



¿QUÉ PASA EN LA SOMBRA INFERIOR?

Una aventura de REINOS OLVIDADOS
Una aventura D&D para personajes de niveles 2-4

Por Sterling Hershey
Traducción por Bowesley (aka Humuusa)
Ilustraciones por William O'Connor
Mapas por Mike Schley
Maquetación por Telaarín

INTRODUCCIÓN

La Sombra Inferior es una inmensa caverna ubicada en el nivel superior de Bajomontaña. La zona atrae a los elementos indeseados de Aguasprofundas, así es que un escondrijos para ladrones y los oprimidos. A veces los habitantes de La Sombra Inferior desaparecen, pero una ola de desapariciones puede hacer que incluso la peor gente se sorprenda y preste atención.

“¿Qué Pasa en La Sombra Inferior?” es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para personajes de niveles 2-4 ambientada en el escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS. La aventura puede ser dirigida como introducción para Los Salones de Bajomontaña (nota: inédito en español) o como una aventura independiente en los Reinos o en tu propio escenario.



TRASFONDO

El arquitecto de Bajomontaña, Halaster Capanegra, tuvo varios aprendices, el primero de los cuales se llamaba Muiral. Después de que Halaster enloqueciese y desapareciese, Muiral expulsó a un enclave drow del nivel de Bajomontaña que llegaría a ser conocido como El Desafío de Muiral. Entonces un día también él desapareció de Bajomontaña, igual que hizo Halaster.

Los drow odiaban y temían a Muiral, pero con el aprendizaje de Halaster aparentemente fuera de la circulación, buscaron reclamar El Desafío. Desafortunadamente para ellos, el nivel fue mágicamente sellado para impedir tal invasión.

Hace varias semanas, Renala, una sacerdotisa de bajo nivel de Lolth, recibió una llamada inesperada por parte de la madre matrona de su casa. La sacerdotisa anciana ordenó a Renala demostrar su devoción entrando en la Sala de los Espejos en el primero nivel de Bajomontaña y recuperase un espejo en particular. La matrona la avisó de que el espejo era un portal trampa a El Desafío de Muiral; si Renala podía robarlo y determinar como superar la trampa, su rápida ascensión estaba asegurada. Fallar podría llevarla a la inversa, o algo peor.

Determinada a no fracasar, Renala lideró a un grupo de drow, incluyendo a su amante, Pel, a la sala. Allí tuvo éxito localizando lo que buscaba, pero fiel a los rumores, los espejos crearon copias ilusorias de los drow (consulta el encuentro de la zona 60 en Los Salones de Bajomontaña). Mientras Renala y su séquito estaban distraídos por sus duplicados, Pel saltó hacia el espejo. Suponía que la madre matrona había mentido sobre la trampa, quizás porque deseaba negar a Renala los secretos ocultos en El Desafío de Muiral. El error de Pel quedo inmediatamente claro cuando fue mágicamente transformado en parte del marco del espejo -junto con otros que habían sido atrapados anteriormente.

Renala no está dispuesta a renunciar al espejo hasta que tenga la oportunidad de liberar a Pel de su prisión, pero sabe que a su madre matrona no le importa lo que le pase y no esperará mucho más tiempo. Además, regresar a su enclave en

busca de ayuda podría costarla a Renala enfrentarse y soportar a los otros drow, incluso si recibe ayuda sin que la alta sacerdotisa lo descubra.

Renala y sus aliados drow trasladaron el espejo a una caverna segura cerca de La Sombra Inferior. Desde entonces, han estado registrando la comunidad subterránea en busca de individuos con suficiente conocimiento arcanos o habilidades mágicas para ayudar a liberar a Pel y a los demás prisioneros. Mientras buscan objetivos probables, los drow confían en el sigilo para moverse por La Sombra Inferior sin ser detectados. Visten oscuras capas andrajosas para ocultar sus armas y armaduras, y máscaras confeccionadas con las caras despellejadas de elfos para ocultar sus rasgos. Cuando raptan, su control innato de la oscuridad les ayuda a cubrir su acto.

Los drow de Renala han sido los responsables de varias desapariciones de alto perfil en La Sombra Inferior -sabios locos, magos exiliados e incluso uno o dos lanzadores de conjuros aventureros. Cualquier persona conocida por ser un experto en el saber arcano es válida. Cuando los drow identifican a una persona así, siguen al individuo y esperan hasta que este sólo. Incapacitan al objetivo con veneno drow y regresan a la guarida de Renala con el secuestrado para evaluarlo. Renala alimenta a su bestia desplazadora con los prisioneros que no son útiles.

SINOPSIS

Felarn Crommor, un noble agundino de buen corazón, contrata a los personajes para encuentren a un mago gnomino llamado Kroto, quien se cree que se esta ocultando en algún lugar en La Sombra Inferior. Dados los peligros inherentes de ese barrio y de Bajomontaña, Felarn necesita a los aventureros para que logren su misión.

Hace varios meses, Kroto fue acusado de asesinar a un comerciante que vendía componentes de rituales. El gnomino huyó de sus vigilantes y desapareció. Felarn nunca creyó que Kroto fuera culpable del crimen, y recientemente salió a la luz que un retorcido rival comercial asesinó al comerciante. Kroto

necesita ser informado de que puede regresar de forma segura a Aguasprofundas; Felarn tiene planes en marcha para ayudar al mago a seguir adelante cuando lo haga.

La aventura comienza con los personajes consiguiendo entrar y explorando La Sombra Inferior. Encontrar a Kroto no es una tarea sencilla, porque se disfrazó como un sabio llamado Borrón cuando se ocultó. En el transcurso de su rastreo, los personajes descubren que algo o alguien esta raptando a sabios y lanzadores de conjuros en la comunidad subterránea. Pronto queda claro que Kroto estaba investigando en silencio las desapariciones antes de convertirse en una víctima.

Finalmente la búsqueda conduce a los aliados de Renala y, por último, a la guarida de la sacerdotisa.

KROTO DESAPARECIDO

Felarn Crommor está ansioso por encontrar a Kroto y tiene conocimiento de los prometedores y audaces aventureros a través de su red de amigos y contactos. Ha escuchado bastantes cosas buenas sobre los personajes como para invitarles a encontrarse en su mansión. Alternativamente, podría sugerir el piso superior de la taberna El Caballero y Sombra (ver página siguiente) si llevar al grupo a su hogar es un problema.

El hogar de Felarn esta decorada y es elegante. Un sirviente guía a los invitados hasta la biblioteca. Una vez que todo el mundo esta listo, Felarn va directo al grano.

Después que el grupo entre en la biblioteca, lee:

Me alegro de que hayan venido. Tengo un pequeño trabajo para vosotros, si estáis dispuestos y disponibles. Necesito que encontréis a un mago gnomino llamado Kroto -sí, el que recientemente quedo limpio de matar a un proveedor de componentes mágicos hace unas semanas. Kroto huyó y se ocultó en Bajomontaña cuando fue acusado al principio. Dudo que le hayan llegado las noticias de que es seguro para él regresar.

Os propongo que vayáis, le deis la noticia y le escoltéis de fuera de ese espantoso lugar. Lo haría yo mismo, pero dudo que posea las

aptitudes necesarias. Os pagaré 250 po por asumir esta misión.

Ahora, encontrarle puede ser un poco complicado. Ha adoptado un nombre nuevo, y es muy bueno con los disfraces. También ha bajado a algún lugar en la barriada subterránea de La Sombra Inferior. Esta lleno de la escoria de la sociedad agundina -ladrones, forajidos, aventureros fracasados, y cosas peores. ¿Habéis estado allí?

Felarn le cuenta al grupo dos disfraces que Kroto utilizó en el pasado: un ilusionista gnomo loco convertido en mendigo y un sacerdote no profesional de Amaunator. Duda que cualquiera de los dos sea la identidad actual de Kroto, pero sospecha que el mago podría haberlos vuelto a usar de alguna forma. El hombre cree que Kroto entró a La Sombra Inferior a través del Caballero y Sombra, y sugiere a los aventureros que hagan lo mismo.

Conociendo los peligros de La Sombra Inferior, Felarn sabe que su amigo podría estar muerto. Si tal destino ha acaecido a Kroto, el noble aún esta dispuesto a pagar por el regreso de los restos del mago para que así pueda hacer resucitar a Kroto.

Si los aventureros regatean, Felarn les sigue el juego, pero no aumentará su oferta más de un 25 por ciento. Si es presionado, promete usar su influencia para ayudar al grupo en el futuro si tiene éxito en esta misión. Es un aliado político poderoso. Si los personajes aceptan, obtienen la misión principal “Encontrar a Kroto”.

MISIÓN PRINCIPAL: ENCONTRAR A KROTO

Misión Principal de Nivel 3 (150 PX/personaje)

Los aventureros deben encontrar a Kroto (o sus restos) y devolverlo a Felarn para completar esta misión.

BUSCANDO A KROTO

La investigación de los personajes produce pistas después de que comiencen a hacer preguntas por la taberna el Caballero y Sombra.

CABALLERO Y SOMBRA

Este cuchitril de mala muerte es conocida por su clientela cuestionable y su conexión con Bajomontaña. La taberna esta dividida en una parte superior llamada el Caballero y un nivel inferior llamado Sombra, el cual domina la caverna de La Sombra Inferior. Escalones desvencijados integrados a una rampa en la habitación trasera del Caballero conectan los dos niveles. Durrall, un semiorco marcado por la plaga, maneja un ascensor de cuerdas que permite descender al suelo de la caverna. El camino está bien vigilado contra los habitantes de abajo.

Preguntando por Kroto

Nadie en la taberna recuerda a alguien que encaje con la descripción de Kroto, pero recuerdan a un mozo del piso Sombra despotricando sobre haber sido engañado hace unas semanas. Un gnomo loco se abrió paso hasta el suelo de La Sombra Inferior sin pagar un solo soborno o comprar cualquiera de sus bebidas a lo largo del camino. Los personajes no descubren mucho más excepto variaciones del relato sobre el gnomo loco.

Abajo hacia La Sombra Inferior

Si los personajes preguntan como acceder a La Sombra Inferior en el Caballero, descubren que el camino al piso Sombra solo esta permitido a los habituales de La Sombra Inferior o a aquellos que puedan pagar un soborno de 25 po por persona. Los personajes pueden entrar mediante el pago a los guardias, haciéndose pasar por personas a las que debería permitir entrar gratuitamente o con descuento (prueba de grupo usando Engañar, Diplomacia o Recursos contra CD 13; contra CD 21 para un paso gratuito), o sobornando o de otro modo convenciendo a un habitual que los escolte. (En este momento, considera introducir a Kion, quién de este modo podría ganarse la confianza de los personajes. Consulta la sección de “Figuras Claves en La Sombra Inferior”).

Los personajes se encuentran con una situación similar en el

piso Sombra, donde Durrall y un grupo de guardias humanos vigilan el camino hacia el suelo de la caverna. El semiorco cobra 5 po por persona para descender al grupo a la caverna. No se permite la escalada gratuita.

Aparte de los sobornos, los aventureros no tienen problemas al atravesar la taberna. Sin embargo, si dan problemas, se enfrentan a una fuerte resistencia por parte de Durrall y los guardias, propios de una peligrosa entrada a un Dungeon (encuentro de nivel 6; 1350 PX). Los empleados de la taberna están más interesado en someter a los creadores de problemas que en matar a alguien.

Durrall, portero marcado por los conjuros	Bruto nivel 7
Humanoide natural Mediano, semiorco	300 PX
PG 96; Maltrecho 48	Iniciativa +5
CA 19, Fortaleza 20, Reflejos 19, Voluntad 18	Percepción +9
Velocidad 6	Vista ciega 2, visión en la penumbra
Acciones estándar	
⬇️ Puños marcados por los conjuros (fuerza) ⬆️ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 1d4 + 7 de daño más 1d6 + 6 de daño por fuerza	
⬇️ Puños tronantes (fuerza, trueno) ⬆️ Recarga 4	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 1d4 + 7 de daño más 1d6 + 6 de daño por fuerza	
Efecto: el objetivo y cada criatura adyacente a él sufren 5 de daño por trueno y queda derribado.	
Acciones desencadenadas	
Furia marcada por los conjuros (fuerza) ⬆️ Encuentro	
Desencadenante: Durrall impacta con un ataque.	
Efecto (acción gratuita): el ataque que activa el poder inflige 1d10 de daño adicional por fuerza, y el objetivo queda derribado.	
Habilidades Intimidar +9, Perspicacia +9, Recursos +9	
Fue 19 (+07) Des 15 (+05) Sab 12 (+04)	
Con 16 (+06) Int 10 (+03) Car 12 (+04)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común gigante

7 guardias humanos	Soldado nivel 3
Humanoide natural Mediano, humano	150 PX c/u
PG 47; Maltrecho 23	Iniciativa +5
CA 19, Fortaleza 16, Reflejos 15, Voluntad 14	Percepción +6
Velocidad 5	
Acciones estándar	
⚔ Alabarda (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 1d10 + 5 de daño, y el guardia humano marca al objetivo hasta el final del siguiente turno del guardia humano.	
🏹 Ballesta (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 20 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño.	
⚡ Golpe poderoso (arma) ♦ Recarga 🔄 🔄	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 2d10 + 5 de daño, y el objetivo queda derribado.	
Acciones desencadenadas	
⚡ Golpe interruptor (arma) ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un enemigo marcado por el guardia humano realiza un ataque que no le incluye como un objetivo.	
Ataque (interrupción inmediata): cuerpo a cuerpo 2 (el enemigo que activa el poder); +8 contra CA	
Impacto: 1d10 + 5 de daño.	
Habilidades Recursos +7	
Fue 16 (+04) Des 14 (+03) Sab 11 (+01)	
Con 15 (+03) Int 10 (+01) Car 12 (+02)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo cota de mallas, alabarda, ballesta con 20 virotes	

Empalizada

Una vez que los personajes lleguen al suelo de la caverna, son llamados a gritos por un ladrón gnomo llamado Empalizada. Es apodado así por ser habitualmente expulsado del Caballero y Sombra por robar bolsillos. Siempre que es atrapado, Durrall le encierra en una empalizada cerca del fondo del ascensor de cuerdas como castigo. Pide a cualquier que le oiga que le libere, o lanza insultos a Durrall.

Empalizada posee una memoria perfecta para las caras, y utiliza este talento para vender información sobre los movimientos de la gente en la caverna. Su precio inicial son 5 po por retazo de información. Sabe que el gnomo loco de la taberna desapareció en La Sombra Inferior, para nunca más saber de él. Si un personaje menciona Bajomontaña, Empalizada señala a Izzy la Tasadora (ver evento 5) como la persona a quien acudir por información sobre ese tema. También ha descubierto que zonas de oscuridad impenetrable han aparecido en La Sombra Inferior, y que siempre surgen en torno a alguien que desaparece, pero Empalizada sólo revela esta información si es preguntado sobre las desapariciones. Consulta la entrada 84-90 en “Rumores”.

Por una parte de cualquier botín más un pago de 10 po por día, Empalizada esta dispuesto a unirse al grupo como personaje compañero (Ver “Personajes Compañeros” en el capítulo 1 de la Guía del Dungeon Master 2 para más información). Puede servir como guía para los aventureros y compensar potencialmente las debilidades del grupo. Uno de los jugadores puede dirigirles durante el combate.

Si es amenazado, o tratado mal, Empalizada miente a los aventureros, proporcionándoles una pista que les envía a una zona peligrosa. Si Empalizada esta con ellos cuando llegan, se escabulle durante cualquier conflicto. Podría intentar robar uno o dos objetos durante su huida.

Empalizada, gnomo ratero	Golpeador nivel 3
Humanoide feérico Pequeño	
PG 37; Maltrecho 18; Esfuerzos Curativos 8	Iniciativa +5
CA 18, Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 16	Percepción +5
Velocidad 5 Visión en la penumbra	
Rasgos	
Sigilo reactivo	
Si Empalizada tiene cobertura u ocultación cuando realiza una prueba de iniciativa, puede hacer una prueba de Sigilo para evitar ser descubierto.	
Acciones estándar	
⚔ Espada corta (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d6 + 6 de daño, o 2d6 + 6 de daño si el objetivo otorga ventaja en combate a Empalizada.	
🏹 Daga (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d4 + 6 de daño, o 2d4 + 6 de daño si el objetivo otorga ventaja en combate a Empalizada.	
⚡ Corte artero (arma) ♦ Encuentro	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d6 + 6 de daño, o 2d6 + 6 de daño si el objetivo otorga ventaja en combate a Empalizada, y Empalizada puede intercambiar el lugar con el objetivo, deslizándose 1 casilla y desplazándose 1 casilla. Luego se desplaza 3 casillas.	
Ocultarse a la vista (ilusión) ♦ A Voluntad	
Efecto: Empalizada se vuelve invisible hasta impacte o falle con un ataque o hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones desencadenadas	
Desaparecer (ilusión) ♦ Encuentro	
Desencadenante: Empalizada sufre daño.	
Efecto (reacción inmediata): Empalizada se vuelve invisible hasta que impacte o falle con un ataque o hasta el final de su siguiente turno.	
Habilidades Hurto +10, Recursos +9, Sigilo +10	
Fue 10 (+01) Des 18 (+05) Sab 08 (+00)	
Con 15 (+03) Int 11 (+01) Car 17 (+04)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, élfico
Equipo armadura de cuero, espada corta, daga	

Explorando La Sombra Inferior

La Sombra Inferior es una zona de cavernas en la esquina sureste del primer nivel de Bajomontaña. La zona es hogar para una población siempre cambiante de ladrones, criminales, individuos que se han quedado sin suerte y aventureros rebeldes. La mayoría viven en pequeñas tiendas sucias o zonas separadas por cortinas, aunque algunos han levantado chozas destartadas de los escombros. La población fluctúa mucho. La mayoría de los habitantes actuales se apiñan alrededor de la repisa que contiene el piso Sombra, dejando abandonados muchos de las viviendas periféricas.

Restos rotos de una valla improvisada que atraviesa la parte suroeste de la caverna es todo lo que queda de un intento reciente de organizar y proteger a algunos de los habitantes. El grupo responsable no pudo mantener la valla intacta contra la constante recolección de los carroñeros. Sin la valla, su escasa seguridad cayó, y los aventureros rápidamente perdieron todo el apoyo local que tenían.

Para encontrar a Kroto, los personajes deben seguir las pistas que les llevan a través de La Sombra Inferior. Cada prueba de Recursos contra CD 13 exitosa (o una buena interpretación, quizás con otras pruebas de interacción social) desvela un rumor de la sección de “Rumores”. Algunos de estos hilos conducen a encuentros en zonas específicas o con ciertos individuos, que proporcionan pistas sobre el destino de Kroto y los raptos drow. Los personajes también podrían tropezar con encuentros al azar o interactuando con PNJs claves.

Figuras Claves de La Sombra Inferior

La mayoría de habitantes de La Sombra Inferior están centrados en sí mismos y son extremadamente desconfiados con los demás. Los aventureros podrían tropezarse con uno o más de estos habitantes en el transcurso de su investigación, posiblemente activando un evento relacionado (ver la sección de “Eventos”).

Bart es un mendigo errante. Tiene un don por aparecer en los momentos más inoportunos, como cuando los personajes están escabulléndose de alguien. Bart presencia mucho de lo que pasa en La Sombra Inferior. Ver evento 6.

Bloque es un fuerte semiorco bebedor que estaba al cargo de guardar la valla fallida. Incluso cuando esta borracho, Bloque es una fuente fiable de información. Ver evento 2.

Izzy la Tasadora es una anciana maestra del conocimiento sobre Bajomontaña que conocía a Kroto como Borrón el Escriba. Ver evento 5.

Kion es un ladrón humano, experto en registrar la caverna de La Sombra Inferior en busca de objetos útiles que vender o intercambiar por comida o bienes rotos. También es el espía a sueldo de Renala. Ver evento 11.

PNJs DE LAS NOVELAS

Los DMs familiares con la novela de Reinos Olvidados La Sombra Inferior (nota: inédita en español) podrían desear incluir encuentros con los personajes de esa relato. Es probable que dos estén en la zona. Uno es Fayne, un brujo eladrín, estafador, ladrón y escandalizador. El otro es Arrath “Rath” Vir, un monje enano, asesino y mercenario.

Rumores

Cuando los personajes descubren un rumor, puedes elegir uno de la lista siguiente (en orden desde arriba abajo) o escoger uno en base a lo que crees que encaja mejor con la situación. Si prefieres o necesitas una respuesta rápida puede tirar al azar (d%).

Cada rumor verdadero que descubren los personajes se convierte en una misión secundaria para el grupo. Si los personajes investigan con éxito el rumor, cada uno obtiene 25 PX por descubrir información útil en la búsqueda de Kroto.

01-06: Ricoro, un alquimista, desapareció hace dos semanas cuando su tienda más allá de la valla ardió. (Verdad; ver eventos 1 y 2).

07-13: Las desapariciones comenzaron cuando los aventureros abandonaron la valla hace dos meses. Uno de ellos, un borracho llamado Bloque fue la raíz del problema. Sus compañeros le abandonaron, dejándole sin dinero en La Sombra Inferior. Aún vive cerca de la valla. (Parcialmente verdad. Los eventos no están relacionados, pero Bloque sigue en La Sombra Inferior; ver evento 2).

14-20: Hace dos semanas, se encontraron varios elfos decapitados en la caverna más al norte de La Sombra Inferior. (Verdad; ver evento 3).

21-26: Shara Shaana, una clériga de Amaunator y una de las buenas personas en el pueblo, desapareció de su tienda santuario hace tres semanas. (Verdad; ver evento 4).

27-33: Un doppelgänger ha matado y remplazado a varios sabios, ¡así que no confíes en nadie que conozcas! (Falso).

34-40: Un grupo entero de aventureros fue devorado por una habitación de mimetos camuflados como cofres en una caverna lateral. (Falso, pero comenzado por Renala para asustar a cualquiera que podría llegar a la cueva donde los suministros de los drow están ocultos, incluyendo varios cofres).

41-47: Izzy la Tasadora afirma que la oscuridad consumió a Borrón el Escriba. Izzy se oculta en lo profundo de la zona vallada. (Verdad; ver evento 5).

48-54: Un resurgimiento de la Plaga de los Conjuros esta afectando a la magia y haciendo que los magos desaparezcan. (Falso).

55-61: Los aventureros están llevándose a los lanzadores de conjuros para remplazar a aquellos perdidos en sus grupos. Están intentando llegar a las extensiones meridionales de Bajomontaña y siguen perdiendo lanzadores en una trampa mortífera. (Falso).

62-70: Relatos sobre un monstruo en la caverna oriental que ha aterrorizado a muchos habitantes obligándoles a marcharse lejos de sus viviendas cerca del extremo de la Sombra Inferior. (Verdad; ver evento 12).

71-76: Guardias agundinos esta raptando a sabios y magos de La Sombra Inferior para debilitar la zona antes de una ataque en masa. (Falso; la mayoría que escuchan este rumor se ríen de la idea de que Aguasprofundas se preocupe tanto para montar tal ataque).

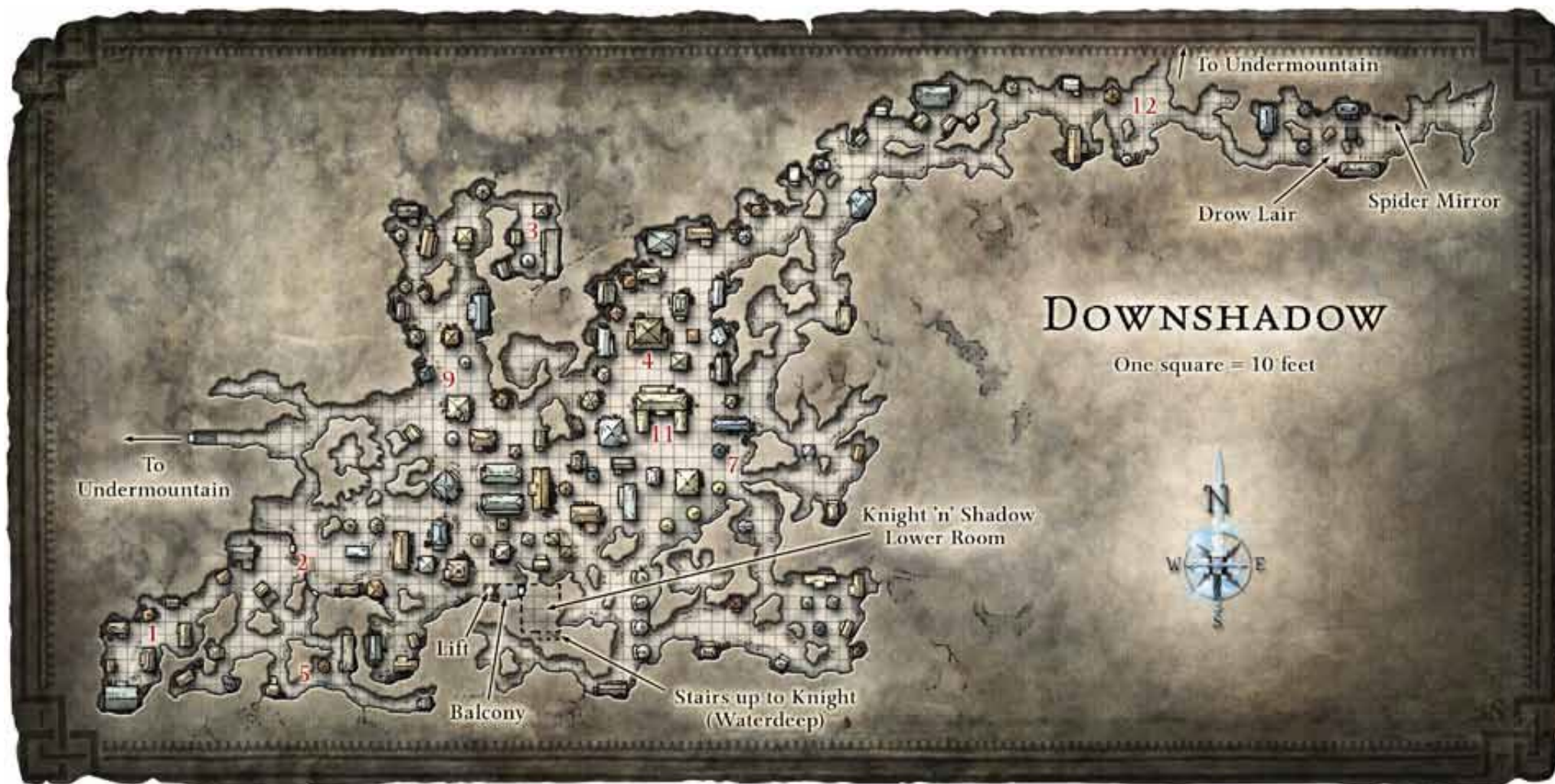
77-83: Borrón el Escriba era demasiado curioso para un recién llegado, siempre entrometiéndose en los asuntos de los

demás. Nadie se sorprendió de que desapareciese hace una semana. (Verdad).

84-90: Una inesperada oscuridad antinatural se apodera de pequeñas zonas de La Sombra Inferior de forma, luego disipándose rápidamente. Empalizada estaba hablando sobre la oscuridad justo el otro día. (Verdad; los drow se ocultan en esta oscuridad).

91-96: Durrall saca a gente de forma furtiva de La Sombra Inferior usando el ascensor. (Verdad, pero irrelevante para la investigación).

97-00: Los sabios desaparecidos se van en secreto para evitar un cataclismo que han pronosticado. (Falso).



EVENTOS

Los personajes que siguen los rumores pueden activar eventos que adelantan su investigación. Alternativamente, si el grupo termina en el lugar correcto, podría tener lugar un evento allí. Algunos eventos están relacionados con lugares específicos, como se indica en las entradas

EVENTO 1: TIENDA QUEMADA

Encuentro de Exploración

Ricoro fue un capaz alquimista que vivió en una tienda más allá de la valla en ruinas. Desapareció hace dos semanas, cuando su tienda se incendió. Varios vecinos medianos escucharon una lucha y vieron figuras sombrías desaparecer en una oscuridad antinatural al tiempo que la tienda ardía. Si son interrogados, los vecinos señalan a Izzy la Tasadora (evento 5) como uno de los colegas de Ricoro.

EVENTO 2: BLOQUE

Encuentro Interpretativo

Bloque repara en el grupo e intenta unirse a ellos siguiendo sus pasos. Sinceramente afirma haber sido uno de los aventureros responsables por la valla pero no se merece la culpa de su fracaso.

A pesar de su embriaguez, Bloque posee información fiable sobre los otros eventos en La Sombra Inferior, especialmente el conocimiento de Izzy la Tasadora sobre objetos inusuales provenientes de Bajomontaña. Afirma haber visto matones raptando a alguien en la oscuridad, pero admite que estaba demasiado borracho como para hacer algo en ese momento.

Bloque se distrae o es sobornado fácilmente con alcohol. Se aleja o se desmaya antes de que pueda ser de alguna utilidad para los planes de los personajes.

EVENTO 3: ELFOS DECAPITADOS

Encuentro Interpretativo

Investigar los rumores sobre elfos decapitados lleva a los personajes a la caverna al norte. Los habitantes, una variada colección de ladrones humanos y semiorcos, no desean problemas con extraños bien armados. Por lo tanto se les puedes convencer fácilmente para que respondan a las preguntas (pruebas de Engañar, Diplomacia o Intimidar contra CD 13; +2 a la prueba por cada 5 po ofrecidas como soborno).

Durante cualquier intercambio, como forma indirecta para conseguir un soborno, los ladrones mencionan que Borrón el Escriba vino a hurgar, haciendo preguntas. Los ladrones le siguieron la corriente, ya que estaba dispuesto a repartir unas pocas monedas por los alrededores.

Los ladrones se hicieron con esta caverna hace un par de semanas. Mientras despejaban una esquina, descubrieron los cuerpos de los elfos sin cabeza. Era evidente que los cadáveres llevaban aquí unas pocas semanas por la descomposición que mostraban y no poseían nada útil encima.

EVENTO 4: SANTUARIO

Encuentro Interpretativo

La clériga Shara Shaana desapareció hace tres semanas. Unos pocos mendigos que una vez ayudó ahora mantienen una vigilancia sobre el santuario a Amaunator en su tienda, intentando continuar con el trabajo de Shara. Cuando pueden, responden a cualquier pregunta de forma veraz. Puedes usarlos para anular cualquier rumor falso.

Sin embargo, bajo la influencia de Kion han llegado a creer que un demonio habita parte de la caverna oriental. (Los drow esperan ahuyentar a cualquier intruso potencial con tales historias). Los mendigos consiguieron reunir suficiente dinero para contratar a un arcanista tiffin llamado Ronsi para proteger

el lugar contra el demonio (ver evento 12).

Los mendigos también cuentan al grupo que Borrón el Escriba ayudó a investigar la desaparición de Shara. El sabio encontró parte de un broche de plata con forma de araña en el suelo sucio de la tienda. Los mendigos entregan el broche a los personajes: Es de manufactura drow (prueba de Arcanos, Dungeons o Historia contra CD 16 para identificar este hecho).

EVENTO 5: IZZY LA TASADORA

Encuentro Interpretativo

Izzy una gnoma anciana, es un historiadora de Bajomontaña. Vive en una tienda a lo largo del muro dentro de la vieja zona vallada. Aunque es corta de vista, su tienda esta repleta de tomos de historia.

Izzy era el conocido más cercano de Kroto en La Sombra Inferior, pero le conoce como Borrón el Escriba. Se dejó caer inesperadamente por la tienda de Borrón la semana pasada, justo cuando era raptado. Izzy no pudo distinguir mucho, pero cree que vio una oscuridad que se movía envolver a Borrón, solo para separarse y desaparecer. Se volvió invisible para evitar ser detectada y huyó. Esta convencida de que un monstruo sombrío esta devorando lanzadores de conjuros. Lo que realmente pasó es que los drow envueltos en la oscuridad rodearon a Borrón, bloqueando la línea de visión de Izzy. Le dejaron inconsciente, le cubrieron con una capa y se lo llevaron bajo la cobertura de la oscuridad. La mayoría se marcharon en direcciones diferentes mientras abandonaban la escena.

Izzy puede contar a los personajes donde se encuentra la tienda de Borrón (ver evento 7). No esta dispuesta a abandonar la seguridad de su tienda sin una escolta y se une al grupo solo después de que muchas garantías de que su ayuda pondrá fin a las desapariciones. Si se le pregunta sobre Ricoro, les cuenta que sabe que ha desaparecido, pero no sabe mucho más que esto.

EVENTO 6: BART EL MENDIGO

Encuentro Interpretativo

Bart el Mendigo aborda al grupo cuando pasan por su pequeña tienda. Les pide unas monedas. Si los personajes le hacen alguna pregunta relacionada con su búsqueda, les habla sobre un encuentro pasado con un grupo misterioso.

Una noche, mientras Bart dormía sobre un montón de basura, unas apagadas voces discutiendo le despertaron. Asomándose, vio un grupo de figuras encapuchadas transportando un gran objeto plano cubierto con una gran lona. Eran difíciles de ver en la oscuridad, pero se dirigían hacia el este, a lo largo del borde norte de la caverna. Los sonidos de la discusión parecían surgir del objeto. (De hecho, el objeto era el espejo maldito, cuyos prisioneros estaban quejándose).

Bruscamente, Bart se pregunta si Izzy la Tasadora (ver evento 5) sabe algo sobre parlantes objetos planos cubiertos por una lona. Puede dar a los personajes la dirección de Izzy por una “donación” de 5 po.

EVENTO 7: TIENDA DE BORRÓN

Encuentro de Exploración

La vivienda abandonada de Borrón es una tienda andrajosa cerca a la vieja valla. Apparentemente la tienda ha sido vaciada. Tan solo quedan unos pocos trozos de pergaminos, botes de tinta vacíos y plumas rotas. Dentro, una gran roca plana en el suelo cubre un agujero poco profundo (**Percepción contra CD 21 para detectar**) que contiene una bolsa que posee 100 po y el kit de disfraces de Kroto (30 po, usar estos maquillajes y prótesis conceden un bonificador +2 a las pruebas de Engañar para los disfraces).

El escondite también contiene un bolsón con equipo de investigación (40 po; usar el equipo concede un bonificador +2 a las pruebas de Percepción para investigar un zona en busca de

detalles específicos). Dentro del bolsón hay envases fabricados con materiales diferentes, cepillos, pinzas, recogedores, un cristal de aumento, viales de polvo, plumas y tinta, pergaminos, y un diario pequeño. También dentro hay un mapa dibujado a mano de La Sombra Inferior que esta marcado con puntos que corresponden a los lugares de los eventos 1, 3 y 4. El diario posee notas sobre los elfos decapitados, la tienda quemada y la clériga de Amaunator desaparecida.

Puedes añadir más pistas al mapa y al diario si deseas orientar un poco más al grupo.

EVENTO 8: AVENTUREROS HUYENDO

Encuentro Interpretativo

Si necesitas soltar una gran pista, puedes hacer que un grupo de aventureros cansados que regresan de Bajomontaña se crucen con el grupo mientras se dirigen al Caballero y Sombra. Se mueven rápido porque cuando surgieron a través del extremo oriental de la caverna, un grupo de figuras encapuchadas con horribles caras deformes (en verdad drow con máscaras de piel de elfo) saltaron desde la oscuridad para intentar raptar a su hechicero. Cuentan a los personajes su historia pero rechazan demorarse demasiado mientras lo hacen.

EVENTO 9: TIENDA DE SUMINISTROS

Encuentro Interpretativo

La tienda de suministros es una pequeña casa de empeños que vende equipo y mercancías, incluyendo equipo normal y cualquier cosa que desees que los personajes sean capaces de comprar. El propietario humano, Jorn Trey, proveía de pergaminos a Borrón el Escriba. También consulta a Izzy la

Tasadora cuando necesita identificar mercancías extrañas, y sabe que los dos gnomos se conocen. Se refiere a Izzy como historiadora, exagerando su reputación como alguien que sabe mucho sobre Bajomontaña y los objetos hallados allí.

EVENTO 10: GRUPO DROW

Encuentro Interpretativo/de Combate de Nivel 3 (800 PX)

Los personajes podrían detectar a los drow mientras buscan a más víctimas. Podrían estar en el lugar adecuado -cerca de un posible objetivo, en la tienda del carroñero (el hogar de Kion) o cerca del extremo de la caverna oriental.

Si los drow tienen conocimiento del grupo, ya sea por un uso obvio de magia o porque Kion les informa sobre ellos, podrían intentar embocar a los personajes en cualquier lugar. Prefieren atacar cerca de su guarida o en un lugar que posea múltiples rutas de escape.

Monstruos: 1 drow estrangulador, 5 drow batidores

Tesoro: cada drow posee 15 po y un broche con forma de araña de plata (10 po).

Tácticas: si son detectados mientras están llevando a cabo otra misión, los drow intentan desaparecer en la oscuridad y seguir sin ser identificados. Combaten sólo si son acarralados o para evitar conducir a los personajes a su guarida.

Si los drow desean capturar a un lanzador de conjuros, intentarán separar a ese personaje del grupo y el drow estrangulador se concentrará en él, intentando dejarlo inconsciente y llevarse.

Los drow maltrechos huyen hacia su guarida pero intentan perder a sus perseguidores. Los drow capturados se resisten a la interrogación, pero podrían revelar algunos detalles si son amenazados con éxito o sobornados. Si lo hacen, dicen que la entrada a la guarida tiene una trampa, pero no desvelan la contraseña.

Drow estrangulador	Acechador nivel 4
Humanoide feérico Mediano, drow	175 PX
PG 42; Maltrecho 21	Iniciativa +10
CA 18, Fortaleza 16, Reflejos 17, Voluntad 15	Percepción +8
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Presa implacable	
Si el estrangulador mueve, cualquier criatura agarrada por el estrangulador se mueve con él, permaneciendo agarrado en un espacio a elección del estrangulador adyacente a él.	
Criatura escudo	
Mientras el estrangulador tenga agarrada a una criatura, el estrangulador obtiene un bonificador +5 a todas las defensas.	
Acciones estándar	
⬇ Espada corta (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 2d6 + 5 de daño.	
⬇ Estrangular (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura que otorgue ventaja en combate al estrangulador); +7 contra Reflejos	
Impacto: 2d8 + 3 de daño, y el objetivo queda agarrado (escapar CD 14) hasta el final del siguiente turno del estrangulador.	
Mantenimiento estándar: 2d8 + 3 de daño, y el agarrón persiste hasta el final del siguiente turno del estrangulador.	
Acciones menores	
↩ Nube de oscuridad (zona) ♦ Encuentro	
Efecto: Cercano explosión 1. La explosión crea una zona que dura hasta el final del siguiente turno del estrangulador. La zona bloquea la línea de visión a todas las criaturas excepto el estrangulador. Cualquier criatura que este totalmente dentro de la nube, salvo el estrangulador, queda cegada.	
Habilidades Sigilo +11	
Fue 16 (+05) Des 18 (+06) Sab 12 (+03)	
Con 12 (+03) Int 11 (+02) Car 14 (+04)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico
Equipo armadura de cuero, espada corta, alambre para estrangular	

5 drow batidores	Hostigador nivel 2
Humanoide feérico Mediano, drow	125 PX c/u
PG 38; Maltrecho 19	Iniciativa +6
CA 16, Fortaleza 14, Reflejos 15, Voluntad 13	Percepción +6
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Acciones estándar	
⬇ Espada larga (veneno, arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 6 de daño, y si el objetivo otorga ventaja en combate al batidor, daño continuado 3 por veneno (salvación termina).	
Efecto: el batidor se desplaza 1 casilla.	
⬇ Espada corta (veneno, arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño, y si el objetivo otorga ventaja en combate al batidor, daño continuado 3 por veneno (salvación termina).	
Efecto: el batidor se desplaza 2 casillas.	
⬇ Ataque con dos armas ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez.	
Efecto: el drow usa espada larga y espada corta.	
Acciones menores	
↩ Nube de oscuridad (zona) ♦ Encuentro	
Efecto: cercano explosión 1. La explosión crea una zona que dura hasta el final del siguiente turno del batidor. La zona bloquea la línea de visión a todas las criaturas excepto el batidor. Cualquier criatura que este totalmente dentro de la nube, salvo el batidor, queda cegada.	
Habilidades Sigilo +9	
Fue 12 (+02) Des 17 (+04) Sab 11 (+01)	
Con 14 (+03) Int 11 (+01) Car 13 (+02)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico
Equipo armadura de cuero, espada larga, espada corte	

Evento 11: TIENDA DEL CARROÑERO

Encuentro Interpretativo

Kion guarda una colección de útiles objetos comunes, que esta dispuesto a vender, en su tienda. También es un espía para los drow. Siempre que identifica a un lanzador de conjuros útil, Kion transmite el nombre a sus clientes. Sabe que necesitan sabios para investigar un artefacto que han encontrado.

Luz: Kion mantiene una linterna ardiendo para iluminar su tienda y la zona cercana.

Monstruo: Kion (bandido humano).

Conocimiento: los drow visitan a Kion cada pocos días, y cuando llegan, portan capas con capuchas y sus máscaras de piel de elfo. Kion no sabe que esta tratando con drow, pero recientemente descubrió la conexión entre las máscaras que portan y los elfos decapitados. Ahora tiene demasiado miedo a sus clientes como para huir.

Kion conoce a Borrón y reconoce que “encontró” unos pocos componentes de conjuros para el gnom. Sutilmente inquiriere sobre cualquier lanzador de conjuros que vea en el grupo, evaluando si esta persona es digna de notificar. Kion también informa a sus clientes de cualquier aventurero que crea que podría estar tras su pista. Al hacerlo podría conducirlos a una emboscada drow (ver evento 10).

Desarrollo: los personajes podrían sospechar que Kion tiene algo que ver con las desapariciones y hacerle frente. Si lo hacen, podrían convencerle de que les permita intentar emboscar a los drow en su próxima visita a la tienda (prueba de Diplomacia o intimidar contra CD 20; CD 13 con ofertas de protección).

Si los aventureros usan esta estrategia, no tienen que esperar mucho antes de que Nolk, un batidor drow, llegue para hablar con Kion. Los otros drow rodean sigilosamente la tienda para proteger a Nolk. Ver evento 10 para un típico grupo drow. Eres libres de usar otra combinación de drow, quizás incluyendo un

par de goblins atados a Lolth (ver evento 12).

Tácticas: si comienza el combate, los drow se centran en huir pero no dejan pasar la oportunidad de apresar a alguien que obviamente tenga conocimiento arcano. Kion podría unirse a la batalla del bando que probablemente parezca el ganador.

Bandido humano	Hostigador nivel 2
Humanoide natural Mediano, humano	125 PX
PG 37; Maltrecho 18	Iniciativa +6
CA 16, Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12	Percepción +1
Velocidad 6	
Rasgos	
Ventaja en combate	
El bandido inflige 1d6 de daño adicional en los ataques contra cualquier criatura con la que tenga ventaja en combate.	
Acciones estándar	
⬇ Maza (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño, y el bandido puede desplazarse 1 casilla	
✈ Daga (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d4 + 5 de daño, y el bandido puede desplazarse 1 casilla	
⬇ Golpe aturridor (arma) ♦ Recarga cuando el ataque falle	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño, y el objetivo queda aturrido hasta el final del siguiente turno del bandido.	
Efecto: el bandido se desplaza 1 casilla.	
Habilidades Hurto +9, Recursos +7, Sigilo +9	
Fue 12 (+02) Des 17 (+04) Sab 11 (+01)	
Con 13 (+02) Int 10 (+01) Car 12 (+02)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo armadura de cuero, maza, 4 dagas	

EVENTO 12: BUSCANDO A UN MONSTRUO

Encuentro de Combate de Nivel 1-3 (530 PX, o 830 PX con los goblin atados a Lolth)

Si los personajes investigan los rumores sobre un demonio en el extremo oriental de la caverna, se tropiezan con un arcanista tiflin llamado Ronsi mientras completa un ritual. Esta de cara a la entrada del túnel oriental, el cual conduce a la guarida drow. Varios humanos le vigilan.

Luz: Ronsi posee una antorcha siempreardiente, que ofrece luz brillante en la zona.

Monstruos: Ronsi (tiflin hereje), 5 chusmas humanas, 2 goblin atados a Lolth.

Trampa: Glifo telaraña demoniaca

Conocimiento: Kion manipuló a los seguidores de Shara Shaana para contratar a Ronsi, uno de los aliados de Renala, para impedir que alguien entre en la guarida drow. Ronsi esta leyendo un rollo de pergamino que le ha dado Renala. Ronsi cree que el ritual crea una guarda diseñada para contener al supuesto demonio. En realidad, la guarda es una trampa con un objetivo más general -un glifo que dificulta el tráfico hacia la guarida drow. (La habilidad mágica de Ronsi es insuficiente para ayudar a Renala con el espejo, pero lo suficientemente buena para colocar la trampa con la ayuda del pergamino). Los personajes puede ver el glifo en el suelo de la caverna cerca del túnel oriental, y una contraseña secreta ("zavuth") permite a Renala y a sus drow moverse a través del túnel de forma segura.

Desarrollo: los guardias humanos intentan disuadir a los personajes de que se acerquen al glifo, porque si lo hacen dispararán la trampa, y ninguno de ellos ni Ronsi pueden reajustarla. Si los personajes entran en el túnel oriental sin pronunciar la contraseña adecuada, el glifo se activa. Si los personajes activan la trampa, acosan a Ronsi de alguna forma o insinúan que esta haciendo algo sospechoso, el tiflin hereje les ataca. Al comienzo del segundo asalto, una pareja de goblins

atados a Lolth entran en la caverna desde la guarida drow y atacan a los aventureros (susurrando la contraseña secreta para evitar activar el glifo).

Durante el primer asalto, los humanos están confundidos y luchan del lado de Ronsi. Una prueba de Engañar o Diplomacia contra CD 13 con éxito puede persuadirles para que se vuelvan contra el hereje y los goblins. De otro modo los humanos huyen durante el tercer asalto.

Ronsi, que esta por el dinero, intenta huir se queda maltrecho. Si es capturado, puede revelar la mayor parte de la historia -no siente ninguna lealtad por sus patrones- y puede proporcionar la contraseña para el glifo. Aunque no sabe que Renala y sus seguidores son drow, sabe que portan máscaras fabricadas con la piel de elfos.

Tesoro: Ronsi posee 25 po, una bolsa con residuum (30 po) y un objeto mágico del nivel del grupo +1.

Glifo telaraña demoniaca	Trampa nivel 2
Objeto	125 PX
Detectar Percepción o Arcanos CD 9	Iniciativa -
Inmune ataques	
Acciones desencadenadas	
↔ Ataque (veneno, zona)	
Desencadenante: una criatura entra en la zona sin decir la contraseña.	
Ataque: Cercano explosión 3 (criaturas en la explosión); +5 contra Ref	
Impacto: 2d6 + 3 de daño por veneno, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).	
Primera tirada de salvación fallida: en su lugar el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
Efecto: el glifo crea una zona que dura hasta el final del encuentro. Todas las casillas en la zona son terreno difícil.	
Especial: una vez que el glifo es activado, desaparece y no puede ser activado de nuevo.	
Contramedidas	
♦ Desactivar: Arcanos (entrenado) o Hurto CD 20 (acción estándar).	
Requisitos: El personaje debe estar adyacente al glifo. Éxito: El personaje desactiva el glifo. Fallo (15 o menos): El personaje activa la trampa.	

Tiflin hereje	Artillero nivel 6
Humanoide natural Mediano	250 PX
PG 60; Maltrecho 30	Iniciativa +8
CA 20, Fortaleza 17, Reflejos 18, Voluntad 18	Percepción +6
Velocidad 6 Visión en la penumbra	Resiste 11 fuego
Acciones estándar	
⚔ Daga (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA, o +12 contra CA si el objetivo esta maltrecho	
Impacto: 2d4 + 9 de daño.	
🔥 Fuego demoníaco (fuego) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia (una criatura); +11 contra Reflejos, o +12 contra Reflejos si el objetivo esta maltrecho	
Impacto: 1d8 + 5 de daño por fuego, y 5 de daño continuado por fuego (salvación termina).	
🐍 Maldición de la serpiente (ilusión, psíquico) ♦ Encuentro	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +11 contra Voluntad o +12 contra Voluntad si el objetivo esta maltrecho	
Impacto: 1d6 + 8 de daño psíquico, y 10 de daño continuado por psíquico (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
🔥 Ira infernal (fuego) ♦ Encuentro	
Desencadenante: un enemigo a 10 casillas del hereje le impacta con un ataque	
Efecto (acción gratuita): el enemigo que activa el poder sufre 1d6 + 5 de daño por fuego.	
🏃 Capa de evasión (teletransporte) ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un ataque cuerpo a cuerpo impacta al hereje.	
Efecto (reacción inmediata): el hereje se teletransporta 5 casillas.	
Habilidades Engañar +13, Perspicacia +11, Sigilo +13	
Fue 15 (+05) Des 20 (+08) Sab 16 (+6)	
Con 18 (+07) Int 13 (+04) Car 20 (+08)	
Alineamiento cualquiera	Idiomas común
Equipo daga	

2 goblins atados a Lolth	Soldado nivel 3
Humanoide natural Pequeño, goblin	150 PX c/u
PG 45; Maltrecho 22	Iniciativa +6
CA 19, Fortaleza 15, Reflejos 16, Voluntad 15	Percepción +3
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Inspiración drow	
Mientras se encuentren a 5 casillas de un aliado drow, el goblin obtiene un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque y a todas las defensas.	
Acciones estándar	
⚔ Pico de guerra (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 2d8 + 2 de daño, o 3d8 + 2 de daño si el goblin consigue un golpe crítico, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del goblin.	
📌 Golpe punzante (veneno, arma) ♦ Encuentro	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 2d8 + 2 de daño, o 3d8 + 2 de daño si el goblin consigue un golpe crítico, y cualquier daño continuado por veneno que sufra el objetivo aumenta en 5.	
🔊 Aullido del atado a Lolth (trueno) ♦ Encuentro	
Ataque: cercano estallido 5 (criaturas en el estallido que no son drow, goblin o arañas); +6 contra Fortaleza	
Impacto: 2d10 de daño por trueno.	
Acciones desencadenadas	
🛡 Protector de los drow ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia impacta o falla a un aliado drow adyacente.	
Efecto (interrupción inmediata): el ataque que activa el poder tiene en su lugar al goblin como objetivo.	
🧠 Tácticas de goblin ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un ataque CaC no logra a impactar al goblin	
Efecto (reacción inmediata): el goblin se desplaza 1 casilla.	
Fue 14 (+03) Des 17 (+04) Sab 12 (+03)	
Con 13 (+02) Int 08 (+00) Car 09 (+00)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico, goblin
Equipo armadura de cuero, pico de guerra	

5 chusmas humanas	Soldado esbirro nivel 2
Humanoide natural Mediano 31 PX c/u	
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	Iniciativa +3
CA 15, Fortaleza 13, Reflejos 11, Voluntad 11	Percepción +2
Velocidad 6	
Rasgos	
Ley de la turba	
Mientras al menos otros dos chusmas humanas estén a 5 casillas de la chusma, obtiene un bonificador +2 de poder a todas las defensas.	
Acciones estándar	
⚔ Clava (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 5 de daño.	
Fue 14 (+03) Des 11 (+01) Sab 12 (+02)	
Con 12 (+02) Int 09 (+00) Car 13 (+2)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo clava	

GUARIDA DROW

Encuentro de Combate de Nivel 3-6 (+775 PX)

Los monstruos de aquí están alerta si escuchan los sonidos de combate al oeste (ver evento 12) o si los secuestradores que regresan dan el aviso. De otro modo, si los personajes son extremadamente sigilosos (prueba de Sigilo en grupo contra CD 21), consiguen la sorpresa.

Luz: oscuridad en la entrada de la cueva, pero una lámpara pequeña ofrece luz tenue para la bestia desplazadora dentro.

Monstruos: Renala (drow acólita), mascota bestia desplazadora, 2 drow batidores, 2 goblins atados a Lolth y posiblemente Pel (drow informador). Si los goblin atados a Lolth murieron durante el evento 12, no están presentes.

Lee:

Esta caverna sombría tiene una pequeña lámpara en su centro, la luz de la cual se refleja en un espejo de 6 pies de alto. Tiene 3 pies de ancho, engastado con un marco de bronce elaborado de 12 pulgadas de ancho adornado con arañas. En el marco desgastado hay azulejos cuadrados, nueve de los cuales muestran una bajo relieve de cabezas drow con gran detalle, una por azulejo.

A lo largo de los muros hay varios cofres de color negro. También hay algunos sacos dispersos por los alrededores, todos teñidos de negro con alguna sustancia. El ligero hedor ha podrido esta en el aire, mezclado con el olor del aceite de lámpara.

Si los monstruos están alerta, lee:

Un débil gruñido resuena en la oscuridad mientras una delgada pantera con tentáculos del tamaño de un poni se acerca grácilmente a la lámpara. Junto a la pantera hay una mujer drow vestida con una túnica elaborada hecha de cota de mallas y cuero de color negro. Una maza cuelga de su cintura.

Levanta sus manos para mostrar que va desarmada, diciendo, ¿Por qué habéis venido a aquí, seres de la superficie?

Otros pocos humanoides acechan en las sombras.

Si los monstruos son sorprendidos, lee:

Una grácil pantera con tentáculo del tamaño de un poni descansa cerca de la lámpara. Reclinada contra el costado de la bestia hay una mujer drow vestida con una elaborada túnica hecha de cota de mallas y cuero de color negro. Una maza cuelga de su cintura.

Otros pocos humanoides acechan en las sombras.

Describe a los demás aliados de Renala como desees.

Desarrollo: si tiene la oportunidad, Renala intenta negociar. Admite que mato a Kroto pero afirma estar dispuesta a marcharse de la zona y entregarles sus huesos (así como los de otros secuestrados) si los personajes la ayuda a liberar a los prisioneros en el espejo. Aunque no tiene intención de mantener el trato.

Si los personajes aceptan, se enfrentan a un desafío casi imposible de superar la magia del espejo. Cada intento por liberar a un drow requiere una prueba de Arcanos contra CD 31. Si Izzy la Tasadora esta con el grupo, su conocimiento sobre la historia del espejo les concede un bonificador +10 a esta prueba. La primera vez que tengan éxito con esta prueba, Pel es liberado. Renala ataca a los personajes después de que este libre, y Pel se une a la lucha de su lado.

Espejo de Muiral: el portal esta semifuncional. Funciona adecuadamente, transportando a aquellos que lo usan al Desafío de Muriel, sólo para aquellos que poseen la llave mágica de Muiral. (Renala no posee ese objeto, pero los personajes podrían encontrarla en una misión posterior).

Si cualquier criatura aparte de un drow intenta entrar en el portal, esta criatura es expulsada y queda derribada en el espacio que intentó abandonar. Cualquier drow que entre en su lugar queda aprisionado en una extraño espacio extra dimensional, y una imagen en bajo relieve de su cabeza aparece en el marco del espejo. Un drow atrapado puede sentir sus alrededores y hablar como si asomase su cabeza fuera del espejo.

Cada una de las nueve cabezas en el marco del espejo es la de

un prisionero drow. Tocar la cabeza le obliga a decir su nombre la razón por la que entró en el portal. Debe ser persuadida para hablar de cualquier otra cosa (prueba de Diplomacia o Intimidar contra CD 22; promesas creíbles de liberarla pueden reducir la dificultad a 15).

Mientras los personajes combaten a Renala, las cabezas les lanzan insultos. La mayoría de prisioneros han enloquecido debido a su encarcelamiento y gritan incoherentemente. Pel aún esta cuerdo, y pide repetidamente que le liberen del espejo.

Tácticas: cuando comience el combate, Renala intenta dejar inconsciente al menos aun lanzador de conjuros para luego poder interrogarlo. No puede huir con el espejo, y lo necesita para evitar un destino terrible, así a no ser que Pel este libre, lucha hasta la muerte. Si Pel es liberado, los dos intentan retirarse cuando queden maltrechos, esperando recuperar el espejo más adelante. Las demás criaturas huyen si Renala muerte o huye, aunque los goblin y la bestia desplazadora huyen fuera de control a través de La Sombra Inferior en lugar de seguir a los otros drow.

Tesoro: Renala posee un collar de telarañas y arañas de plata (100 po) y un broche con forma de araña de plata (10 po). Cada drow posee 15 po y un broche similar. Almacenado en los cofres, entre equipo corriente, hay 150 po u un objeto mágico del nivel del grupo +2.

Cada uno de los sacos, que están teñidos con sangre, contienen huesos roídos y una calavera humanoide intacta. Los sacos están etiquetados con los nombres de las víctimas, en caso de que Renala necesitase usar Hablar con los Muertos para hacerles alguna pregunta más. Entre ellos están los restos de Kroto, Ricoro y Shara Shaana.

Drow acólita	Controlador nivel 4 (Líder)
Humanoide feérico Mediano, drow	175 PX
PG 54; Maltrecho 27	Iniciativa +3
CA 18, Fortaleza 15, Reflejos 16, Voluntad 16	Percepción +5
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Aura Favor de Lolth ♦ Aura 2	
Los aliados araña y los aliados drow en el aura obtienen un bonificador +2 a las tiradas de daño contra enemigos en el aura.	
Acciones estándar	
⬇ Maza (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 2d8 +2 de daño, y el objetivo concede ventaja en combate hasta que abandone el aura de Renala (salvación termina).	
⚔ Cadena de dolor (veneno) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 5 (una criatura); +7 contra Reflejos	
Impacto: 1d6 + 3 de daño, y daño continuado 5 por veneno, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina ambos).	
Acciones menores	
⚔ Reforzar veneno (veneno) ♦ Recarga si el poder falla	
Ataque: a distancia 5 (una criatura sufriendo daño continuado por veneno); +7 contra Fortaleza	
Impacto: el daño continuado por veneno aumenta en 5, y el objetivo queda debilitado (salvación termina ambos).	
⚔ Fuego oscuro ♦ Encuentro	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +7 contra Reflejos	
Impacto: hasta el final del siguiente turno de Renala, el objetivo otorga ventaja en combate y no puede beneficiarse de la invisibilidad ni la ocultación.	
R Vinculo de dolor (curación) ♦ Encuentro	
Efecto: a distancia 5 (un aliado araña o un aliado drow); el objetivo sufre 10 de daño y Renala recupera 10 puntos de golpe.	
Habilidades Arcanos +10, Intimidar +10, Religión +10	
Fue 10 (+02) Des 13 (+03) Sab 16 (+05)	
Con 14 (+04) Int 16 (+05) Car 16 (+05)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico
Equipo cota de mallas, maza	

Mascota bestia desplazadora	Hostigador de élite nivel 4
Bestia mágica feérica Grande	350 PX
PG 110; Maltrecho 55	Iniciativa +8
CA 18, Fortaleza 16, Reflejos 17, Voluntad 15	Percepción +9
Velocidad 10 Visión en la penumbra	
Rasgos	
Desplazamiento (ilusión)	
Cuando un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia impacte a la bestia desplazadora, si el jugador saco un número par en la tirada de ataque, el ataque falla. Si el jugador saco un número impar en la tirada de ataque, el ataque impacta, y la bestia pierde este rasgos hasta el comienzo de su siguiente turno.	
Alcance amenazador	
La bestia desplazadora puede llevar a cabo ataques de oportunidad contra enemigos a 2 casillas de ella.	
Acciones estándar	
⬇ Tentáculo ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 2d6 + 5 de daño.	
⬇ Mordisco ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura que otorgue ventaja en combate a la bestia desplazadora); +9 contra CA	
Impacto: 2d12 + 5 de daño.	
⬇ Ataque astuto ♦ A Voluntad	
Efecto: la bestia desplazadora se desplaza a la mitad de su velocidad. En cualquier momento durante este movimiento, puede realizar dos ataques básicos.	
Acciones desencadenadas	
Tácticas de desplazamiento ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un ataque falla a la bestia desplazadora.	
Efecto (acción gratuita): la bestia desplazadora se desplaza 1 casilla.	
Habilidades Sigilo +11	
Fue 17 (+05) Des 18 (+06) Sab 15 (+04)	
Con 15 (+04) Int 06 (+00) Car 10 (+02)	
Alineamiento maligno	Idiomas -

2 drow batidores	Hostigador nivel 2
Humanoide feérico Mediano, drow	125 PX c/u
PG 38; Maltrecho 19	Iniciativa +6
CA 16, Fortaleza 14, Reflejos 15, Voluntad 13	Percepción +6
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Acciones estándar	
⬇ Espada larga (veneno, arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 6 de daño, y si el objetivo otorga ventaja en combate al batidor, daño continuado 3 por veneno (salvación termina).	
Efecto: el batidor se desplaza 1 casilla.	
⬇ Espada corta (veneno, arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño, y si el objetivo otorga ventaja en combate al batidor, daño continuado 3 por veneno (salvación termina).	
Efecto: el batidor se desplaza 2 casillas.	
⬇ Ataque con dos armas ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez.	
Efecto: el drow usa espada larga y espada corta.	
Acciones menores	
⚡ Nube de oscuridad (zona) ♦ Encuentro	
Efecto: cercano explosión 1. La explosión crea una zona que dura hasta el final del siguiente turno del batidor. La zona bloquea la línea de visión a todas las criaturas excepto el batidor. Cualquier criatura que este totalmente dentro de la nube, salvo el batidor, queda cegada.	
Habilidades Sigilo +9	
Fue 12 (+02) Des 17 (+04) Sab 11 (+01)	
Con 14 (+03) Int 11 (+01) Car 13 (+02)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico
Equipo armadura de cuero, espada larga, espada corte	

2 goblins atados a Lolth	Soldado nivel 3
Humanoide natural Pequeño, goblin	150 PX c/u
PG 45; Maltrecho 22	Iniciativa +6
CA 19, Fortaleza 15, Reflejos 16, Voluntad 15	Percepción +3
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Inspiración drow	
Mientras se encuentren a 5 casillas de un aliado drow, el goblin obtiene un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque y a todas las defensas.	
Acciones estándar	
⬇️ Pico de guerra (arma) ⬆️ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 2d8 + 2 de daño, o 3d8 + 2 de daño si el goblin consigue un golpe crítico, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del goblin.	
⬇️ Golpe punzante (veneno, arma) ⬆️ Encuentro	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 2d8 + 2 de daño, o 3d8 + 2 de daño si el goblin consigue un golpe crítico, y cualquier daño continuado por veneno que sufra el objetivo aumenta en 5.	
⬅️ Aullido del atado a Lolth (trueno) ⬆️ Encuentro	
Ataque: cercano estallido 5 (criaturas en el estallido que no son drow, goblin o arañas); +6 contra Fortaleza	
Impacto: 2d10 de daño por trueno.	
Acciones desencadenadas	
Protector de los drow ⬆️ A Voluntad	
Desencadenante: un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia impacta o falla a un aliado drow adyacente.	
Efecto (interrupción inmediata): el ataque que activa el poder tiene en su lugar al goblin como objetivo.	
Tácticas de goblin ⬆️ A Voluntad	
Desencadenante: un ataque CaC no logra a impactar al goblin	
Efecto (reacción inmediata): el goblin se desplaza 1 casilla.	

Fue 14 (+03) Des 17 (+04) Sab 12 (+03)
Con 13 (+02) Int 08 (+00) Car 09 (+00)
Alineamiento maligno
Idiomas común, élfico, goblin
Equipo armadura de cuero, pico de guerra

Drow informador	Acechador nivel 6
Humanoide feérico Mediano, drow	250 PX
PG 60; Maltrecho 30	Iniciativa +12
CA 20, Fortaleza 18, Reflejos 19, Voluntad 17	Percepción +10
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Acciones estándar	
⬇️ Daga (arma) ⬆️ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 2d4 + 9 de daño.	
Desaparecer en el aire ⬆️ Recarga 🔄 🔄 🔄	
Efecto: el informador se vuelve invisible, luego de desplaza 3 casillas. Permanece invisible hasta el final de su siguiente turno o hasta inmediatamente después de que ataque. Si el siguiente ataque del informador invisible impacta, el objetivo sufre 2d8 de daño adicional, y queda atontado hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones menores	
⬅️ Nube de oscuridad (zona) ⬆️ Encuentro	
Efecto: Cercano explosión 1. La explosión crea una zona que dura hasta el final del siguiente turno del informador. La zona bloquea la línea de visión a todas las criaturas excepto el informador. Cualquier criatura que este totalmente dentro de la nube, salvo el informador, queda cegada.	
Habilidades Acrobacias +13, Engañar +11, Hurto +13, Sigilo +13	
Fue 16 (+06) Des 20 (+08) Sab 14 (+05)	
Con 18 (+07) Int 16 (+06) Car 16 (+06)	
Alineamiento maligno	
Idiomas común, élfico	
Equipo capa negra, daga	

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si los restos de Kroto son devueltos a Felarn, hace que un mago lo regrese de la muerte. Kroto revela lo que ha descubierto sobre las desapariciones y los planes de Renala para el espejo. Izzy el Tasador conoce la historia del espejo, pero no la parte de Renala en ella. Los drow capturados podrían revelar esa parte de la historia.

En cuanto al espejo, si los personajes no lo trasladan o de otro modo lo ponen a salvo, los residentes de La Sombra Inferior intentan robarlo y venderlo. Los personajes pueden investigar como destruir el artefacto, o buscar a quien en Aguasprofundas podría estar interesado en él. Felarn puede y les ayuda, como hace Kroto. El método de destrucción o destino del espejo queda en tus manos según las necesidades de tu campaña.

Incluso si Renala muere, la madre matrona de Renala no se da por vencida. Podría enviar más drow para recuperar el espejo, siendo acosando a los personajes mientras crea que sigue entero. Si se entera que ha sido destruido, podría enviar a sus seguidores tras el grupo en un intento final de venganza.

Si los personajes tuvieron éxito, puede recurrir a Felarn y Kroto como contactos y aliados. También podrían ser considerados como habituales de La Sombra Inferior, quizás obteniendo unos pocos amigos -o enemigos- en los bajos fondos.

Sobre el Autor

Sterling Hershey es un arquitecto y diseñador de juegos independiente. Fue uno de los diseñadores de la Bóveda de los Monstruos: Amenazas al Valle del Nentir y contribuye con el D&D INSIDER. Sterling ha trabajado intensamente en una galaxia muy, muy lejana, diseñando muchos suplementos y productos del Juego de Rol Star Wars y Juego de Miniaturas Star Wars.