Acrobacias CD 27 con éxito por cada acción de movimiento permite a una criatura ignorar el hielo. Si la criatura falla, queda tumbada, pero su acción de movimiento no se gasta.



2 ghaeles de invierno (G) Artillero nivel 21
 Humanoide feérico Mediano, eladrín 3200 PX c/u

Iniciativa +19 Percepción +16; visión en la penumbra
 PG 134; Maltrecho 77
 CA 33; Fortaleza 30, Reflejos 33, Voluntad 33
 Resiste frío 25, radiante 25; Vulnerable necrótico (ralentizado hasta el final del siguiente turno del ghaele)
 Tiradas de salvación +5 contra efectos de hechizo
 Velocidad 6, volar 8 (flotar); ver también *paso feérico*

Acciones estándar

⬇️ **Toque del Invierno (Frío) ♦ A voluntad**
 +25 contra CA; 3d6 + 11 de daño por frío.

➤ **Rayo congelador (Frío) ♦ A voluntad**
 A distancia 12; +25 contra Reflejos; 2d12 + 16 de daño por frío, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

⬅️ **Desafío helado (Frío, curación) ♦ A voluntad**
 Cercano explosión 3; objetivos enemigos; impacto automático; el objetivo sufre 10 de daño por frío y queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del ghaele. El ghaele de invierno recupera 2 puntos de golpe por cada enemigo que sufre daño por este poder.

Acciones menores

⬅️ **Ira imperiosa ♦ Recarga cuando el ghaele de invierno recupera al menos 4 puntos de golpe con desafío helado**
 Cercano explosión 3; +23 contra Voluntad; el objetivo queda atontado hasta el final del encuentro.

Acciones de movimiento

➤ **Paso feérico (Teleportación) ♦ Encuentro**
 El ghaele de invierno se puede teleportar 5 casillas.

Habilidades Arcanos +15, Diplomacia +24, Historia +15, Intimidar +24, Naturaleza +21, Perspicacia +21
Fue 17 (+13) **Des** 28 (+19) **Sab** 22 (+16)
Con 22 (+16) **Int** 17 (+13) **Car** 29 (+19)

Alineamiento cualquiera **Idiomas** común, elfo
Equipo túnica

2 troll de hielo rabia gélida (T) Bruto nivel 26
 Humanoide natural Grande 7000 PX c/u

Iniciativa +20 Percepción +19
Desprender frío aura 1; cualquier enemigo que comience su turno en el aura queda ralentizado por el frío entumecedor hasta el comienzo de su siguiente turno.
 PG 287; Maltrecho 148
Regeneración 20 (si el troll sufre daño por fuego o ácido, la regeneración no funciona hasta el final de su siguiente turno).
 CA 38; Fortaleza 39, Reflejos 38, Voluntad 36
 Velocidad 8 (caminar por hielo)

Rasgos

Curación troll (Curación)
 Si el troll queda reducido a 0 puntos de golpe por un ataque que no inflige daño por fuego o ácido, se levanta al siguiente turno (como acción de movimiento) con 10 puntos de golpe.

Acciones estándar

⬇️ **Garras (Frío) ♦ A voluntad**
 Alcance 2; +31 contra CA; 3d12 + 22 de daño, y el objetivo sufre daño continuo 15 por frío (salvación termina).

Acciones desencadenadas

⬇️ **Golpe frenético ♦ A voluntad gratuito**, cuando un ataque del troll deja maltrecho a un enemigo
 El troll realiza dos ataques de garras, consigue un crítico con 16 o más.

Rabia gélida ♦ Encuentro acción gratuita, cuando queda maltrecho por primera vez
 El troll realice un ataque de garra contra cada enemigo a su alcance cuerpo a cuerpo (alcance 2), consigue un crítico con 16 o más.

Habilidades Atletismo +27, Aguante +25
Fue 30 (+22) **Des** 25 (+20) **Sab** 22 (+19)
Con 27 (+20) **Int** 09 (+12) **Car** 14 (+15)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** común, gigante

3 hielazos acuchilladores (I) Hostigador nivel 23**Humanoide feérico Pequeño (frío) 5100 PX c/u**

Iniciativa +22 Percepción +18; visión en la penumbra

PG 210; Maltrecho 105

CA 37; Fortaleza 35, Reflejos 37, Voluntad 34

Inmune frío

Velocidad 10 (caminar por hielo)

Acciones estándar

⚔ Garras (Frío) ♦ A voluntad

+28 contra CA; 2d12 + 18 de daño por frío.

⚡ Ataque rápido (Frío) ♦ Recarga ☞ ☞

Realiza 2 ataques de *garra* contra dos objetivos diferentes. Si ambos impactan, el hielazo puede desplazarse 5 casillas como acción gratuita.**Acciones de movimiento**

Paso helado (Frío, teleportación) ♦ Encuentro

El hielazo se teleporta 10 casillas, realizando el siguiente ataque a todas las criaturas que estén adyacentes a él cuando se teleporta; +25 contra Fortaleza; objetivo queda inmovilizado y sufre daño continuado 15 por frío (salvación termina ambos).

Habilidades Perspicacia +26, Sigilo +32

Fue 17 (+14) Des 28 (+20) Sab 25 (+18)

Con 26 (+19) Int 22 (+17) Car 19 (+15)

Alineamiento no alineado

Idiomas común



W3: LOS OBSEQUIOS DE LA DAMA

Nivel de encuentro 26 (45000 PX)

PREPARACIÓN

Koliada la Bruja del Invierno (W)

Este encuentro táctico comienza cuando los esbirros de la Bruja del Invierno estén perdido la lucha contra los PJs (al menos la mitad esán muertos), cuando es atacada, o cuando los PJs le muestran que poseen la Astilla del Sol.

En este momento lee:

La hermosa cara gélida de Koliada se descompone de rabia. “¡Insectos!”, grita. “He sido paciente con vosotros, pero mi generosidad ha alcanzado su límite. Habéis sido una distracción interesante, pero estoy cansada de vuestra intromisión. Prepararos para sentir mi toque. Os estremeceréis. Os congelaréis. Y me serviréis por siempre”.

TÁCTICAS

Koliada o bien vuela o se teleporta abajo para comenzar su ataque, y utiliza carga feérica si los PJs están fuera de su alcance.

Debido a que pueden utilizar a aquellos congelados por su toque congelador para obtener flaqueo, intenta situarse en estos flancos siempre que es posible, y realiza retirada estratégica a zona donde estos sean más numerosos. Cuando quede maltrecha, se retira hacia la plataforma helada, donde puede utilizar su obelisco para recuperar puntos de golpe (ver más abajo).

Koliada, la Bruja del Invierno (W) Hostigador solitario nivel 26 Humanoide feérico Mediano 45000 PX

Iniciativa +25 **Percepción** +21; visión en la penumbra
Frío del invierno (frío) aura 5; los enemigos que entren o comiencen su turno en el aura sufren 10 de daño por frío y quedan ralentizados hasta el final de su siguiente turno.
PG 1225; **Maltrecho** 612
CA 42; **Fortaleza** 40, **Reflejos** 42, **Voluntad** 39
Inmune frío; **Resiste** 15 relámpago, 15 trueno
Tiradas de salvación +5 (+10 contra efectos de hechizo) **Puntos de acción** 2
Velocidad 6, volar 6 (flotar), teleportación 8

Rasgos

Señora del Invierno

Koliada considera a las criaturas encerradas en el hielo de Koliada como aliados para efectos de flanquear.

Ventaja en combate

Quando Koliada impacta a una criatura que el concede ventaja en combate, esta criatura sufre 6d6 de daño por frío adicional y pierde cualquier resistencia a frío que posea (salvación termina).

Acciones estándar

⚡ Espada de Hielo Negro (Frío, veneno, arma) ♦ A voluntad

+31 contra CA; 3d12 + 32 de daño más 6d8 de daño por veneno (crítico 28 más 16 de daño por veneno + 6d10 de daño por frío), y el objetivo queda atontado hasta el final de su turno.

⚡ Barrido de hielo negro (Frío, veneno, arma) ♦ A voluntad

Koliada realiza un ataque de Espada de Hielo Negro contra cada enemigo adyacente.

⚡ Carga feérica (Teleportación) ♦ Recarga ☹☹☹ (1/asalto)

Koliada puede teleportarse 8 casillas y realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo.

Acciones menores

⚡ Toque congelador (Frío) ♦ Recarga ☹☹☹ (1/asalto)

Objetivo criaturas ralentizadas por frío del invierno; +29 contra Fortaleza; 3d10 + 17 de daño por frío, y daño continuo 10 por frío y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina ambos). Primera salvación fallida: El objetivo sufre daño continuo 10 por frío y queda neutralizado (salvación termina). Segunda salvación fallida: el objetivo queda encerrado en el hielo de Koliada (ver señora del invierno, más abajo).

Acciones desencadenadas

Espada de Hielo Negro ♦ **Diario** acción gratuita cuando Koliada atonta a una criatura con la *Espada de Hielo Negro*

El objetivo queda aturdido (salvación termina).

Habilidades Acrobacias +28, Arcanos +28, Aguante +27, Naturaleza +26, Intimidar +24

Fue 25 (+20) **Des** 30 (+23) **Sab** 26 (+21)

Con 29 (+22) **Int** 24 (+20) **Car** 23 (+19)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común, elfo

Equipo Espada de Hielo Negro

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Obelisco de hielo elemental: El obelisco es una astilla de hielo elemental encantada que Koliada puede utilizar para ver a través de los ojos de cualquiera de las víctimas congeladas por su toque congelador, y mientras este a 3 casillas del obelisco, puede gastar una acción menor 1/turno para recuperar 20 puntos de golpe del obelisco o realizar una tirada de salvación inmediata contra todos los efectos a los que este sujeta (a elección de Koliada).

Escaleras: Las escaleras son tanto empinadas como resbaladizas. Las criaturas sin caminar por hielo deben gastar 2 casillas adicionales de movimiento para subir, y 1 casilla adicional de movimiento para descender de forma segura. Una criatura sin caminar por hielo puede intentar bajar las escaleras sin tratarlas como terreno difícil, pero hacerlo requiere una tirada de Acrobacias CD 27 con éxito, y un fallo significa que la criatura cae por las escaleras, sufriendo 1d6 de daño por cada casilla, y quedando tumbada al final de las escaleras.

Víctimas congeladas: Una víctima congelada es como una estatua. Es terreno difícil que concede cobertura a una criatura.

Suelo Helado: El hielo en la zona es antinaturalmente resbaladizo, y es terreno difícil para criaturas sin caminar por hielo. Las criaturas que no están tumbadas, y no poseen caminar por hielo pueden intentar deslizarse por el hielo, ignorando el terreno difícil, pero una tirada de Acrobacias CD 27 con éxito por cada acción de movimiento permite a una criatura ignorar el hielo. Si la criatura falla, queda tumbada, pero su acción de movimiento no se gasta.

APENDICE 1: MONSTRUOS NUEVOS

Lo siguiente son monstruos nuevos que aparecen en esta aventura.

ÁNGEL DE PROFECÍA

Un sirviente de las deidades, todos los ángeles tienen un propósito. Una de las formas más raras y más especializada es el ángel de profecía. Normalmente convocados para proteger una persona u objeto de importancia profética, estos ángeles pueden servir a otras misiones de profecía. Poderosos y decididos, estos ángeles ni aceptan ni dan ningún cuartel en el cumplimiento de su deber.

TÁCTICAS DEL ÁNGEL DE PROFECÍA

Un ángel de profecía comienza el combate con su marca de profecía, normalmente escogiendo como objetivo a la criatura que parezca la mayor amenaza. Entonces se desliza a través de sus enemigos, un borrón de katar y carnicería hasta que su misión es completada.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ÁNGELES DE PROFECÍA

Un personaje puede conocer la siguiente información si tiene éxito en una prueba de Religión.

CD 20: Protectores de profecías o los guardianes de objetos de profecía, no se puede razonar con estos ángeles y no se rinden nunca. Viven para cumplir con su deber.

CD 25: Cuando uno se encuentra con un ángel de profecía, uno se encuentra con algo protegido por un dios. Aunque derrotar a un ángel de profecía es una victoria de la que sentirse orgulloso, también puede ser el anuncio de la llegada de una amenaza mayor.

Remliel, Ángel de profecía Hostigador solitario nivel 23
Humanoide inmortal Enorme (ángel) 4,800 PX

Iniciativa +20 **Percepción +23**
Presencia angélica: los ataques contra Remliel sufren un penalizador -2 a no ser que Remliel esté maltrecho.
PG 981; Maltrecho 490; ver también profecía de renacimiento CA 40; Fortaleza 38, Reflejos 37, Voluntad 37
Inmune enfermedad, miedo; **Resiste** 15 trueno, 15 frío, 15 radiante
Tiradas de salvación +5 Puntos de acción 2
Velocidad 8, volar 12 (flotar)

Rasgos

Profecía de renacimiento

La primera vez de cada día en que Remliel es reducido a 0 o menos puntos de golpe gana regeneración 10 hasta que recupera puntos de golpe igual a su valor de maltrecho o es reducido a 0 puntos de golpe o menos otra vez, lo que sea primero.

Alcance amenazador

Remliel puede realizar ataques de oportunidad contra todos los enemigos a su alcance (3 casillas)

Acciones estándar

⚔ **Katar [daga de puño] (Frío, radiante, arma) ♦ A voluntad**

Alcance 3; +28 contra CA; 3d16+18 de daño más 2d8 de daño por frío y radiante (crítico 18+1d10 de daño más 16 de daño por frío y radiante)

⚔ **Baile mortal del katar (Frío, radiante, arma) ♦ A voluntad**

Remliel puede realizar cuatro ataques de katar contra enemigos diferentes. Después de cada ataque que realice (falle o impacte) Remliel puede desplazarse 2 casillas.

Acciones menores

⚔ **Marca de profecía ♦ A voluntad**

Alcance 3; +26 contra Vol; el objetivo queda bajo la marca de la profecía de Remliel. Remliel sólo puede tener una criatura bajo los efectos de una marca de la profecía a la vez. La marca de la profecía tiene los siguientes efectos: el objetivo queda marcado por Remliel y mientras esta marcado y puede ser visto por Remliel cuando el objetivo impacte a Remliel, Remliel puede obligarle a volver a tirar el ataque con un penalizador -2. También, una vez en cada uno de sus turnos como acción gratuita, si Remliel falla al objetivo con un ataque c/c, el ángel puede volver a tirar el ataque.

Acciones desencadenadas

⚡ **Palabra de profecía (Trueno, miedo) ♦ Encuentro gratuito, cuando queda maltrecho por primera vez.**

Cercano explosión 3; +26 contra Voluntad; 3d8 + 18 de daño tronante, y el objetivo es empujado 3 casillas y sufre daño continuo 10 psíquico y queda ralentizado. (saviación termina ambos)

Habilidades Acrobacias +23, Intimidar +24. Perspicacia +23

Fue 29 (+20) **Des** 24 (+18) **Sab** 25 (+18)

Con 26 (+19) **Int** 19 (+15) **Car** 27 (+19)

Alineamiento cualquiera

Idiomas celestial

Equipo armadura completa, 2 katar

HIELAZO

Hadas frías y perversas que se parecen a rapidazos (ver Manual de Monstruos, página 234) cubiertos de hielo y alados, estas criaturas abundan en los climas más fríos de las Tierras Salvajes de las Hadas y son los sirvientes y espías favoritos de las archifatas que componen la Corte del Invierno.

Traviesas, crueles y a menudo poseyendo un oscuro y peligroso sentido del humor, estas criaturas se aventuran hacia las partes más frías del mundo para perseguir sus deseos salvajes.

TÁCTICAS DEL HIELAZO ACUCHILLADOR

Los hielazos acuchilladores son maliciosos cobardes que disfrutan con la táctica de golpear y huir. Emplean su movilidad y su ataque rápido para lograr esto la mayor de las veces, guardando paso helado para una retirada rápida.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS HIELAZOS

Un personaje puede conocer la siguiente información si tiene éxito en una prueba de Arcanos.

CD 15: Inmunes al frío, los hielazos son criaturas hechas de hielo. Algunos creen que son criaturas elementales que se convierten en hadas con el tiempo.

CD 25: Algunos creen que todos los hielazos sirven a la Bruja del Invierno, y actúan como sus espías y agentes incluso cuando están al servicio de otros miembros de la Corte del Invierno.

Hielazos acuchilladores	Hostigador nivel 23
Humanoide feérico Pequeño (frío)	5100 PX c/u
Iniciativa +22	Percepción +18; visión en la penumbra
PG 210; Maltrecho 105	
CA 37; Fortaleza 35, Reflejos 37, Voluntad 34	
Inmune frío	
Velocidad 10 (caminar por hielo)	
Acciones estándar	
⬇ Garras (Frío) ⬆ A voluntad	
+28 contra CA; 2d12 + 18 de daño por frío.	
⬇ Ataque rápido (Frío) ⬆ Recarga [3][3]	
Realiza 2 ataques de <i>garra</i> contra dos objetivos diferentes. Si ambos impactan, el hielazo puede desplazarse 5 casillas como acción gratuita.	
Acciones de movimiento	
Paso helado (Frío, teleportación) ⬆ Encuentro	
El hielazo se teleporta 10 casillas, realizando el siguiente ataque a todas las criaturas que estén adyacentes a él cuando se teleporta; +25 contra Fortaleza; objetivo queda inmovilizado y sufre daño continuado 15 por frío (salvación termina ambos).	
Habilidades Perspicacia +26, Sigilo +32	
Fue 17 (+14) Des 28 (+20) Sab 25 (+18)	
Con 26 (+19) Int 22 (+17) Car 19 (+15)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común

TROLL DEL HIELO

Aunque son criaturas del mundo natural, los troll se han aventurado a las Tierras Salvajes de las Hadas para cazar y servir a fomorianos, sagas e incluso a los miembros más malignos de las cortes de las hadas. La Bruja del Invierno, aunque no es una verdadera saga, a menudo es considerada una, y como una saga, se rodea de sus esbirros troll -especialmente algunos especímenes poderosos de troll de hielo.

TÁCTICAS DEL TROLL DEL HIELO

Los troll de hielo no son combatientes sutiles. Cargan contra su enemigo para extender carnicería y ralentizarlos con su frío debilitador. La únicas tácticas sutiles que estas criaturas muestran es el empleo inteligente de sus aura para mantener a sus enemigos bloqueados.

Troll del hielo martillo de escarcha (T)	Soldado nivel 25
Humanoide natural Grande	7000 PX c/u
Iniciativa +21	Percepción +18
Desprender frío aura 1; cualquier enemigo que comience su turno en el aura queda ralentizado por el frío entumecedor hasta el comienzo de su siguiente turno.	
PG 227; Maltrecho 113	
Regeneración 20 (si el troll sufre daño por fuego o ácido, la regeneración no funciona hasta el final de su siguiente turno).	
CA 41; Fortaleza 39, Reflejos 37, Voluntad 36	
Velocidad 8 (caminar por hielo)	
Rasgos	
Curación troll (Curación)	
Si el troll queda reducido a 0 puntos de golpe por un ataque que no inflige daño por fuego o ácido, se levanta al siguiente turno (como acción de movimiento) con 10 puntos de golpe.	
Acciones estándar	
⬇ Maza (Arma) ⬆ A voluntad	
Alcance 2; +32 contra CA; 2d12 + 15 de daño, y el objetivo sufre daño continuado 15 por frío (salvación termina).	
⬇ Arrollar ⬆ A voluntad	
+28 contra Fortaleza; el troll de hielo empuja al objetivo 1 casilla y se desplaza al espacio que abandona.	
⬇ Martillo de escarcha ⬆ Recarga [3][3]	
Alcance 2; +32 contra CA; 4d8 + 20 de daño, y el objetivo sufre daño continuado 10 por frío y queda inmovilizado (salvación termina ambos).	
Acciones desencadenadas	
⬇ Golpe frenético ⬆ A voluntad gratuito, cuando un ataque del troll deja maltrecho a un enemigo	
El troll realiza un ataque de <i>maza</i> .	
Habilidades Atletismo +27, Aguante +25	
Fue 30 (+22) Des 25 (+19) Sab 22 (+18)	
Con 27 (+20) Int 09 (+11) Car 14 (+14)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común, gigante
Equipo armadura de escamas, maza	

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TROLL DE HIELO

Un personaje puede conocer la siguiente información si tiene éxito en una prueba de Naturaleza.

Troll de hielo rabia gélida (T)	Bruto nivel 26
Humanoide natural Grande	7000 PX c/u
Iniciativa +20	Percepción +19
Desprender frío aura 1; cualquier enemigo que comience su turno en el aura queda ralentizado por el frío entumecedor hasta el comienzo de su siguiente turno.	
PG 287; Maltrecho 148	
Regeneración 20 (si el troll sufre daño por fuego o ácido, la regeneración no funciona hasta el final de su siguiente turno).	
CA 38; Fortaleza 39, Reflejos 38, Voluntad 36	
Velocidad 8 (caminar por hielo)	
Rasgos	
Curación troll (Curación)	
Si el troll queda reducido a 0 puntos de golpe por un ataque que no inflige daño por fuego o ácido, se levanta al siguiente turno (como acción de movimiento) con 10 puntos de golpe.	
Acciones estándar	
⬇ Garras (Frío) ⬆ A voluntad	
Alcance 2; +31 contra CA; 3d12 + 22 de daño, y el objetivo sufre daño continuo 15 por frío (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⬇ Golpe frenético ⬆ A voluntad gratuito, cuando un ataque del troll deja maltrecho a un enemigo	
El troll realiza dos ataques de <i>garras</i> , consigue un crítico con 16 o más.	
Rabia gélida ⬆ Encuentro acción gratuita, cuando queda maltrecho por primera vez	
El troll realice un ataque de <i>garra</i> contra cada enemigo a su alcance cuerpo a cuerpo (alcance 2), consigue un crítico con 16 o más.	
Habilidades Atletismo +27, Aguante +25	
Fue 30 (+22) Des 25 (+20) Sab 22 (+19)	
Con 27 (+20) Int 09 (+12) Car 14 (+15)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común, gigante

CD 15: Los enemigos que combate cerca de estos troll queda ralentizados debido al frío que desprenden.

CD 25: Los troll de hielo son algunos de los esbirros favoritos de la Bruja del Invierno, y algunas tribus en el mundo la veneran casi como una diosa.

APENDICE II: KOLIADA, LA BRUJA DEL INVIERNO

Un miembro de la misteriosa Corte del Invierno, encabezada por el Príncipe de la Escarcha, Koliada la Bruja del Invierno es una de las archifatas menos poderosas de esa corte.

Parecida en muchas cosas al Príncipe de la Escarcha, obviamente esta conectada con él de alguna forma. Las historias sobre sus conexiones son muchas y conflictivas. Algunos afirman que Koliada es la hermana o hija del Príncipe, otros dicen que es su consorte, y aún otros afirman que es más de una de estas cosas, pero entonces de nuevo la moralidad (o falta de ella) de las hadas es materia de leyenda.

Aunque el Príncipe de la Escarcha odia a los mortales, no actúa contra ellos a menudo. Koliada parece no tener tales remordimientos o reservas. De hecho parece que es todo lo que desea hacer. Cada siglo o así, cuando los fuertes vientos soplan en los picos de las Montañas Azote, lo que permite que un menhir de hielo azul aparezca en saliente glacial en la montaña llamado el Dedo de la Bruja, persigue su campaña para cubrir el mundo mortal con una destructiva capa de hielo y escarcha.

A lo largo de los siglos muchos la han detenido, expulsándola a los vientos invernales de las Tierras Salvajes de las Hadas durante un periodo de tiempo y terminando el viento antinatural en el mundo mortal, pero nadie ha conseguido destruirla finalmente.

Para hacerlo, uno necesita matarla con un estallido de luz del sol pura creada por la némesis de la Bruja del Invierno, un artefacto menor llamado la Astilla del Sol.

TÁCTICAS DE KOLIADA

Koliada o bien vuela o se teleporta para comenzar su ataque, y utiliza carga feérica si los PJs están lejos de su alcance. Debido a que puede utilizar a aquellos congelados por su toque congelador para obtener flaqueo, intenta situarse en estos flaqueos siempre que es posible, y realiza retiradas estratégicas a zona donde son más numerosos.

Koliada, la Bruja del Invierno (W) Hostigador solitario nivel 26 Humanoide feérico Mediano 45000 PX

Iniciativa +25 **Percepción** +21; visión en la penumbra
Frío del invierno (frío) aura 5; los enemigos que entren o comiencen su turno en el aura sufren 10 de daño por frío y quedan ralentizados hasta el final de su siguiente turno.
PG 1225; **Maltrecho** 612
CA 42; **Fortaleza** 40, **Reflejos** 42, **Voluntad** 39
Inmune frío; **Resiste** 15 relámpago, 15 trueno
Tiradas de salvación +5 (+10 contra efectos de hechizo) **Puntos de acción** 2
Velocidad 6, volar 6 (flotar), teleportación 8

Rasgos

Señora del Invierno

Koliada considera a las criaturas encerradas en el hielo de Koliada como aliados para efectos de flanquear.

Ventaja en combate

Cuando Koliada impacta a una criatura que el concede ventaja en combate, esta criatura sufre 6d6 de daño por frío adicional y pierde cualquier resistencia a frío que posea (salvación termina).

Acciones estándar

⬇ Espada de Hielo Negro (Frío, veneno, arma) ♦ A voluntad

+31 contra CA; 3d12 + 32 de daño más 6d8 de daño por veneno (crítico 28 más 16 de daño por veneno + 6d10 de daño por frío), y el objetivo queda atontado hasta el final de su turno.

⬇ Barrido de hielo negro (Frío, veneno, arma) ♦ A voluntad

Koliada realiza un ataque de Espada de Hielo Negro contra cada enemigo adyacente.

Carga feérica (Teleportación) ♦ Recarga ☼☼

Koliada puede teleportarse 8 casillas y realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo.

Acciones menores

⬇ Toque congelador (Frío) ♦ Recarga ☼☼ (1/asalto)

Objetivo criaturas ralentizadas por frío del invierno; +29 contra Fortaleza; 3d10 + 17 de daño por frío, y daño continuo 10 por frío y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina ambos). Primera salvación fallida: El objetivo sufre daño continuo 10 por frío y queda neutralizado (salvación termina). Segunda salvación fallida: el objetivo queda encerrado en el hielo de Koliada (ver señora del invierno, más abajo).

Acciones desencadenadas

Espada de Hielo Negro ♦ **Diario** acción gratuita cuando Koliada atonta a una criatura con la *Espada de Hielo Negro*

El objetivo queda aturdido (salvación termina).

Habilidades Acrobacias +28, Arcanos +28, Aguante +27, Naturaleza +26, Intimidar +24

Fue 25 (+20) **Des** 30 (+23) **Sab** 26 (+21)

Con 29 (+22) **Int** 24 (+20) **Car** 23 (+19)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común, elfo

Equipo Espada de Hielo Negro

CONOCIMIENTO SOBRE LA BRUJA INVERNAL

Un personaje puede conocer la siguiente información si tiene éxito en una prueba de Arcanos.

CD 25: La Bruja del Invierno es una archifata especialmente malvada y terrible también llamada Koliada. Una de las Hadas del Invierno (ver Manual de los Planos, página), persigue una cruzada en el mundo mortal cada siglo o así y que comienza con un largo y duradero invierno. Algunos dicen que su objetivo final es congelar el mundo, o tallar en las Tierras de las Hadas las partes que conquista

CD 30: Existen muchas suposiciones sobre la verdadera naturaleza de Koliada la Bruja del Invierno. Algunos afirman que sencillamente es una de las muchas formas adoptadas por el Príncipe de la Escarcha; otras historia la tratan como su reina, su hija o su hermana. Algunos relatos extraños afirman que más de una de estas relaciones o incluso todas ellas. Tales son las costumbres de las hadas.

CD 35: Como archifata, Koliada sólo puede ser destruida por su némesis. Cada némesis es especial para cada archifata. A menudo es un objeto, y a veces otro tipo de agente de condenación.

MAGIA NUEVA

Los siguientes dos objetos mágicos son importantes para la Bruja del Invierno. El primero es su Espada de Hielo Negro, el arma terrible que es más poderosa en sus manos que en las manos de cualquier otra criatura.

El segundo es su némesis, la única cosa en el mundo que puede realmente destruirla. Este artefacto menor es conocido como la Astilla del Sol.

Espada de Hielo Negro

Nivel 27

Creada de una astilla de hielo negro del abismo, esta mortífera espada nunca se derrite.

Nivel 27 +6 1625000 po

Arma: espada larga

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +6d10 de daño por frío y el objetivo queda atontado.

Propiedad (veneno): Con un impacto, el objetivo sufre 2d8 de daño por veneno.

Poder (diario): Acción gratuita. *Desencadenante:* Cuando impactas a una criatura atontada por este arma. *Efecto:* La criatura queda aturdida (salvación termina).

Astilla del Sol

Artefacto menor

Esta astilla de pura luz del sol es el único objeto en el universo que puede destruir a la Bruja del Invierno.

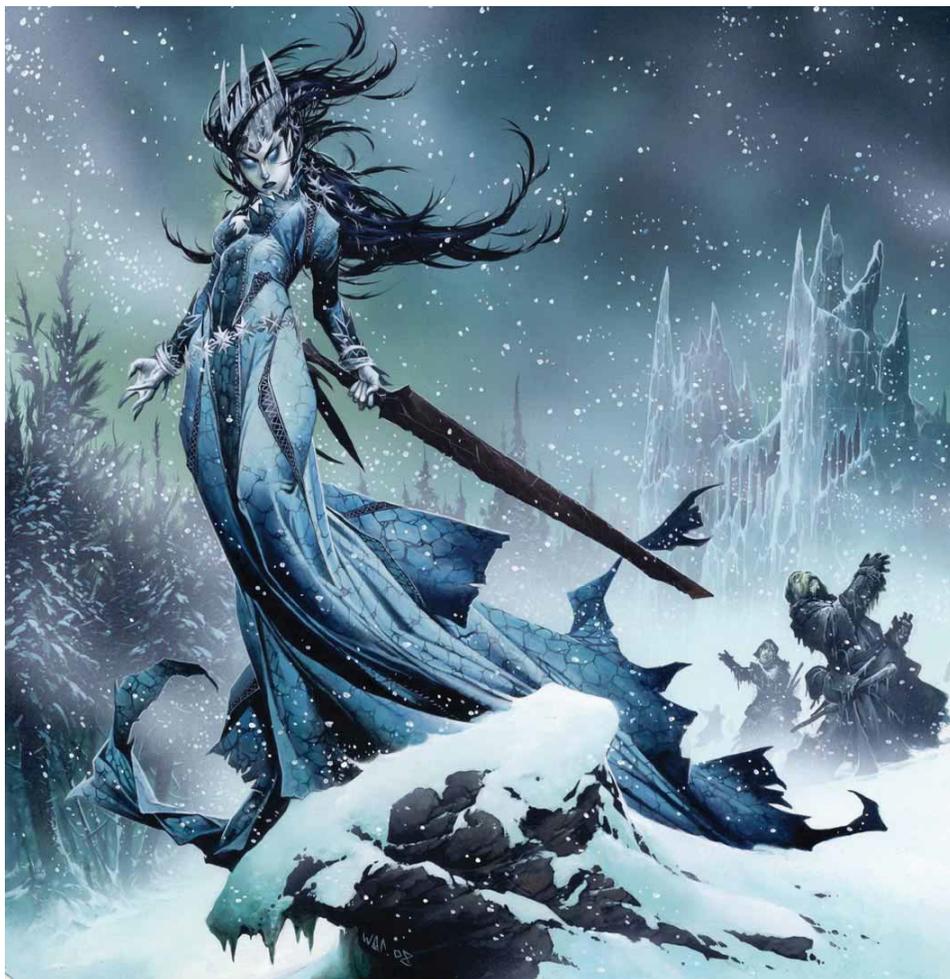
Objeto maravilloso: No puede ser fabricado

Propiedad: La criatura que posea la Astilla del Sol no sufre efectos adversos del clima frío y posee caminar por el hielo.

Propiedad: Resistir 10 frío.

Poder (diario): Acción estándar. *Efecto:* Tú y tus aliados a 5 casillas de ti recuperan el uso de sus nuevas energías y todos los poderes de encuentro gastados.

Poder (diario): Acción estándar. *Efecto:* Empleala contra la Bruja del Invierno cuando este inconsciente y a 0 puntos de golpe o menos. Este uso destruye permanentemente a Koliada la Bruja del Invierno y a la Astilla del Sol.



Sobre el Autor

Nacido en un tormento día de Navidad, en la capital de nuestra nación, durante la administración Nixon, las estrellas estaban definitivamente mal cuando Stephen Radney-MacFarlan llegó gritando al mundo. Pasó la mayor parte de sus años impresionables como un vagabundo e irresponsable, finalmente Stephen se asentó en el Noroeste para malgastar su vida con los juegos de rol.

Una vez un chico RPGA, ahora Stephen es un desarrollador en RPG R&D donde no crea las trampas... sólo las hace más mortíferas. También da clases sobre diseño de juegos de rol para el Instituto de Arte de Seattle, moldeando las mentes de los jóvenes y futuros diseñadores. Tener miedo. Tener mucho miedo.