

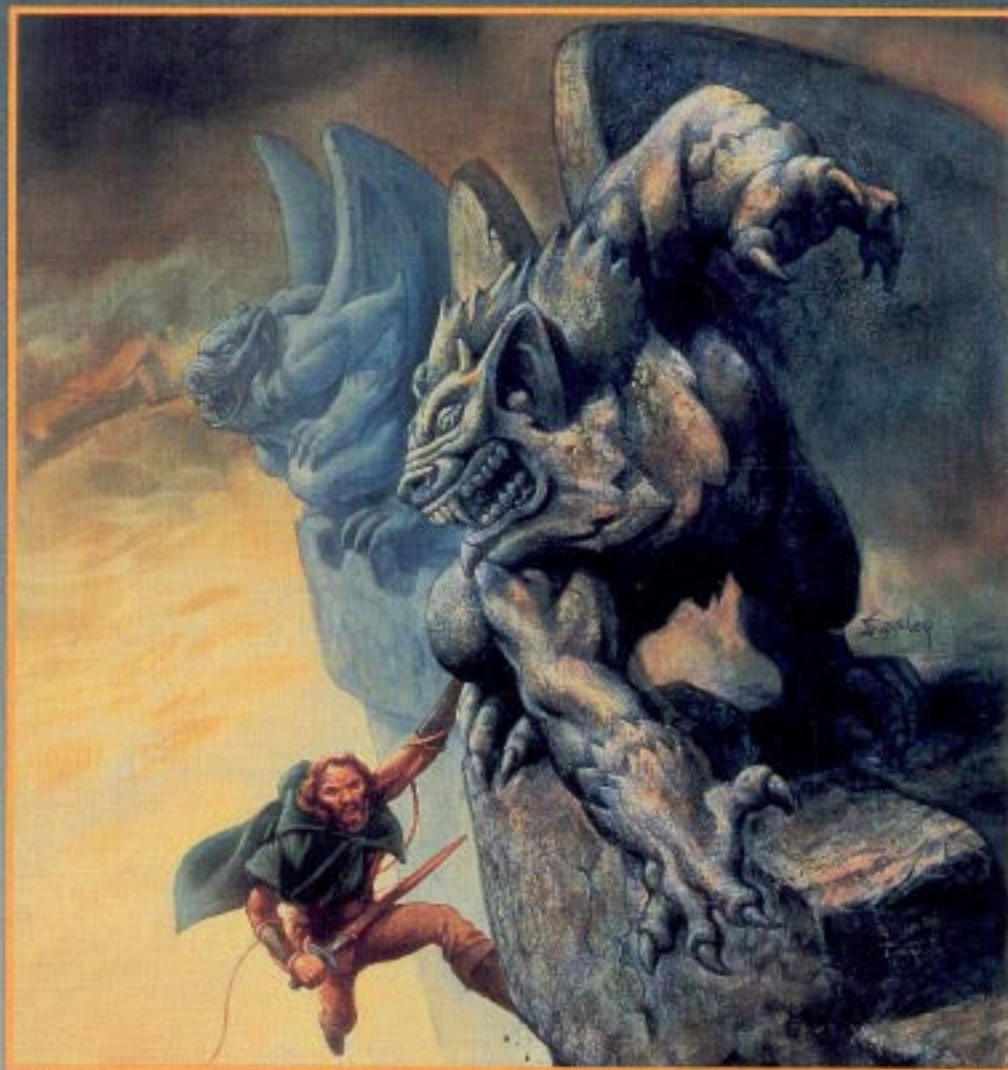
Advanced Dungeons & Dragons®



Aventura Oficial del Juego

Bajo Illefarn

por Steve Perrin

TSR, Inc.
PRODUCTOS DE TU IMAGINACIÓN™

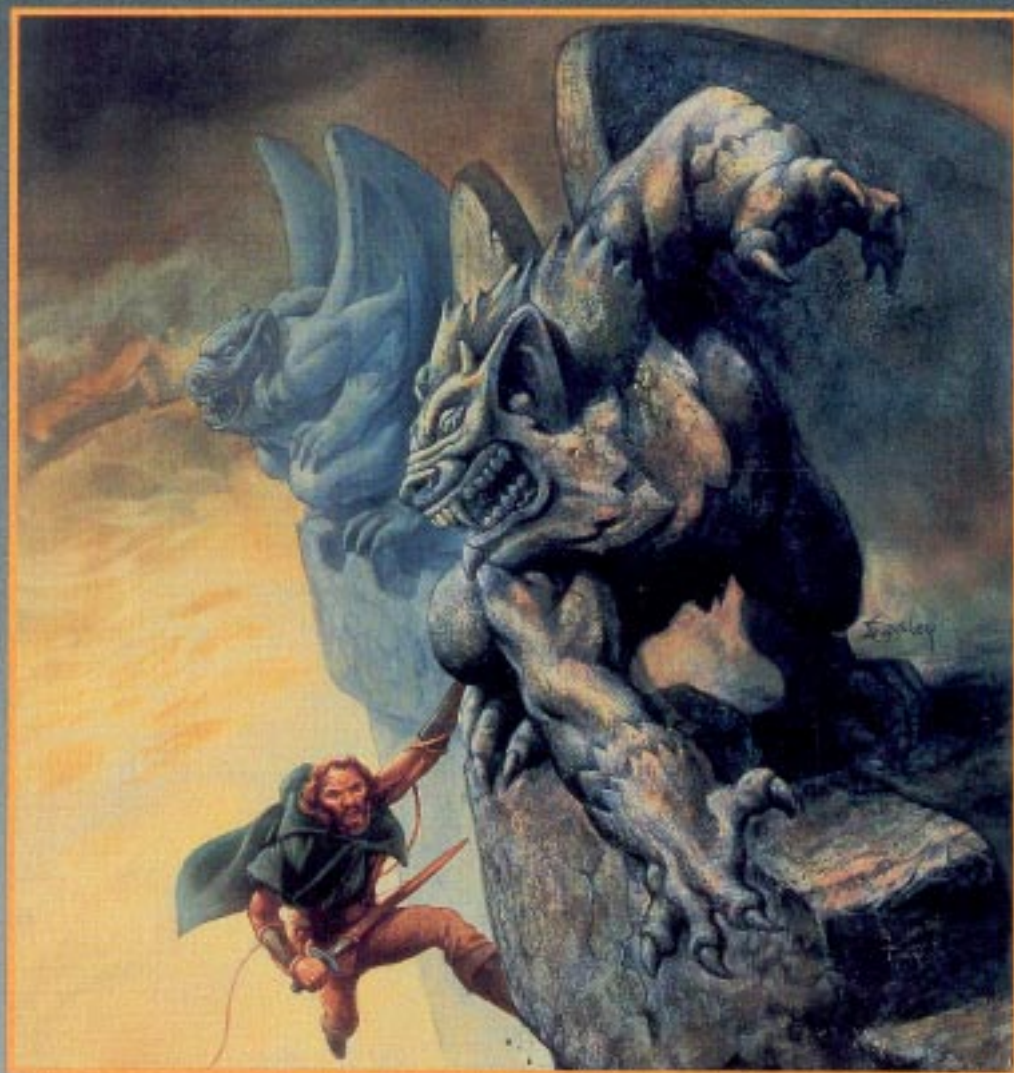
Advanced Dungeons & Dragons®



Official Game Adventure

Under Illefarn

by Steve Perrin



Advanced Dungeons & Dragons®



9212



BAJO ILLEFARN

Por Steve Perrin

Aventura oficial para 4-6 personajes de niveles 0-3

CRÉDITOS

Editor: Rick Swan
Cubierta: Jeff Easley
Diseño Interior: Luise Perenne
Cartografía: Stephen Sullivan
Tipografía: Kim Janke

Traducción: José M. García

© Copyright 1987 by TSR Inc.
Edición traducida May 2002

Índice

Introducción	2
Personalidades de Vado de la Daga.....	16
Aventuras.....	22
Incursión Lagarto.....	26
Servicio de caravana.....	30
Bajo Illefarn.....	36
Personajes Pregenerados	51

Mapas:

- Mapa 1, El Reino Caído
- Mapa 2, Vado de la Daga y las Regiones Circundantes
- Mapa 3, Mapa de la Ciudad de Vado de la Daga
- Mapa 4, Mapa de Meldar

Introducción

Bajo Illefarn es un libro de campaña de AD&D para un Dungeon Master y de cuatro a ocho personajes de 1^{er} nivel. También es posible comenzar como un personaje de nivel 0. Más tarde hablaremos de eso.

Comienzas como un personaje en la ciudad mercantil de Vado de la Daga. Según la ley de Vado de la Daga, sirves en la milicia. Como miembro de la milicia, tienes la oportunidad de participar en varias aventuras que deberían permitirte avanzar de nivel. Cuando la campaña acabe, tu personaje debería estar en el 3^{er} o 4^o nivel. Un personaje de clase múltiple puede llegar a nivel 2 para algunas o todas sus categorías.

Si tienes un personaje que ha alcanzado el nivel 1^o en N4, *Treasure Hunt*, tu aventura se sitúa en el mar al este de Vado de la Daga. Después de esa aventura, tu personaje decidió ver mundo y acabó en Aguaprofunda, la principal ciudad mercantil del norte. Pronto hallaste que la gran ciudad era un poco demasiado para un simple isleño, así que te viste atraído a la ciudad más pequeña de Vado de la Daga, encontrándote sólo después de que te estableciste en una minúscula habitación en la Taberna la Dama Fortuna(o una suite suntuosa en la Taberna el Río Brillante si guardaste la mayor parte de tu botín de la caza del tesoro) que la residencia en Vado de la Daga significa alistarse en... pero llegaremos a eso en un momento.

Al Jugador Principiante

Si nunca has jugado al juego AD&D antes, no te preocupes. *Bajo Illefarn* está pensada para hacer de ti un jugador completo de AD&D en tan poco tiempo como sea posible.

Todo lo que necesitas es el *Manual del Jugador*, aunque puedes hallar las opciones presentadas en *Unearthed Arcana* también útiles. La mayoría de las decisiones como la elección de conjuros, la adoración de dioses, las pericias en armas, y eso están en manos del Dungeon Master. Te ayudará con tus elecciones.

Creando Tu Personaje

Es más probable que varias categorías y razas lleguen a ciertas zonas que otras.

Si quieres un bosquejo del lugar donde creció tu personaje, ve a la sección “Gente de los Reinos” en la página 3.

Habilidades

Puesto que todo el mundo empieza con un personaje de nivel 1(o menor), se sugiere que el Dungeon Master escoja uno de los cuatro métodos bajo “Creando un Personaje Jugador” en la *Guía del Dungeon Master*. El método I funciona mejor, pero cualquiera de ellos servirá.

Controles de Habilidad

En varias ocasiones a lo largo de estas aventuras, se te pedirá que hagas *controles de habilidad* contra una de las seis habilidades de tu personaje: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El control se denominará control de Destreza, control de Constitución, o lo que quiera que sea apropiado a la situación actual.

Un control de Habilidad se tira con 1d20. El control tiene éxito si la tirada es igual o menor a la habilidad en cuestión. Por ejemplo, un personaje con una Destreza de 13 está intentando cruzar un tronco atravesado en un barranco. El Dungeon Master pide un control de Destreza, y el jugador tira un 14 en 1d20, un fallo. El personaje cae al fondo del barranco.

Los controles de Habilidad son a veces modificados por la dificultad o la sencillez de la acción. El Dungeon Master te dirá que número necesitas sacar y que dado tirar.

Categorías de Personaje y Razas

Todas las categorías y razas pueden encontrarse en Vado de la Daga, aunque los tipos más urbanizados como ladrones, asesinos, y monjes están en poca cantidad. Vado de la Daga es una frontera, y las alambicadas especialidades de la civilización no han enraizado aún. Esto no significa que un ladrón, asesino, o monje no pueda venir a Vado de la Daga de otro centro de población mayor, pero no es probable que sean de “cosecha propia”.

Alineamiento

Para un personaje principiante, es mejor escoger un personaje legal o neutral. Vado de la Daga no es un lugar que

aliente a los caóticos o el mal, aunque una persona legal malvada podría ocultar su naturaleza básica sin mucho problema.

Generalmente, los personajes de alineamientos malvados o caóticos tienden a dividir un grupo de aventureros si se juega en condiciones. Eso sólo es una buena razón para desalentar su uso como PJs, puesto que los personajes de primer nivel necesitan toda la cooperación que puedan conseguir.

Lenguajes

Todos los personajes conocen los lenguajes normales de su alineamiento, categoría, y raza. La alfabetización no es común. De los personajes jugadores con una Inteligencia mayor de 5 y los PNJs con una Inteligencia superior a 7 puede esperarse que escriban en Thorass, la lengua comercial local. La habilidad para leer los varios lenguajes rúnicos es mucho más común.

Habilidades Secundarias

Las Habilidades Secundarias en Vado de la Daga no son exactamente las mismas que las dadas en la *Guía del Dungeon Master*. Cada personaje probablemente haya tenido algún entrenamiento en algunas otras habilidades además de sus habilidades de categoría de personaje. O escoge una habilidad de trasfondo de la tabla que sigue o tira el dado, lo que decidáis tú y el Dungeon Master.

Tabla de Habilidades Secundarias de Vado de la Daga

Dado	Resultado
01-02	Herrero
03-04	Arquero/Flechero
05	Armero
06-15	Granjero
16-20	Guardabosques
21-25	Posadero
26-30	Cazador
31-35	Pescador(caña)
36-40	Ganadero(vacuno o oveja)
41	Joyero
42-45	Curtidor
46	Pintor/retratista
47-50	Albañil/Carpintero
51-52	Botero
53-55	Costurero/Sastre
56-60	Cochero/transportista
61-65	Comerciante
66-70	Trampero

71-75	Carpintero/Ebanista
76-95	Ninguna digna
96-00	Tira de nuevo ignorando los resultado de 76-00

La tenencia de una habilidad secundaria no ayudará necesariamente en el curso de una aventura, pero no puede hacer daño. También proporciona una comprensión de la ocupación actual de tu personaje así como de las anteriores.

Puedes utilizar una habilidad secundaria recordándole al DM que la tienes cuando suceda una situación en la que puede ser útil. Si el DM permite el uso de la habilidad, puede decidir que la habilidad funciona automáticamente (“Sí, dada tu habilidad como posadero, conoces al propietario de la Vaca Feliz personalmente y puedes pedirle un favor.”), o él puede hacer que hagas un control de habilidad. (“Puesto que eres cazador, haz un control de inteligencia con 1d20 para ver si reconoces este rastro.”) Recuerda que esto significa que si la Inteligencia de tu personaje es de 12, y tiras un 12 o menos, tienes éxito.

Personajes Pregenerados

Si todo esto parece demasiado trabajo, lo cual puede ser con un jugador novato, hay seis personajes pregenerados en la última página de este libro. Si quieres quitarte algunos problemas, pregunta al Dungeon Master si puedes ver estos personajes y puedes utilizar uno de ellos como tuyo.

Personajes de Nivel 0

Una forma interesante de comenzar una nueva aventura es empezar con un personaje de nivel 0. Este estilo de juego fue iniciado en N4, *Treasure Hunt* por Aarón Allston.

A nivel 0, tu personaje comienza como una persona normal con una pericia de armas, sin magia, sin habilidades especiales, y 1d6 puntos de vida. Es una buena idea permitir a un personaje de nivel 0 los 6 puntos de golpe sin tirada de dado.

El personaje también comienza con –500 puntos de experiencia. Eso es, 500 puntos menos de cero. A medida que el personaje gane experiencia, el Dungeon Master toma nota del comportamiento del personaje. ¿Coge el personaje continuamente nuevas armas y

experimenta con ellas? ¿Expresa el deseo de aprender magia? ¿Intenta robar y abrir cerraduras? Cuando el personaje finalmente alcance cero puntos de experiencia, el personaje y el Dungeon Master se reúnen y deciden la categoría, el alineamiento y eso, basado en las acciones del personaje y sus inclinaciones en su carrera aventurera hasta ahora.

Para más detalles sobre los personajes de nivel 0, consulta *Treasure Hunt* (N4).

Gente de los Reinos Olvidados

Los Reinos Olvidados son descritos con algún detalle en el Vademécum de Campaña de Los Reinos Olvidados.

Los PJs de *Bajo Illefarn* son normalmente del norte y las tierras del oeste del continente, aunque los viajeros pueden recorrer el Camino del Comercio desde Cormyr o la misteriosa Amn.

Es más probable que los personajes principiantes sean residentes de la zona dentro de un radio de kilómetro y medio alrededor de Vado de la Daga. La información que sigue son sólo sugerencias de donde podrían venir personajes dentro de ese radio.

Humanos

La mayoría de los humanos de la zona vienen de una de cuatro regiones: Aguaprofunda, Vado de la Daga, Secomber, y la Posada del Camino. Los humanos que no viven realmente en estas regiones tienden a depender de una de ellas como lugar de mercado.

Caballeros. Estas personas honorables vienen de Aguaprofunda y Vado de la Daga, aunque unos pocos vienen de Secomber. La mayoría de los PJs caballeros en Vado de la Daga son los vástagos de la banal nobleza que rige varios asentamientos alrededor de la ciudad. El duque de Vado de la Daga es un caballero, como lo es su maestro de armas. Es posible que un personaje ser un primo del duque de Vado de la Daga, si el DM quiere tratar con ese tipo de complicaciones familiares.

Guerreros. Fieles a la tradición, los guerreros pueden venir de cualquier parte de los reinos. Vado de la Daga, Aguaprofunda, Secomber, y la Posada del Camino proporcionan todas su tasa de robustos guerreros.

Guardabosques. La población de guardabosques se halla principalmente en Vado de la Daga, Secomber, y la Posada del Camino. La relativamente cosmopolita Aguaprofunda no es contributiva al estilo de vida de un guardabosques.

Bárbaros. La población bárbara reside en los Páramos Altos y son reacios a vagar lejos de esta zona. Son ganaderos nómadas en lucha constante con los goblinoides de los páramos.

Magos/Especialistas. Los magos de todos los tipos pueden hallarse en todas partes, aunque tienden a preferir la residencia en zonas más pobladas. Aguaprofunda es el centro de actividad mágica en estos derroteros, con una cofradía reconocida de magos de bajo nivel. Las ruinas del Castillo Astadedragón son famosas por contener hechiceros malignos de alto nivel.

Clérigos. Como los magos, los clérigos son también comunes a lo largo de los Reinos Olvidados, aunque las aldeas agrícolas como Secomber tienen poco que ver con las principales religiones de la región, aparte de sus druidas y sacerdotes de Chauntea residentes. La mayoría de clérigos aventureros provienen de Aguaprofunda, Vado de la Daga y el Castillo Astadedragón.

Druidas. El principal centro de la actividad druidica en la zona de Vado de la Daga es el Bosque Brumoso. Alrededor de Aguaprofunda, el bosque de los elfos proporciona un buen número de druidas.

Ladrones. Vado de la Daga es demasiado pequeña para soportar una verdadera Cofradía de Ladrones. Todo el mundo conoce a casi todo el mundo, y el latrocinio en serio es virtualmente desconocido. Al mismo tiempo, existe apego al ladrón heroico que utiliza su talento para desvalijar ruinas y fortalezas malignas. Con este panorama, Vado de la Daga tiene pocos aventureros ladrones.

Los ladrones de un trasfondo más tradicional vienen de lejos o son autodidactas. No hay Cofradías de Ladrones en Aguaprofunda; es malo para los negocios.

Asesinos. Los asesinos tienden a frecuentar las grandes ciudades y no tienen mucha demanda de servicios en estas regiones. Cualquier asesino en Vado de la Daga ha venido de mucho

más lejos que Aguaprofunda, que también se ha librado de asesinos organizados. Estos días, la mayoría de asesinos vienen de Amn o Puerta del Oeste en el Mar Interior.

Monjes. No existen áreas locales de entrenamiento o monasterios para los monjes en Vado de la Daga. Algunos pueden venir a Vado de la Daga de la zona de Aguaprofunda o de grandes ciudades del este y el sur.

Elfos

Desde la pérdida del Reino Caído, los elfos han estado en pocas cantidades alrededor de Vado de la Daga. Sin embargo, unos pocos escogieron no marcharse con sus antiguos asociados, y ellos y sus descendientes aún viven en algunas de las zonas más aisladas. Dado su amor por la naturaleza, se encuentran particularmente como en casa en los bosques y las llanuras. Aunque rara vez se los encuentra en las ciudades, su fascinación por la joyería de calidad y la magia puede llevarlos a áreas pobladas de vez en cuando.

Elfos dorados(altos). Una familia noble de elfos dorados se quedó cuando los otros se fueron. Sir Elorfindar y su familia mantienen la presencia de Elfos Altos en la zona de Vado de la Daga hasta este día.

Elfos lunares. Normalmente, este tipo de elfos tienen menor presencia que los Elfos Dorados. Este no es el caso de Vado de la Daga, principalmente a causa del alto número de Elfos Dorados que se marcharon con el Reino Caído. Algunos elfos lunares se quedaron con Sir Elorfindar después de la desintegración del Reino Caído. Otros se quedaron en la zona por sus propias razones. Si no con Sir Elorfindar, los Elfos Lunares pueden hallarse en el Bosque Brumoso o el Bosque Alto. También puede hallárseles en los Bosques de Aguaprofunda, y algunos pueden encontrarse en Vado de la Daga. La mayoría de PJs elfos son o bien nietos o bisnietos de Sir Elorfindar o algunos de los Elfos Lunares que lo siguieron.

Elfos Salvajes. Estos elfos nunca consideraron abandonar su hogar ancestral. Se les encuentra estos días en la Oquedad Riente y el Bosque Brumoso. Dada su naturaleza, no son buenas elecciones como PJs. Sin embargo, puesto que los elfos del

Bosque Brumoso interactúan con los humanos y otras razas ocasionalmente, un PJ elfo salvaje debería provenir del Bosque Brumoso. Los elfos de la Oquedad Riente se cuidan a sí mismos.

Elfos oscuros. Se dice que los elfos oscuros habitan en las entrañas de la misteriosa Astadedragón. Si realmente están ahí o no, es su tipo de lugar. No se recomienda los Elfos Oscuros como PJs.

Enanos

Lo que queda de la población enana está principalmente representada por la familia de Derval Ironeater en Vado de la Daga. Unos cuantos viven en Secomber, unos pocos más en Aguaprofunda. No quedan muchos, pero entre los que quedan, muchos desean reestablecer algo de la antigua gloria de la decadente raza enana. Debido a su amor a la bebida, una taberna es un posible lugar donde encontrar enanos. Hablar de oro u otros metales preciosos también asegura la atracción de la atención de cualquier enano a la escucha.

Gnomos

Existen unos pocos gnomos mercaderes en Vado de la Daga, Secomber y Aguaprofunda. Como los enanos, los gnomos son aficionados a la bebida y la riqueza, pero también disfrutan de los placeres de la naturaleza. Búscalos en una taberna o en un bonito prado cercano.

Halflings

Los Halflings no son muy comunes en Vado de la Daga, aunque los que viven allí son bastante destacados. Secomber, sin embargo, es casi una ciudad halfling. Casi el 50% de la población de Secomber no pasa del metro veinte de estatura. Unos cuantos halflings pueden hallarse en Aguaprofunda y en algunas de las aldeas agrícolas alrededor de la Posada del Camino. Son más abiertos y extrovertidos que los enanos o los elfos y se llevan bien con la mayoría de las razas.

¿Puedes Conseguirlo en Vado de la Daga?

Vado de la Daga está intentando ser una metrópolis ocupada, pero aún es básicamente una zona fronteriza que

carece de muchas de las ventajas que se encuentran en una ciudad grande. Simplemente no es lo suficientemente grande, por ejemplo, como para mantener a muchos artesanos. Lo que es más, algunos artesanos de Vado de la Daga no son tan habilidosos en sus negocios como sus contrapartidas en las comunidades grandes.

Los precios para los objetos sencillos en Vado de la Daga son los mismos que los dados en el *MdJ*. Los objetos más complejos, como ballestas o la armadura de mallas, no se fabrican localmente. Estos objetos pueden adquirirse de mercaderes de paso, pero el encarecimiento es considerable: típicamente un 100%. Un traje de cota de mallas, por ejemplo, que normalmente cuesta 750 mo costará 150 mo en Vado de la Daga, si está disponible. Como regla general, cualquier objeto que cueste más de 50 mo en el *MdJ* costará el doble en Vado de la Daga.

No hay ningún alquimista disponible en Vado de la Daga. Todas las pociones doblan el precio cuando están disponibles, lo que no es frecuente. Las pociones ofrecidas en venta deben traerse de Aguaprofunda o de otro destino del Camino del Comercio, lo que da a Vado de la Daga otra excusa para subir el precio. Los componentes raros para los conjuros son incluso más raros en Vado de la Daga y de nuevo cuestan más de lo normal. El único boticario en la ciudad es un sacerdote del templo de Chauntea, y sus ventas son parte del ingreso del templo.

¿Qué mercancías están disponibles en Vado de la Daga? Todos los tipos de ropas están a la venta, aunque las prendas fabricadas de algodón o seda con muy caras. La mayoría de la ropa está hecha de lana, proporcionada por las ovejas locales, y cuero. Olvídate de las pieles exóticas, a menos que el comprador desee pagar un ojo de la cara por ellas.

Hay varios herreros en Vado de la Daga que pueden proporcionar armas sencillas, como espadas y hachas, y equipamiento para la casa. Si las armas o armaduras se dañan, los artesanos locales pueden arreglarlas. Hay muchos reparadores de filigranas y armamento en las calles de Vado de la Daga, en su

mayor parte de confianza y con precios razonables.

Puesto que los residentes de Vado de la Daga viven principalmente de la tierra, muchos productos agrícolas y pesqueros están disponibles. Frutos, verduras, y carnes no son difíciles de conseguir a precios permisibles. Los animales son comunes en Vado de la Daga; los servicios de cuidados de animales son abundantes.

Los joyeros de Vado de la Daga están siempre buscando extrañas joyas que pudieran hallar su camino a la ciudad. Puesto que estas llegan a Vado de la Daga tan infrecuentemente, los joyeros lo suficientemente afortunados para tropezar con una pueden pedir y fácilmente conseguir el doble de su precio de venta normal. Los objetos mágicos son bastante raros, y también se venden por el doble de su precio. Hay un montón de mercaderes en Vado de la Daga que no están familiarizados con los objetos mágicos y pueden venderlos inconscientemente por un precio bajo si no pueden imaginarse lo que se supone que son. Un comprador con suerte puede caminar con un tesoro por un precio ridículamente bajo si visita el mercado en el momento oportuno.

¿Qué Más?

Esto por supuesto es sólo una vista general de la vida en Vado de la Daga. Si tienes preguntas hazlas a tu DM. Mejor aún, tómate algún tiempo para explorar la ciudad antes de embarcarte en la aventura. Comprueba los negocios locales, escucha los cotilleos en las tabernas, camina por las calles, preséntate a los viandantes amistosos. No estarás en casa mucho tiempo.

Jugador – Deja de Leer

Si juegas un personaje en la campaña *Bajo Illefarn*, por favor deja de leer aquí. Saber los detalles de la campaña lo hará menos divertido de jugar para todos los implicados.

Si tienes intención de ser el DM de la campaña, continúa.

Introducción del Dungeon Master

Lo que sigue está pensado principalmente para el Dungeon Master primerizo. Los DMs experimentados estarán familiarizados con mucho de

este material. Carga con nosotros y sigue leyendo. Aún puedes aprender una o dos cosas.

La Campaña de Vado de la Daga

Bajo Illefarn está enfocada en la ciudad de Vado de la Daga y, más importante, en la institución de la milicia de Vado de la Daga. La milicia reúne personajes que nunca se asociarían de otro modo. La pertenencia a la milicia da a los personajes novatos un origen común y les alienta a considerarse parte de un equipo.

Una vez los personajes están preparados para la acción, se te proporcionan tres misiones de la milicia en las que los aventureros pueden dar caza a incursores hombres lagartos (*Incursión Lagarto*), proteger una caravana (*Deber de Caravanas*), y rescatar a la hermana del duque y hallar un poderoso amigo (*Misión de Rescate*). Las aventuras pueden llevarse a cabo en cualquier orden. Además de proporcionar experiencia y perspectiva de avance, estas aventuras ofrecen valiosas pistas y ayuda mágica para la aventura principal que viene.

Después de completar estas tres primeras aventuras, el desastre natural golpea en forma de un terremoto. A los personajes se les da una amplia oportunidad para conseguir importantes contactos durante las operaciones de rescate que siguen al terremoto. Entonces la ciudad descubre que ha caído una maldición como resultado del terremoto, y los robustos hombres de la milicia que lo han hecho tan bien en misiones previas son enviados para encontrar la fuente de esta maldición.

Consejos para el Dungeon Master

Bajo Illefarn es una campaña episódica. Es decir, la campaña presenta aventuras situadas en la misma zona general sin ningún tema unificante que no sea el que todas implican a miembros de la milicia de Vado de la Daga. Hay numerosas amenazas de complot para proporcionar oportunidades de futuras aventuras una vez la aventuras de la campaña se hayan completado. Los PJs también pueden desear seguir uno o más de estos complots entre las aventuras presentadas.

Por ejemplo, un objeto de botín tomado por los personajes en la

aventura de la *Incursión Lagarto* es un diente de ceratosaurio que ha sido encantado para llamar ceratosaurios. El personaje no tiene un uso inmediato para este objeto, puesto que sólo funciona en la vecindad de la Ciénaga del Lagarto. La persona obvia a la que vender esto es Ojorrojo, el jefe hombre lagarto. ¿Pero cómo puede el personaje contactar con Ojorrojo? Esto podría llevar a otra expedición en el pantano para encararse a hombres lagartos hostiles y dinosaurios y quizás para descubrir las ruinas de viejas aldeas olvidadas del periodo del Reino Caído. ¿Y cuán receptivo será Ojorrojo? Podría decidir coger el diente por encima de los cadáveres de los personajes.

En alguna otra parte, los PJs pueden encontrar a Lady Bronwyn, que es mayor que su hermano, el duque, y mucho más interesada en el poder. ¿Están los PJs interesados en ayudarla a demostrar su valía para gobernar? ¿Puede el mapa a Illefarn y la buena voluntad del rey de la Oquedad Riente combinarse en una expedición exitosa? ¿Va el Barón Agwain intentar vengarse de la gente que frustraron su cortejo a Bronwyn?

Controlando la Narración

Puede ser frustrante cuando los personajes vagabundean en una dirección que el DM no quiere que tomen. Aquí tienes algunos métodos para ayudar a mantener a los personajes siguiendo la narración que quieres que exploren.

Para los principiantes, haz de los personajes una parte integral del trasfondo de la campaña. ¿Juega alguien un caballero? Entonces mantenlo atendiendo al duque en el castillo. Quizás Lady Bronwyn esté interesada en él. Esto proporciona una motivación poderosa para dar caza al secuestrador.

Delfen es un excelente estímulo para un mago. Si un personaje quiere aprender más conjuros, tendrá que hacerle a Delfen un favor, que ocurre que coincide con las necesidades de la narración.

La milicia de Vado de la Daga proporciona las razones más apremiantes para mantener al PJ en ruta. Los personajes inicialmente tienen que salir de aventuras porque es su

trabajo, y están bajo órdenes. La milicia también funciona como una unidad familiar para los PJs y alienta los lazos de lealtad. Un grupo que permanece unido es mucho más fácil de controlar; si un miembro del grupo va a alguna parte, es probable que el resto lo siga si comparten este lazo común.

Es una buena idea mantener algún control sobre los tipos de personaje jugados. Los personajes malvados, si se juegan correctamente, pueden crear muchos problemas a un grupo de personajes novatos. No sólo inspiran desconfianza, pueden destruir a los personajes más débiles. Más tarde, cuando todos tengan mucha más experiencia jugando, estos personajes pueden ser divertidos, pero los principiantes deberían mantener las mismas actitudes que los héroes de historias de espada y brujería y se mantengan unidos contra las fuerzas del mal.

Metas del Dungeon Master

En resumen, un DM debería tener dos objetivos en mente.

El primer objetivo es hacer la aventura divertida para todo el mundo. Los jugadores deberían pasarlo bien llevando sus personajes y experimentando las aventuras que les presentas. Deberías pasarlo bien impresionándolos con tus intrigantes planes e interesantes encuentros.

El objetivo secundario es mantener a los personajes especulando. En cada una de las aventuras presentadas en este paquete, los PJs comienzan con un problema y terminan cerrando otro distinto. Por ejemplo, comienzan defendiendo un castillo vecino y terminan negociando con Ojorrojo. Comienzan explorando una ruta de caravanas y acaban protegiendo una caravana. Empiezan rescatando a Bronwyn y terminan amigos del rey de la Oquedad Riente. Comienzan investigando una maldición y acaban encontrando la corona de Devin. Estos cambios en la línea de narración son bastante simples, pero mantienen a los personajes investigando, y eso mantiene su interés.

Trucos para el Comercio

Aquí hay unas cuantas técnicas que pueden mantener a los jugadores regresando a por más. Algunas pueden

utilizarse como ganchos para próximas aventuras.

El Enemigo Oculto. ¿Quién está realmente detrás de todos los problemas de Vado de la Daga? ¿Quién enseñó a los hombres lagartos a entrar en una fortaleza inadvertidos, alentó a los orcos a atacar el Camino del Comercio, instó a Agwain a secuestrar a Bronwyn, animó a los orcos a atacar la Oquedad Riente, y promovió la invasión orca de Illefarn?

¿Es Kelthas el Horripilante, el necromante que también ha invadido Illefarn? ¿Es todo un elaborado plan de Sir Llewellyn para reclamar sus derechos sobre el ducado? ¿Es algún otro personaje que todavía no ha hecho acto de presencia?

Por supuesto, ni que decir tiene que ninguna persona está detrás de todos los desastres, pero no hace daño a los jugadores creer que hay una mente maestra.

La Agenda Oculta. ¿Hay un propósito general para todas estas aventuras que no es aparente inmediatamente? ¿Están siendo los personajes preparados para algo más grande? ¿Por qué está Delfen en Vado de la Daga? ¿Está reclutando para algún proyecto propio secreto? ¿O es el misterioso Sir Elorfindar intentando devolver la antigua gloria al Reino Caído recuperando algunos de sus tesoros perdidos?

Alguien puede tener sus propios propósitos en mente para estas aventuras, pero por qué hace que parezca un misterio que los personajes deben resolver.

La Molestia Constante. Utilizar una molestia recurrente puede mantener a los personajes ocupados y demasiado atareados para advertir todas las pistas. Puede ser casi cualquier cosa, desde un concejo tirano que hace demasiadas peticiones, a un PNJ irritante que se pega al grupo y les mete en problemas. Semejante PNJ podría ser Lady Bronwyn. No es particularmente molesta, pero podría meter definitivamente en problemas al grupo si su hermano se entera de que la estaban animando a la aventura.

La pista no-tan-sutil. Cuando quiera que cualquiera de las técnicas de arriba parece que se están desgastando y los jugadores están empezando a cansarse, es hora de darles alguna satisfacción

permitiéndoles solventar el problema o misterio de ese momento. Normalmente esto puede hacerse dejando caer una pista o insinuación que no pueden perderse para la solución.

Una forma de hacer la presentación de la pista más interesante es seleccionar un jugador y apartarlo de los otros. Dale la pista en forma de una audiencia con un oficial superior o un mensaje secreto de un amigo. Entonces es asunto del jugador si su personaje comparte o no la información con sus compañeros. No abuses de esta técnica, sin embargo, porque te arriesgas a crear división en el grupo. No quieres eso.

También puedes dirigir una situación que permita que una pista importante caiga en manos de los PJs. Por ejemplo, una banda de orcos ataca y es derrotada. Examinando los cuerpos de los orcos, el PJ encuentra un objeto que se sabe que pertenece al viejo Duque Pryden que se creía perdido con él en el asedio del Castillo Astadedragón. Incluso si su falta de experiencia les hace pasar por alto esta información sobre el duque u otra autoridad, al menos han hallado la respuesta al misterio. Esto puede darles el incentivo para ganar más experiencia hasta que estén preparados para luchar con los peligros de Astadedragón por sí mismos.

Modificando los Controles de Habilidad

A veces se modifican los controles de habilidad de acuerdo a la dificultad o la facilidad de la tarea a realizar. El Dungeon Master puede modificar la probabilidad de éxito en una de las dos formas.

El camino más simple es añadir un modificador de dificultad a la tirada. Por ejemplo, trepar por una pendiente pronunciada puede requerir un control de fuerza. Si la pendiente es particularmente pronunciada, añade 1-5 al número tirado antes de compararlo con la fuerza del personaje. Si la tirada modificada es demasiado alta, el control de habilidad falla.

Otro modo de modificar un control de habilidad es utilizar un dado diferente. Por ejemplo, tirar 3d6 en lugar de 1d20 significa que los personajes con puntuaciones altas casi siempre tendrán éxito, mientras que aquellos con habilidades bajas

normalmente fallarán. Esto se debe a que la tirada usual en 3d6 está entre 9 y 12. Los controles de habilidad más difíciles pueden resolverse pidiendo el uso de 4d6 o incluso 5d6, haciendo el éxito casi imposible por todos excepto los personajes con las habilidades más altas.

Entrenamiento y Experiencia en Vado de la Daga

Normalmente, como se describe en la *GDM*, el entrenamiento para el nivel superior cuesta 1500 mo por cada nivel actual del personaje por semana. El entrenamiento dura un número de semanas apropiado a las actividades previas del personaje, como determine el DM.

En Vado de la Daga y alrededores, las monedas de oro no son tan comunes como en zonas más ricas como Aguaprofunda, Cormyr, o Amn. En su lugar el pago se realiza en servicio o con la forma de una recompensa.

Servicio

Aquellos que pasen muchos años en sus profesiones al servicio de otros personajes de nivel más alto son pagados con entrenamiento para conseguir un estatus mayor en sus profesiones.

Recompensas

Aquellos que han realizado un servicio particular a su comunidad o a un personaje de nivel alto son recompensados con entrenamiento. O bien la comunidad proporciona el entrenamiento, o, si la comunidad carece de recursos para proporcionar el entrenamiento, lo pide como favor a alguien que pueda hacerlo. La comunidad o el personaje que recibe el servicio hace los arreglos para el entrenamiento.

Como regla, los aventureros ganan entrenamiento como recompensas. La milicia de Vado de la Daga en particular es recompensada con este entrenamiento. Conocerás más detalles de la milicia a medida que avances en la campaña.

En Términos de Juego

Un personaje gana crédito de mo derrotando monstruos, adquiriendo tesoros mágicos, o por otros métodos

aparte de adquirir dinero que son normalmente recompensados con puntos de experiencia. Esto toma la forma de un vale a nombre del personaje expedido por el Concejo de Vado de la Daga. Este vale está por demás de cualquier dinero ganado en una aventura, y puede gastarse en los costes normales de ganar un nivel.

Ejemplo de vale. Cork Sheperson es un guerrero de nivel 1 que ha matado monstruos y actuado heroicamente para ganar 1700 puntos de experiencia. Para avanzar al 2º nivel, debe tener 2000 puntos de experiencia y gastar al menos 1500 mo por semana de entrenamiento. Cork también ha acumulado 750 mo que valen otros 750 puntos de experiencia.

Dado que el concejo de Vado de la Daga le nomina un vale por 1700 mo válidas para entrenamiento por sus grandes esfuerzos en el comportamiento en la milicia, Cork no tiene que gastar ninguna de sus duramente ganadas monedas de oro en entrenamiento. Puede utilizar el dinero para comprarse una cota de mallas.

Creación Rápida de Personajes

Si tus jugadores no tienen el tiempo, la tendencia, o suficiente experiencia para crear sus propios personajes, hay uno personajes pregenerados en la sección central de este libro. Dale a los jugadores las estadísticas de esos personajes y toda la información necesaria. Las descripciones físicas de los personajes son asunto de los jugadores.

Vado de la Daga: Historia y Estructura Política

La ciudad de Vado de la Daga obtuvo su nombre de un incidente que ocurrió hará unos 400 años. Un maestro de caravanas mandó adelantarse a su hijo una noche para hallar un paso seguro a través del Río Brillante. El chico localizó un vado, pero fue sorprendido y atacado por un grupo de hombres lagarto. El muchacho mató a seis criaturas con su única arma, una daga, y mantuvo a raya al resto hasta que llegaron los refuerzos de la caravana.

Esto puede ser pura invención o la pura verdad o algo entre ambas. Los duques de Vado de la Daga afirman ser

descendientes directos de ese chico del vado. Las armas del duque son representadas como una sangrienta daga de plata en campo azur.

Cuando los elfos del Reino Caído se marcharon a lugares menos poblados, un nuevo reino brotó, conocido ahora como Reino de Hombre. Fue durante ese periodo cuando los duques de Vado de la Daga ganaron sus títulos y los derechos sobre todas las tierras que limitaban con el estado de Flosin en el norte, la Ciénaga del Lagarto en el oeste, el Castillo Astadedragón en el sur, y el Bosque Brumoso en el este. A veces, los duques han controlado activamente toda la zona, pero hoy en día no lo hacen.

Alrededor de un siglo después de que la guerra dinástica destruyera el Reino de Hombre, los subordinados del duque comenzaron a construir sus tiendas y hogares fuera del propio castillo, cerca del Río Delimbair (Brillante)¹. Después de un par de siglos sin problemas, la ciudad se volvió esencialmente independiente del castillo, aunque una muralla común los rodeaba a ambos.

Durante cientos de años, el duque de Vado de la Daga aún controlaba la ciudad, pero el Duque Conan le concedió los fueros hace 50 años. El actual duque, el joven Pwyll Greatshout, parece que no tiene tendencia a revocar los fueros. La ciudad en sí misma está dirigida por el Concejo de Gremios.

En una imitación consciente de los Lores de Aguaprofunda, los miembros del Concejo de los Gremios acuden a las reuniones con máscaras y nunca revelan sus identidades al populacho. Sin embargo, la población de la ciudad es demasiado pequeña para el verdadero secretismo. Todos saben que los maestros de los gremios son los miembros del Concejo de Gremios.

Los gremios de Vado de la Daga no son tan protocolarios como los de las ciudades más grandes. Hay un Gremio de Herreros, un Gremio de Mercaderes, un Gremio de Curtidores, un Gremio de Granjeros, un Gremio de Aguadores, un Gremio de Hombres del Río y un Gremio de Taberneros, entre otros. Los principales sacerdotes de las tres religiones mayores de la

¹ Se pronuncia <delimbair>

ciudad(Chauntea, Lathander, y Tymora) son también miembros del Concejo de Gremios. Según el texto de los fueros de la ciudad, el duque no es miembro, pero sí el cabeza de la milicia, que sucede que es el maestro armero del duque.

Viviendo en Vado de la Daga

Población

Alrededor de 300 residentes viven en la ciudad y el castillo del duque. La mayoría de ellos en los campos a las afueras de las murallas. Hay alrededor de 20 aldehuelas agrícolas a unos días de camino de Vado de la Daga(24-32 Km), cada una de las cuales tiene unas cinco familias de alrededor de 20 personas. Cada aldehuela tiene una casa fortificada en la ciudad a la que los residentes pueden retirarse en caso de invasión. También hay algunas granjas aisladas y unos pocos estados de la nobleza menor.

En total, hay alrededor de 1000 personas dependientes del mercado de Vado de la Daga para mercancías que ellos no pueden fabricar por sí mismos, y que se retirarían a Vado de la Daga en caso de invasión.

Otras Razas

La mezcla racial en la zona de Vado de la Daga es predominantemente humana. Menos del 15% de la población son semihumanos. Unas pocas de las aldehuelas independientes están formadas en su totalidad por halflings. Un par de familias halflings vive en Vado de la Daga. Hay muy pocos enanos, gnomos y elfos(aparte de los elfos de la Oquedad Riente), pero los que viven aquí son más bien sobresalientes en la comunidad.

Oportunidades de Entrenamiento

La Milicia

Por acuerdo con el duque, la ciudad mantiene su propia milicia, entrenada por los soldados del duque Pwyll. Cada humano sano residente de la ciudad entre los 15 y los 35 años está obligado a ser miembro de la milicia. Los halflings entre 22 y 60 años, los enanos entre 50 y 250, y los elfos entre 150 y 500 también deben servir 20 años en la milicia. Sólo las mujeres preñadas y las

madres con hijos pequeños están exentas, y sólo hasta que los hijos cumplan 5 años. El territorio alrededor de Vado de la Daga es asediado a veces por invasores malvados, y todo el mundo debe estar preparado para defender sus hogares y sus vidas.

Incluso los que están de paso de la edad adecuada se encuentran o entrenando con la milicia o conque les piden que se vayan. Si una persona se queda más de dos semanas, un soldado de la milicia se presenta en su residencia para reclutarlo. Por supuesto, la persona puede intentar evitar esta obligación, pero en una ciudad del tamaño de Vado de la Daga, es difícil. Cualquiera puede evita el deber pagando las tasas de otro miliciano, pero la mayoría de los habitantes preferirán gastar el tiempo que el dinero.

Aquellos que viven en las zonas alejadas del centro también se espera que tengan entrenamiento en la milicia y deberes en ella. Esto se lleva a cabo principalmente con revistas locales, normalmente en el estado de un barón local o en la aldehuela en general. Los representantes de la milicia de Vado de la Daga soportan la revista y ayudan con el entrenamiento.

A los nuevos reclutas de la milicia se les enseña a cabalgar y a usar la lanza. A cada miliciano se le da una lanza y una armadura de cuero tachonado. Si la armadura es arruinada de alguna manera, el miliciano debe reemplazarla. Las lanzas se reemplazan gratis.

Las obligaciones de la milicia son realmente muy ligeras, excepto en tiempos de problemas. Los miembros de la milicia deben presentarse al entrenamiento al menos un día al mes. Algunos vienen más a menudo y obtienen pericia antes que sus compañeros. La milicia se divide en varias tropas, y estas tropas se reúnen en distintos días. Generalmente, uno de los soldados estará entrenando mientras que los más experimentados están en servicio de guardia.

Las tropas de la milicia deben hacer guardia tres días de cada mes, actuando como patrulla de calle y guardia de la muralla. Normalmente, al menos dos unidades veteranas están de servicio un día dado, mientras que las unidades

nuevas entrenan y ayudan a los veteranos.

El entrenamiento en la milicia es suficiente para llevar a un personaje al nivel 1 de experiencia. Los miembros de la milicia también pueden ganar experiencia en el desarrollo de sus obligaciones, como se verá.

Los miembros de la milicia no son sólo guerreros. El éxito general de las organizaciones aventureras ha enseñado a los ancianos de la ciudad que todo el que camine tiene que participar en la defensa de la zona, por lo que clérigos y magos, también, son presionados para ingresar en la milicia. Los ladrones, monjes, asesinos, y similares se consideran como guerreros para propósitos de la milicia.

Cualquier miliciano que pueda permitirse tales armas como espadas y mazas es entrenado en su uso por el maestro de armas del duque, Sir Llewellyn Longhand. También proporciona entrenamiento avanzado en espadas y en cabalgar a la nobleza menor. El maestro cazador del duque, Kelson Darktreader, da lecciones de uso del arco y otras armas de caza a aquellos con ese talento.

El principal problema de la milicia se halla en sus miembros veteranos. Si consiguen cualquier habilidad significativa, los veteranos empiezan a pensar en alquilarse como mercenarios en Aguaprofunda o a los maestros de caravanas. O podrían empezar a pensar en correr alguna pequeña aventura por sí mismos.

Todo el equipo de la milicia aparte de las lanzas y la armadura debe suministrarlo el miliciano. La milicia tiene uso de caballos medios pertenecientes a la ciudad. Se debe indemnizar a la ciudad por la pérdida de un caballo, o con dinero o con un servicio extra en la milicia. Los miembros de la milicia que mueren en servicio serán alzados de entre los muertos si es posible, pero sólo hay un sacerdote en Vado de la Daga con esta habilidad. Los miembros veteranos de la milicia tienen prioridad para *alzar a los muertos*.

Los milicianos que participan en combate y otras misiones peligrosas están en su derecho de repartir cualquier botín que obtengan entre ellos. La ciudad está facultada para comprar cualquier objeto mágico que se

estime necesario para el bienestar de la ciudad. Los milicianos que entrenan a otros milicianos cobran una tarifa de 5 mp por día de entrenamiento por nivel. Ten en cuenta que los milicianos de 1^{er} nivel no pueden entrenar a otros miembros de la milicia.

Entrenamiento en Magia

El principal profesor de magia en la zona es Delfen Yellowknife, un mago que vive en una pequeña torre en la muralla de Vado de la Daga. Delfen acepta aprendices, y generalmente tiene tres o cuatro en cualquier momento. Está contratado por la ciudad de Vado de la Daga para proporcionar entrenamiento en magia y en la conjuración de hechizos especiales. También entrena a sus aprendices en la lucha con cuchillo.

El mago personal del Duque Pwyll, Gwydion Pen Dafwyd, enseña magia a una pareja de hijos jóvenes de la nobleza menor, así como a la hermana mayor del duque, Bronwyn.

No hay ilusionistas que trabajen abiertamente en Vado de la Daga, aunque los gnomos pueden conseguir entrenamiento como ilusionistas de Korbus Brighteyes.

Existen cuatro sitios de adoración en Vado de la Daga. El templo más grande es el de Chauntea, la Lady de la Cosecha. La sacerdotisa Maerovyna preside este templo. Aquellos que sigan a otras deidades también pueden adorarlos en las pequeñas capillas que mantienen Maerovyna y sus acólitos. Maerovyna instruye a los novicios en los caminos de la religión y la tierra.

Aquellos que deseen conocer la fe druida puede entrar en contacto con los druidas del Bosque Brumoso por medio del templo de Chauntea.

El templo de Lathander está en la colina cercana al castillo del duque. El duque mismo rinde culto aquí, como lo hacen la mayoría de residentes del castillo. Como el sacerdote de más alto rango en la ciudad, Liam Sunmist pastorea a todo el que lo necesite y entrena a cualquiera que llegue hasta él en busca de instrucción.

La capilla de Tempus es un nuevo añadido a la ciudad, y su sacerdote, Baergon Bluesword, es una nueva adición a la comunidad. Está allí principalmente para las tropas de Aguaprofunda, pero muchos otros

miembros de la milicia y aventureros que han tenido que luchar en la invasión del Astadedragón han desarrollado un interés en Tempus, y su pequeña capilla está empezando a llenarse.

Por otro lado, la capilla de Tymora ha sido parte de la ciudad durante siglos. Esta patrona de los aventureros tiene un número frecuente de seguidores, pero no los suficientes para garantizar la construcción de un templo. El actual sacerdote/encargado, Bando el Cojo, ha atendido la capilla durante los últimos cinco años.

Descripción de la Ciudad

(Consulta el **Mapa 3**.)

Vado de la Daga es una ciudad amurallada construida contra la ladera de una colina baja. La muralla de la ciudad también rodea el castillo del duque de Vado de la Daga. El muro protege a la ciudad y al castillo de las inundaciones periódicas.

La mayoría de los edificios de la ciudad están construidos en terreno bajo la colina que sostiene el castillo del duque. La zona alrededor del castillo está casi enteramente dedicada a los ciudadanos, donde los caballos y el ganado pasta en tiempos de asedio y cuando el río inunda las tierras bajas alrededor del castillo.

Generalmente, la mayoría de los edificios están hechos de madera y bálago. Sin embargo, desde que la familia de Derval Ironeater trajo sus habilidades para trabajar la piedra a la ciudad hace un siglo, varias personas han construido en piedra. El duque reemplazó las últimas maderas de su castillo con piedra, las torres de la muralla fueron reconstruidas en piedra, y varios edificios importantes de la ciudad han sido construidos o reconstruidos en piedra.

La mayoría de las casas en las zonas de viviendas atestadas aún están construidas en madera. La situación de estos edificios de madera a veces se reubican de forma distinta debido a algún incendio ocasional. Afortunadamente, la proximidad al río permite al Gremio de Aguadores sofocar los fuegos rápidamente.

1. Barracones

Después de la invasión desde el Castillo Astadedragón, el Concejo de

los Gremios decidió que la ciudad necesitaba un lugar central para que las unidades de servicio se quedaran, así como un cuartel general para las unidades situadas en la ciudad por Aguaprofunda.

Los barracones son un edificio de dos plantas con un nuevo campo de entrenamiento utilizado por la milicia, para alivio de los mercaderes que estaban cansados de que sus puestos del mercado fueran destrozados para que los milicianos pudieran entrenar.

2. Puertas de Caravanas

Este es el paso más grande de las murallas y normalmente se mantiene cerrada, abriéndose sólo cuando una caravana acampa en el exterior. Hay dos torres de 7'5 metros flanquean la puerta. La puerta en sí misma mide 5 metros de alto. Las torres flanqueadoras tienen en los dos pisos aspilleras que dan cobertura a la zona de la puerta.

3. Barrio de las Caravanas

Esta es una sección de edificios de madera, mayormente hoteles y tiendas, con una gran población de personas de paso. Durante el invierno, cuando las caravanas no viajan, la barriada está prácticamente deshabitada.

La población permanente en el barrio ha consistido tradicionalmente en unos pocos semihumanos residentes en la ciudad, en su mayoría halflings, que no están ligados a las familias mercantiles principales como las de Derval y Korbus.

Sin embargo, por razones que se verán más tarde, varios de los granjeros que oficialmente vivían en el barrio de los granjeros se han mudado al barrio de las caravanas, aumentando la población de animales domesticados así como la humana.

4. Templo de Chauntea

Maerovyna la sacerdotisa preside este largo edificio de piedra no lejos de la puerta de los granjeros. Tiene varios sacerdotes subordinados entre nivel 2º y 5º, y pasan su tiempo atendiendo a las necesidades del templo, incluyendo bendecir los campos y buscar nuevas plantas.

El único boticario en la ciudad es Duneden, un sacerdote de 3^{er} nivel trabajando en el templo. Tiene los ingredientes para la mayoría de los

conjuros comunes, pero depende de las caravanas para los ingredientes más exóticos.

5. Cisternas

El Gremio de Aguadores mantiene llenas estas altas estructuras. El agua se utiliza para los caballos que pastan en el prado y como reserva en caso de asedio o contaminación del agua del río.

6. Prado

Esta zona, que abarca casi la mitad de la ciudad, se mantiene despejada a propósito como pasto de emergencia para el ganado y las ovejas de los granjeros. De otro modo, los caballos del duque y de la milicia pastan aquí. Los únicos edificios permitidos en esta zona son el castillo del duque, el templo de Lathander, los establos de la ciudad, y las cisternas.

Por acuerdo con el duque, se considera que es propiedad ducal arrenda a la ciudad.

7. Herrería de Cromach

Cromach es un herrero humano que se especializa en menaje y equipo de cuidado animal. No es el forjador Derval y lo sabe, y no intenta competir. Tiene un buen negocio vendiendo cosas útiles y está muy cómodo en su trabajo.

Cromach tiene algo de artista. Sus ollas y otros trabajos de hierro son atesorados tanto por su gran belleza como por su utilidad.

8. Torre de Delfen

Cuando el mago, Delfen, vino a Vado de la Daga, la torre de la muralla norte estaba en construcción. Pagó a la ciudad una buena cantidad para tomar la torre a cambio de jurar mantener la ciudad segura desde su posición ventajosa en la ladera de la colina. Esto lo ha hecho para mejor apreciación de cualquiera.

Las aspilleras de la torre son más pequeñas de lo normal, puesto que todo lo que se necesita es sitio para permitir a un hechicero ver al objetivo de un conjuro. Las ventanas que dan al interior son mucho más grandes, permitiendo a Delfen observar la ciudad si lo desea.

Como todas las otras torres, esta tiene tres pisos. El piso superior es la vivienda de Delfen. La segunda planta

es donde enseña a sus aprendices y donde estos duermen si se quedan con él. El primer piso contiene un establo para su mula y también se utiliza para el almacenaje en general.

9. Herrería de Derval

Derval Ironeater es un enano que tiene la herrería más grande de todo Vado de la Daga. La zona trasera está llena de herramientas de construcción creadas para los proyectos de edificación en los que él y su familia han trabajado durante años.

Derval deja la mayor parte del negocio de la construcción a su familia. Está interesado principalmente en el equipo de guerra. Fabrica las mejores espada, hachas, y lanzas desde Aguaprofunda hasta Puerta de Baldur, o eso dice. Su trabajo es popular, incluso aunque sus precios son altos comparados con los otros herreros de la ciudad.

10. Castillo Ducal

El castillo estaba basado en el primer edificio que hubo en Vado de la Daga, pero ha cambiado mucho desde los viejos tiempos. Durante un tiempo, fue el único edificio, una sencilla estructura de madera rodeada por una empalizada. Después de que ardiera durante un asalto orco desde los Páramos Altos, el duque lo reconstruyó en piedra. Creó un alcázar de tres pisos en la colina y la rodeó con una muralla de dos pisos. Después de que los incursos orcos fueran cazados y destruidos, la gente del castillo comenzó a construir fuera de los muros del castillo, creando con el tiempo la ciudad como la conocemos hoy.

La puerta ducal conduce a la ciudad y siempre está abierta. Dentro del patio están los terrenos privados de paseo del duque, su propia herrería, y los establos para sus animales. La despensa está bien provista con comida en conserva, suficiente para un año de asedio.

Alrededor de 50 personas viven en el castillo, y hay espacio suficiente para 100 más. La mayoría de los soldados del duque viven en la ciudad, pero su guardia personal vive en el alcázar.

Para ser duques, Pwyll y sus antepasados mantiene un servicio reducido. Pero aún así, no existe ninguna nobleza comparable en 160 kilómetros a la redonda.

11. Puerta de los Granjeros

Esta es la puerta más utilizada en Vado de la Daga, puesto que es la más cercana a los campos en el exterior de la ciudad. Esta puerta está normalmente abierta, incluso de noche, a menos que sean tiempos de problemas. La puerta está construida en una ancha torre y tiene suficiente espacio para que pase una sola carreta agrícola al tiempo. La puerta tiene unos 3 metros de alto.

12. Barrio de los Granjeros

Esta es la sección de la ciudad ocupada principalmente por los granjeros que labran la tierra al norte de la ciudad. Algunos tienen pequeños rebaños de ganado y ovejas, mientras que otros tienen gallinas en el patio trasero. Esta zona es ruidosa y tiene un olor definido.

13. Bellas Joyas e Indumentaria de Farrel

El de Farrel es un almacén grande, realmente una filial de una de la compañías mercantes de Aguaprofunda. Actúa como intermediario para las piezas de joyería interesantes que llegan a la ciudad, incluyendo las mágicas (que siempre se venden al doble del precio dado en la *GDM*).

Farrel vende ropa, usualmente importada de fábricas de regiones distantes. Si quieres algodón, seda, o pieles raras, ve a Farrel y paga altos precios.

14. Salón de los Maestros de Gremios

Este imponente edificio de dos plantas es relativamente nuevo en la ciudad y alberga los salones de reunión para los maestros de los gremios así como las oficinas de varias compañías de Aguaprofunda que mantienen representantes en la ciudad para recibir a la caravanas entrantes.

Hubo algunos descontentos cuando se construyó el salón porque hubo que derribar varios hogares de granjeros para hacerle sitio. Se forzó a los granjeros a mudarse al barrio de las caravanas. Muchos de estos granjeros pusieron pegos a tener semihumanos como vecinos.

15. Taberna La Vaca Feliz

Esta placentera taberna es el dominio de Fulbar Hardcheese, un aventurero

halfing que se retiró para llevar la taberna. Ahora desdeña a los aventureros y los soldados y se concentra en la clientela de granjeros y civiles. Nada en la decoración ni en la actitud de los empleados recuerda el pasado aventurero de Fulbar.

16. Joyas y Adornos finos de Korbus

Korbus Brightjewel es un joyero gnomo que podría tener clientes de mucha más clase en Aguaprofunda pero prefiere la vida de pequeña ciudad de Vado de la Daga. Representantes de las grandes compañías mercantes de Aguaprofunda visitan a Korbus con frecuencia para comprar cualquier cosa nueva que haya creado.

Su tienda es un pequeño edificio de un piso. Como prefieren los gnomos, las viviendas familiares están en el sótano. Se puede ver a Korbus casi cada día en la parte delantera de su tienda, trabajando en alguna pieza de joyería.

17. Taberna La Dama Fortuna

Esta estructura de dos pisos fue una vez un almacén para un comercio que fue arruinado por una incursión orca. A Darryl Orcslayer, un aventurero que ayudó a destruir a los orcos, le dieron el almacén como recompensa los supervivientes de la familia mercante.

Darryl murió hace algunos años, pero su hijo, Owenden, dirige la taberna y alienta el patronazgo de soldados y aventureros. Las paredes están decoradas con armas, armaduras y trofeos que varios clientes han traído de sus batallas.

Un rasgo interesante es una gran columna de piedra situada en el centro del suelo. Sobre ella están inscritos los símbolos personales de los clientes que han muerto en batalla o que desaparecieron en una búsqueda. Cada brindis hecho en la taberna debe incluir un brindis a “aquellos que han caído antes que nosotros”.

Owenden siempre está ansioso de oír historias de aventuras y de repetir las que ha escuchado de otros, pero la única aventura que ha llevado a cabo fue con la milicia. Luchó brevemente durante la invasión del Castillo Astadedragón y adorna libremente sus logros si se le presiona para que cuente sus aventuras.

18. Templo de Lathander

Lathander es el dios adorado por el Duque Pwyll. Su templo cilíndrico es el más grande de la ciudad, el único que comparte la ladera de la colina con el castillo. Liam Sunmist conduce la adoración de este brillante dios de nuevos comienzos y presta ayuda mágica a aquellos que lo necesiten. Él es el único sacerdote en la ciudad capaz de lanzar un conjuro de *alzar muertos*, y sólo puede hacerlo una vez al día. Nunca cobra por este favor, pero tiene sus propias ideas de a quién alzar primero. No es sorprendente que el hogar del duque encabece la lista.

19. El Mercado

Esta gran zona es el sitio en el que el mercado tiene lugar cada quinto y décimo día de cada cabalgada. Los granjeros y los pequeños mercaderes traen sus mercancías al mercado y los venden desde puestos temporales.

Recientemente, los puestos se han hecho más permanentes, gracias a la instalación de un campo de entrenamiento cerca del muro sur. Antes, la milicia entrenaba en el mercado y los tenderetes tenían que desmontarse al final de cada día de mercado, pero ahora los puestos pueden permanecer. Ahora muchos podrían llevar un día completo para ser desmantelados.

20. Barrio del Dinero

Aquí es donde vive la gente acomodada de la ciudad. Es un distrito de grandes casas que tiene pequeños parques rodeándolas. Los grandes mercaderes que no viven en el lugar de su negocio viven aquí, como hace una pareja de antiguos aventureros ricos. Algunos nobles menores con asentamientos en la zona también tienen pequeñas casas aquí.

21. Calles con Nombre

Aunque la ciudad tiene muchas callejuelas anónimas, ciertas calles son más anchas y distintivas. Estas tienen nombres conocidos por todos, aunque ninguna halla sido nombrada oficialmente.

21a. Carretera del Granjero conduce desde la puerta de los granjeros hasta el Camino del Duque.

21b. Camino del Mercado conduce desde la Carretera de los Granjeros al mercado.

21c. Camino del Duque lleva desde la puerta de la caravana al portal frontal del castillo del duque.

21d. Camino del Curtidor es realmente una calle de trabajadores del cuero y otros pequeños productores y vendedores de ropa. Todos los curtidores hacen funcionar comunalmente la curtiduría actual y esta se mantiene fuera de las murallas, aguas abajo para que no contamine el agua potable de la ciudad.

21e. Calle del Muro rodea la ciudad cerca del muro empalizado y proporciona un acceso fácil al muro para los soldados.

21f. Carretera de la Colina corre junto la ladera de la colina que separa el castillo de la mayor parte del resto de la ciudad.

21g. Camino del Río atraviesa el barrio de los hombres del río y es notable por sus puestos de pescaderos y mercaderes menores que a veces tienen hallazgos extraños recogidos del río.

21h. Camino del Caballo conduce de los establos al campo de entrenamiento.

22. Puerta del Río

Esta da acceso al río y normalmente está cerrada, especialmente durante la época de crecida. Como en la puerta de los granjeros, hay una torre construida a su alrededor. Principalmente la utilizan los aguadores que necesitan coger agua del río para la ciudad. Los pocos pozos que hay en la ciudad se mantienen sin usar en caso de asedio.

23. Barrio de los Hombres del Río

Esta parte de la ciudad está ocupada principalmente por gente que vive del río. Esto incluye pescadores y pequeños comerciantes que hacen recorridos regulares río arriba hasta Secomber y de vuelta. Aunque la mayor parte del tráfico abandona el río para tomar el Camino del Comercio en Vado de la Daga, algunos comerciantes continúan río abajo para vender sus mercancías a otras aldeas y asentamientos.

24. Taberna del Río Brillante

Este es el principal centro de entretenimiento para la nobleza de las tierras de los alrededores y las mayores celebridades de Vado de la Daga. Se sabe que el duque y su hermana han comido aquí, y el salón principal de la

taberna dobla la sala de reuniones del Consejo de Gremios.

La familia Delimbiyr tomó su nombre del río y también se lo dio a la taberna. La Taberna del Río Brillante es la taberna que lleva establecida más tiempo de las que aún están abiertas en Vado de la Daga y dice datar de la fecha de fundación de la ciudad.

Efectivamente, el estilo de construcción en madera de la estructura coincide con el de los edificios más viejos de la ciudad.

El primer Delimbiyr fue un medio-elfo conocido como Kelven. Se casó con una mujer humana y sus hijos fueron humanos, como es la norma en los Reinos Olvidados. Aún así, la familia atesora su herencia elfa y utiliza un tema boscoso por toda la taberna.

Sólo los aventureros más exitosos con mucho oro que gastar son bienvenidos a la Taberna del Río Brillante, aunque a ninguno se lo expulsa mientras tenga dinero para pagar su comida y sus bebidas. Las comidas suelen costar 1 mo, aunque algunas cuestan tanto como 5 mo. Las habitaciones de invitados en este edificio de dos plantas están disponibles generalmente sólo para los clientes más nobles e influyentes. El precio normal de una habitación es 2 mp por día.

25. Establos

Este es un establo para caballos general disponible para toda la ciudad. Los caballos de la milicia y los de los aguadores se guardan aquí, junto a los caballos personales que pertenecen a los aventureros y a la gente que vive en el barrio del dinero.

26. Capilla de Tempus

Baergon Bluesword llegó a la ciudad con las tropas de Aguaprofunda luchando en la invasión de Astadedragón. Encontró muchos guerreros maduros para adorar a Tempus y estableció una capilla de la puerta de los granjeros. Con la construcción de los nuevos barracones, se ha mudado a su establecimiento cerca de este edificio. La mayoría de las tropas aguaprofundanas son sus feligreses, como lo son varios hombres de armas, unos cuantos milicianos, y algunos aventureros. Mucha de esta

gente rinde culto n las capillas de ambos, Tempus y Tymora.

La capilla es un desvencijado edificio de madera decorado con recientes trofeos donados por los feligreses donados por los feligreses desde la invasión de Astadedragón y otras campañas.

27. Torres

Las torres de Vado de la Daga son todas de piedra y están firmemente asentadas en el lecho de roca. Todas miden alrededor de los 9 metros de alto. Las torres de las murallas están divididas en tres pisos y el techo sobre el que los centinelas mantienen su vigilancia. La mayoría del área de la torre se usa para almacenar equipo de guerra. Los milicianos fuera de servicio a menudo descansan en las torres.

28. Capilla de Tymora

Esta capilla se ha cambiado de un lugar a otro desde que a Tymora se le rindió culto por primera vez en Vado de la Daga. Tymora siempre ha sido la segunda diosa elegida por la familia ducal, pero sus sacerdotes nunca han sido poderosos. Actualmente, la capilla es un bello y ordenado edificio de madera cerca del campo de entrenamiento donde la milicia y los soldados pueden ir a adorar a su deidad favorita, y quizás echarse una partida de dados con el sacerdote, Bando.

29. Muralla

La muralla alrededor de Vado de la Daga es en su mayor parte un montículo de tierra de unos 2'5 metros de alto coronado por una empalizada de 3 metros. Uno de las varias obligaciones de la milicia es revisar los maderos de la empalizada en busca de signos de deterioro y ordenar las reparaciones.

30. Aguadores

Este establecimiento es el hogar del Gremio de Aguadores los que son responsables de proporcionar la mayor parte del agua utilizada en la ciudad. Aunque hay varios pozos en Vado de la Daga, la mayoría están tapados para que no estén secos en caso de asedio. Las carretas de los aguadores viajan varios cientos de metros río arriba de la ciudad para conseguir el agua más pura posible para sus clientes. Todos en la

ciudad pagan un impuesto para mantener el gremio.

El Gremio de Aguadores es responsable de la mayoría de las otras actividades relacionadas con el agua en la ciudad, incluyendo extinción de incendios y asegurarse de que las alcantarillas funcionen de forma que cualquier exceso de agua vuelva al río.

Los aguadores pueden identificarse por sus distintivas capas y carretas azules.

31. Herrería de Wayfel

Wayfel se mudó a Vado de la Daga hace unos años y se estableció para competir con Derval y Cromach. Su trabajo es alrededor de un 20% que el de los otros, pero también tiene un 20% de probabilidades de que se rompa bajo duras condiciones.

Wayfel no compite con Derval en el negocio de la construcción después de que su puerta del río se cayera durante una crecida. No había sido anclada en el lecho de roca.

“Tan tembloroso como lo mejor de Wayfel” es una frase común en Vado de la Daga, pero la gente sigue acudiendo a él en busca de objetos que no tendrán un desgaste duro o cuando simplemente no pueden permitirse los competitivos precios de Derval y Cromach. Wayfel siempre se está quejando de la competencia injusta, pero nadie lo toma en serio.

Cotilleos y Rumores

Como en todas las ciudades, hay muchos rumores que corren por Vado de la Daga. Y como todos los rumores, son verdaderos y falsos en distintos grados. Asimismo, los residentes de Vado de la Daga aceptan un cierto número de rumores como de dominio público, y estos rumores se consideran ciertos, tanto si lo son como si no.

Lo que sigue es una lista de los rumores y cotilleos que con más frecuencia se oyen en Vado de la Daga. Algunas entradas son verdaderas, y pueden verificarse en otras partes de este libro; estas entradas están marcadas con una (V). Otros rumores pueden ser o no ciertos, y es tarea del DM decidir cuales son verdaderos; estas entradas están marcadas con (O). El DM es libre de añadir sus propios rumores a la lista.

Los PJs pueden tener conocimiento de estos rumores por medio de conversaciones con PNJs o pueden oírlos en la taberna; exactamente dónde y cuando se oyen (si es que se oyen todos) es cosa del DM.

1. Tanto el Duque Pwyll como Lady Bronwyn preferirían estar de aventuras que gobernando. (V)

2. Lady Bronwyn es una consumada hechicera que ha rechazado varios pretendientes ya. (0)

3. Nadie sabe con seguridad quiénes eran los padres de Lord Llewellyn, aunque fue elevado a la nobleza por el Duque Conan. Algunos dicen que era el hijo del duque. (V)

4. Gwydion el mago pasa la mayor parte del tiempo encerrado en la biblioteca del castillo. Rara vez se asocia con nadie más en estos días. (0)

5. Fulbar Hardcheese tiene miles de monedas de oro de sus días como aventurero. Las guarda en un escondrijo secreto en su taberna. (0)

6. Derval Ironeater y su familia llegaron a la ciudad hará unos 100 años. Nadie sabe de donde vinieron, pero trajeron un montón de monedas del viejo Reino Caído con ellos para comprar equipo. (V)

7. El Barón Cromm Redhand ha estado cazando dinosaurios (y quizás hombres lagarto) en la Ciénaga del Lagarto. (0)

8. Elorfindar Floslin ha tenido cuatro hijos completamente elfos y varios niños semielfos. Aún vive, pero rara vez deja sus haciendas al norte de Vado de la Daga. Sus hijos enseñan magia a los elfos locales. (V)

9. El hijo de Elorfindar Floslin, Filvender, el padre tanto de Kelson Darkreader como de Filarion Filvender, es un mago/guerrero/ladron que desapareció por el este hace cosa de 20 años. (V)

10. La familia Delimbiyr consiguió originalmente su fortuna con el robo. Puedes adivinarlo sólo con ver los precios actuales. (0)

11. Hay un médico-brujo hombre lagarto en la Ciénaga del Lagarto que está intentando unificar a los hombres lagarto. Su nombre es Ojorrojo, y está intentando comprar armada de metal de la armería de la ciudad. (0)

12. El Castillo Astadedragón fue la fuente de una invasión reciente desde los Planos Inferiores. Aún existe un

camino para llegar a otros planos en alguna parte en las profundidades del castillo. (V)

13. El Castillo Astadedragón fue construido sobre un antiguo lugar de influencia maligna. (V)

14. La Oquedad Riente tiene muchos Elfos Salvajes y otras criaturas como pixies, centauros, sátiros y otros. (V)

15. Una de la colinas que rodea la Oquedad Riente es Illefarn. Aquí es donde los enanos crearon maravillas durante los días del Reino Caído. (V)

Regiones Circundantes

Castillo Astadedragón

Al este del Camino del Comercio entre la Posada del Camino y Aguas Tortuosas a más de 320 kilómetros de Vado de la Daga, hay un trío de pequeños cerros que soportan las volcadas y desoladas ruinas del Castillo Astadedragón.

Este es un lugar maligno. Sólo los aventureros muy experimentados pueden esperar entrar y sobrevivir. Originalmente el hogar de Daeros Astadedragón, un famoso aventurero, el castillo pasó por tiempos difíciles después de su muerte hace 60 años. Recientemente, un agente malvado aliado con los goblinoides de los Páramos Altos abrieron una *puerta* a los Nueve Infernos dentro del castillo. Epidemias de criaturas dejando Astadedragón precipitaron una guerra entre las fuerzas del mal y las ciudades mercantiles, conducidas por Aguaprofunda. Las criaturas pronto fueron empujadas de vuelta al castillo, pero el asedio del castillo mismo duró dos años y se llevó la vida de muchos hombres valientes, incluyendo a Pryden, el duque oficial de Vado de la Daga.

La guerra no alcanzó a Vado de la Daga, pero la región aún está plagada por criaturas malignas. La mayoría de los grupos que viajan entre la Posada del Camino y el Puente Boareskyr lo hacen en caravanas grandes y bien armadas.

Hay una pequeña capilla de Tempus establecida por los sacerdotes dentro de las ruinosas paredes, pero los rumores insisten en excavaciones previas a Daeros. Se rumorea que aún existe una *puerta* que aún funciona.

Los Páramos Altos

Esta es una meseta llena de cicatrices que se alza de la carretera, envuelta en niebla. Es hogar de trolls, espantajos, y tribus goblinoides. Su suelo es demasiado delgado para la agricultura, y su piedra, en su mayor parte granito, tiene muy poca calidad para la minería. Ha sido escasamente colonizado por tribus de bárbaros humanos. Estas tribus crían cabras y ovejas en los páramos, escoltan a las caravanas que provienen del este, y luchando constantemente con las varias tribus goblinoides.

La Oquedad Riente

Esta zona está situada Río Brillante arriba de Vado de la Daga y es conocida como área en la que viven criaturas de fantasía. Se ha informado de la presencia de Elfos Salvajes allí, así como pixies y otras criaturas de hadas.

La zona fue una vez una cantera explotada por los enanos del Reino Caído y se rumorea que contiene un paso al antiguo hogar de los enanos. Es reputada por estar llena de tesoro, pero nadie ha encontrado la entrada y vivido para contarla.

Algunos viajeros informan que han visto y hablado con un “Rey de los Bosques”, el jefe de los Elfos Salvajes de la zona. Con los viajeros que sólo quieren pasar, se dice que es brusco e impaciente en el peor de los casos. No tiene tiempo para los cazadores de tesoros.

Ciénaga del Lagarto

Este desorden enredado es el hogar de varias criaturas de otro modo extrañas. Las más importantes de ellas son los hombres lagarto de cuyos ancestros se dice que emboscaron al chico cuyas acciones dieron nombre a Vado de la Daga. También se sabe que hay varios dinosaurios en la ciénaga del lagarto, incluyendo algunos carnívoros repugnantes.

La proximidad de los hombres lagarto a los humanos ha incrementado su nivel de civilización hasta el punto en que usan escudos, garrotes de guerra, dardos y jabalinas. Se rumorea que algunos de los hombres lagarto han sido equipados con armas de metal por variadas influencias malignas que operan en esta parte del mundo. Sin

embargo, estas armas tienden a oxidarse en el pantano puesto que los hombres lagarto son incapaces de cuidarlas en condiciones, así que raramente son algo más poderoso que un garrote en las manos de un hombre lagarto.

Algunos hombres lagarto están organizados alrededor de un líder conocido por los humanos como Ojorrojo. Tiene fama de tener poderes mágicos y de haberlos usado para agrupar a la mitad de la población del pantano a su alrededor. Los otros compiten con esta megatribu y entre ellos.

Ojorrojo ha contactado recientemente con los mercaderes de Vado de la Daga con el propósito de comerciar raras plumas de pájaros del pantano y ciertas exquisiteces por armas y otra ayuda, pero el Concejo de Gremios se muestra receloso sobre ayudar a un antiguo enemigo.

El Bosque Brumoso

Este bosque de pinos y otras plantas perennes cubre la ladera que se aproxima por el oeste a los Páramos Altos. Obtiene su nombre por las nieblas y brumas que se arrastran de los Páramos Altos, haciendo la navegación difícil incluso en el mejor de los días.

Este bosque es patrullado parcialmente por los guardabosques locales. Varios druidas tienen capillas aquí. También hay una pequeña comunidad de Elfos Salvajes que trabajan con los druidas y tienen algunos druidas en sus filas. Estas fuerzas por lo general buenas sólo pueden cubrir una pequeña fracción del bosque en un momento dado.

Los bárbaros de los Páramos Altos bajan al bosque para cazar y recolectar madera. Los orcos de los Páramos Altos utilizan la protección del bosque para aproximarse al Camino del Comercio.

Secomber

Esta es una ciudad importante de unos 200 habitantes. Alrededor de otras 600 personas viven en los asentamientos dependientes de los alrededores. Contando las granjas circundantes, la población alcanza alrededor del 50% de humanos y del 40% de halfling. El resto de la población incluye varios

enanos(parientes de Derval Ironeater), gnomos, y Elfos Lunares. Varios guardabosques utilizan Secomber como base para sus incursiones en las zonas infestadas de criaturas al este de la ciudad.

La ciudad es muy parecida a Vado de la Daga en el diseño general y modo de vida, pero está más lejos de las principales rutas de comercio y es menos importante comercialmente. No tiene una nobleza importante residente, aunque algunos barones tienen asentamientos en la región.

Los grupos aventureros usan Secomber como una fuente de suministros diarios para las expediciones de cazadores de tesoros en las zonas salvajes del este.

Aguaprofunda

Aguaprofunda toma su nombre del profundo puerto de mar que la limita. Ha utilizado su ventaja para construir un imperio mercantil(como opuesto a uno militar) que alcanza hasta los rincones más lejanos de los Reinos Olvidados. Está dirigida por una orden secreta pero lega conocida como los Lores de Aguaprofunda. Su poder es conocido por todos, pero sus identidades permanecen secretas.

Una excepción a esta política de secretismo es Piergeiron(“El Hijo del Paladín”). Piergeiron es el guardián de Aguaprofunda y también es el comandante de la vigilancia.

Las ciudades comerciales actúan como la principal autoridad en la región. Aguaprofunda es la cabeza. Los Lores de Aguaprofunda mantienen las carreteras en unos 320 kilómetros a la redonda de la ciudad y proporciona fuerza militar cuando es absolutamente necesario para salvaguardar la zona circundante. Sin embargo, no existe una autoridad central. Los feudos individuales y las ciudades establecidas operan independientemente para todos los propósitos prácticos, uniéndose sólo cuando sus intereses combinados parecen estar en jaque.

Las ciudades de Aguaprofunda y Vado de la Daga tienen una relación larga y profunda. Se puede decir que Vado de la Daga es la extensión más remota del mandato de los Lores de Aguaprofunda. Lo que esto significa es que Vado de la Daga puede pedir ayuda a Aguaprofunda en caso de invasión.

De forma similar, Aguaprofunda puede pedir ayuda a Vado de la Daga en tiempos de problemas. Considerando los aproximadamente 240 kilómetros entre Vado de la Daga y Aguaprofunda, este pacto tiene usos prácticos sólo en caso de invasiones avisadas con mucha antelación. Hasta ahora, el único uso del tratado puesto que se firmó después de que Vado de la Daga obtuviera sus fueros fue durante la reciente invasión desde el Castillo Astadedragón.

A pesar de todo, los Lores de Aguaprofunda ven Vado de la Daga como un escalón esencial hacia la civilización del interior de esta parte de los Reinos Olvidados. Tomarán cualquier acción razonable para mantener las buenas relaciones con Vado de la Daga.

Aguaprofunda actualmente mantiene una pequeña fuerza montada de soldados y arqueros en Vado de la Daga. Están presentes como muestra de fuerza y están disponibles para ayudar al duque a defender su valiosa área si surge la ocasión. Las tropas de Aguaprofunda están acuarteladas en la ciudad y a menudo patrullan el norte de la Carretera Alta hasta tan lejos como el Puente de Zund y al sur hasta la Posada del Camino.

Varios mercaderes de Aguaprofunda mantienen una representación en Vado de la Daga. Estos representantes se fijan en las caravanas entrantes. Se sabe que han iniciado tratos con derecho preferente con estas caravanas en busca de mercancías especiales para que sus rivales no puedan discutir el precio de los bienes cuando lleguen a Aguaprofunda. Vado de la Daga se está convirtiendo en el principal mercado de Aguaprofunda, y algunos mercaderes intentan vender todos sus bienes en Vado de la Daga, permitiendo que los representantes en Vado de la Daga organicen el transporte de vuelta a Aguaprofunda mientras que ellos vuelven por otra remesa.

El duque de Vado de la Daga está aliado con Aguaprofunda por un tratado aparte. Según los términos de este tratado, el duque está obligado a ir en ayuda de Aguaprofunda en caso de invasión, siempre que la petición de ayuda provenga de los Lores de Aguaprofunda. El duque, por supuesto, puede del mismo modo pedir ayuda a

Aguaprofunda en circunstancias similares. Durante la última de las invasiones del Castillo Astadedragón, Aguaprofunda invocó la ayuda de Vado de la Daga. El duque de Vado de la Daga mandó a sus hombres de armas unirse a los soldados de Aguaprofunda en la defensa contra las criaturas malvadas de Astadedragón.

La Posada del Camino

La Posada del Camino es una pequeña población de unas 100 almas. Otras 400 o así viven en los asentamientos dependientes de los alrededores. El pueblo está dominado por una gran posada. Tanto la posada y el pueblo comparten el mismo nombre.

La Posada del Camino es utilizada como base por los aventureros y los cazadores. El pueblo mantiene una fuerza de arqueros y lanceros armados con potes de fuego. Se llama a esta fuerza a veces para repeler a los trolls y otras criaturas merodeadoras.

La Posada del Camino fue utilizada como base de operaciones por las fuerzas de Aguaprofunda en su lucha contra el Castillo Astadedragón. Sin embargo, Aguaprofunda no tiene tratados permanentes con la Posada del Camino.

Ambas, la ciudad y la posada están dirigidas por un recio bravucón de mediana edad llamado Dauravyn Redbeard(Barbarroja). Su barba es ahora mayormente gris.

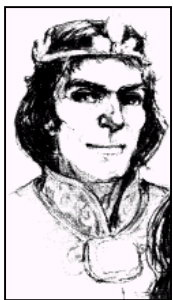
Personalidades de Vado de la Daga

Las siguientes descripciones en términos de juego describen a los principales hombres de acción y agitadores de la ciudad de Vado de la Daga y, en el caso de Sir Elorfindar, las regiones circundantes.

Los personajes principiantes quizá nunca conozcan a la mayoría de estas personas, pero unos cuantos son de importancia inmediata. Lo importante que pueden ser para los PJs se muestra en la descripción de cada personaje. Todas las estadísticas y el equipo dado es el que transportan cuando están preparados para la batalla. Muchos rara vez están tan equipados.

Duque Pwyll Greatshout

Daggerford (Pwill), unos 25 años, hm (Caballero 5°), CA -3 (0); MV 9; pg 43; #AT 3/2 a +1; dñ 2d4+2; AL LB; GAC0 15; Fue 16, Des 17, Con 15, Int 12, Sab 14, Car 17; *armadura de placas* +2 y escudo, *espada bastarda* +1 *lengua de llamas* (Int 15, Ego 11, habla legal, común, élfico, enano, *detectar el mal* radio 3 metros, *detectar magia*, *clarividencia*. Llamada LLAMADELEY), *anillo de telequinesis* (6 usos), 3000 mo



El Duque Pwyll consiguió su ducado recientemente. Su padre, el Duque Pryden, cayó luchando contra la acometida del Castillo Astadedragón. Como el mayor, y el único, varón heredero, Pwyll

se convirtió en duque de Vado de la Daga.

Pwyll ha tenido una corta carrera como aventurero, cortada cuando su hermano mayor, Merovy, murió estando de aventuras junto a la Carrera del Unicornio y el Duque Pryden se dio cuenta de que su único heredero restante necesitaba entrenamiento para ser un gobernante. Pwyll se irritó con esta restricción necesaria a su vida aventurera, pero vio la necesidad y accedió a ello.

Pwyll se ganó recientemente su apodo de Greatshout(Grangrito) después de engullir una poción desconocida que descubrió en el saqueo del Castillo Astadedragón.

Aparentemente el líquido le dio la facultad de gritar como si estuviera utilizando un fabuloso Cuerno de Estallido. Su voz es considerablemente áspera desde que salió en aquella última campaña contra el mal, pero nadie lo ha visto u oído utilizar el Gran Grito desde que volvió de las guerras. Hay muchas historias de su uso durante las últimas semanas de la campaña, de todos modos.

La espada *Llamadeley* es la espada tradicional de los duques de Vado de la Daga, datando del primer Duque, a quién se la dio Sir Elorfindar Floslin.

Uso en Campaña. El Duque Pwyll es el noble residente. A menos que un personaje sea de cuna noble, pudiera ser que nunca encuentren al Duque antes de los sucesos de La Misión de Rescate, pero el duque es importante en la ciudad, y es conocido por todos.

Lady Bronwyn Daggerford

(BRAWN-win), unos 28 años, hf (Maga 5°), CA 8; MV 12; pg 15; AL CN; GAC0 18; #AT 1; dñ 1d4+2; Fue 10, Des 13, Con 15, Int 17, Sab 11, Car 14; *anillo de protección* +2, *varita de rayos* (12 cargas), *daga* +2. Conjuros conocidos—Nivel 1: *Hechizar persona**, *Detectar magia*, *Reparar**, *Protección contra el mal**, *Leer magia*, *Dormir**, *Escribir*. Nivel 2: *Luz continua*, *Detectar el mal*, *Invisibilidad**, *Llamada a la puerta*, *Localizar objeto*, *Preservar*, *Asustar**. Nivel 3: *Infravisión*, *Fuerza fantasmal**, *Protección contra proyectiles normales*, *Lenguas*, *Respirar agua*.

*—conjuros que es probable que tenga en un momento dado.

La amada hermana del Duque pronto desarrolló el deseo de gobernar



el ducado de su padre cuando se retirara o muriera. Sin embargo, el Duque estaba firmemente ligado al principio según el cual el hijo mayor consigue este título, dejando a Bronwyn a un lado.

Así que en Bronwyn creció la amistad hacia el hechicero de la corte, Gwydion, y comenzó a estudiar bajo su tutela. Ahora ella es una hechicera capaz de su nivel y ansiosa de probar su poder en una situación de auténtico peligro—en resumen, quiere ser aventurera.

Sin embargo, los consejeros ducales no están contentos con la idea de que los hijos mayores que quedan del Duque arriesguen sus vidas en aventuras al azar hasta que uno u otro dé un heredero a la diadema ducal. Ninguno lo ha hecho hasta ahora.

La daga que lleva Bronwyn tiene fama de ser la misma que una vez utilizó el primer Daggerford contra los hombres lagarto. Si estaba encantada desde el principio, fue encantada después del hecho, o no es la misma daga en absoluto, está abierto a debate. **Uso en Campaña.** La hermana del Duque, Bronwyn, puede que no se vista nunca de cerca por los personajes. Por otro lado, dado el gusanillo de la dama por la aventura, los personajes jugadores podrían encontrarse siendo parte de un grupo de rescate. De otro modo, ella es un buen, detrás de los bastidores, foco para posibles intrigas e incluso, vamos a decirlo, el romance.

Lord Sir Llewellyn Long-Hand

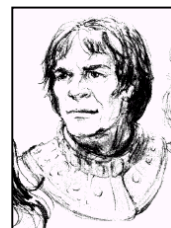
(LEW-el-en), Maestro de Armas del Duque, 45 años, hm (Caballero 8°), CA -5(-1); MV 9; pg 60; AL NB; GAC0 9; #AT 3/2; dñ 2d4+4; Fue 17/32, Des 18, Con 17, Int 13, Sab 10, Car 14; *placas de campaña* +2, *lanza* +2, *espada ancha* +3

Sir Llewellyn ha sido criado de los Duques de Vado de la Daga desde los tiempos del Duque Conan, que gobernó antes que el desafortunado Pryden.

El Duque Pryden hizo al fiel Llewellyn Maestro de Armas del ducado, un oficio que ha

desempeñado cumplidamente durante 15 años. Como tal, ha dirigido a los hombres del

Duque en el campo de batalla, y defendido el castillo mientras que el duque estaba fuera. Actualmente disfruta de su alto status de Abanderado



habiéndoselo ganado con el uso repetido de su espada de caballero.

Sir Llewellyn fue nombrado caballero a temprana edad por el Duque Conan. Nadie excepto el propio Llewellyn sabe que él también es el hijo ilegítimo del Duque Conan, aunque se especula ampliamente en la ciudad. Con todo, Llewellyn atesora una declaración al efecto escrita por el antiguo Duque. Aunque Llewellyn no tiene ningún deseo de desplazar a Pwyll y a Bronwyn, accede alegremente a cualquier sugerencia que ellos hacen de ir de aventuras—listo para presentar su reclamación si no vuelven.

Uso en Campaña. Sir Llewellyn es uno de los residentes del castillo que cualquiera que quiera adquirir pericia con la espada y montando va a conocer. Cómo esta reunión podría con el tiempo acabar embrollando al PJ con el deseo de Llewellyn por la silla ducal es cosa del DM.

Kelson Darktreader, 58 años, Maestro Cazador del duque, sem(Guardabosques 7°), CA 1(2); MV 12; pg 65; AL NB; GAC0 10; #AT 1; dñ 1d6+8; Fue 18/93, Des 15, Con 18, Int 18, Sab 19, Car 12; *mallas eficaces* +3, *arco largo* +1 con *flechas* +1 (10) y *flechas* +3 (3), *falce* +2, *daga* +3, *medallón de PES* 9 metros radio.

Kelson Darktreader sólo ha empezado a conseguir algunas canas entre el cabello dorado que ha adornado su cabeza desde su juventud. El Maestro Cazador es taciturno y habla poco—nunca utiliza dos palabras cuando puede decirlo en una.

El abuelo de Kelson es Sir Elorfindar, y su padre era el hijo elfo-puro. Su madre fue una humana hija de leñadores a quien el hijo, Filvendor, conoció mientras cazaba en el Bosque Brumoso.

Kelson fue criado por los leñadores y luego por los guardabosques. Se convirtió en Maestro Cazador del Duque Pryden, y ha continuado en esa posición con Pwyll. Dicen que en Vado de la Daga nadie conoce el Bosque

Brumoso y los Páramos Altos mejor que Kelson.

Uso en Campaña. Cualquiera con intención de aprender a utilizar el arco conocerá a Kelson Darktreader. También es una buena fuente de información que de otro modo sería privilegio sobre el Bosque Brumoso, la Oquedad Riente, etc. que quizás los PJs no tendrían otra forma de conocer.

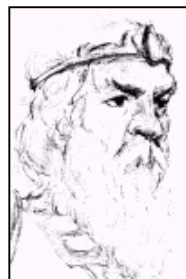
Delfen Yellowknife, edad desconocida, hm(Hechicero 8°), CA 4; MV 12; pg 30; AL CN; GAC0 16; #AT 1; dñ 1d4+2; Fue 12, Des 14, Con 15, Int 18, Sab 15, Car 16; *daga* +2, *vara de Poder*(21 cargas), *anillo de regeneración*, *anillo de devolver conjuros*, *varita de miedo*(37 cargas), *brazaletes* CA 4.

Conjuros Conocidos. Primer Nivel: *Alarma*, *Armadura*, *Manos ardientes*, *Hechizar personas**, *Comprender lenguajes*, *Detectar magia**, *Caída de pluma*, *Amigos**, *Retener portal*, *Luz*, *Proyectil mágico**, *Protección contra el mal*, *Leer magia*, *Presa sacudidora*, *Dormir**, *Sirviente invisible*, *Escribir*. Segundo Nivel: *Atar*, *Luz continua*, *Bolsillos profundos*, *Detectar mal**, *Detectar invisibilidad*, *PES**, *Olvidar*, *Invisibilidad*, *Llamada a la puerta*, *Conocer alineamiento*, *Localizar objeto*, *Imagen en un espejo*, *Pirotecnia*, *Asustar**, *Fuerza*, *Vocalizar*, *Telaraña*, *Cerradura de hechicero*. Tercer Nivel: *Parpadeo*, *Apresuramiento**, *Infravisión*, *Golpe de rayo*, *Llamar monstruos I*, *Protección contra el mal* 3 metros de radio, *Protección contra proyectiles normales**, *Sello de la serpiente sepia*, *Lentitud*, *Sugestión*, *Lenguas*, *Muro de viento*. Cuarto nivel: *Hechizar monstruos*, *Puerta dimensional*, *Disipar ilusión**, *Miedo*, *Globo menor de invulnerabilidad*, *Polimorfizarse a sí mismo*, *Extirpar maldición*, *Muro de fuego*, *Ojo de hechicero*.

*— Conjuros que es probable que tenga en un momento dado.

Delfen Yellowknife vino a Vado de la Daga del Este hace unos diez años. Los aventureros de paso le han identificado como tenedor de buena reputación como aventurero en la distante Iriaebor, pero como llegó a retirarse efectivamente a Vado de la Daga es una cuestión que nunca ha sido necesaria responder. Su nombre de

Yellowknife(Cuchilloamarillo) podría venir de la daga mágica decorada con oro que empuña—o puede que no. Nadie conoce realmente su nivel exacto. La mayoría de las personas, incluyendo sus aprendices, piensa que es de nivel mayor de lo que es.



Es más moreno y más bajo de lo normal en la zona de Vado de la Daga, pero tiene unos modos agradables y simples. No hay signos de envejecimiento en sus rasgos, pero

todos saben que algunos magos pueden controlar el proceso de la edad. Delfen nunca vive en su pasado, pero siempre está listo a ayudar a sus nuevos amigos de Vado de la Daga y tiene una reputación excelente en la ciudad. Se niega a crear y vender pociones u objetos encantados.

Delfen siempre está dispuesto a enseñar, en la medida que pueda, y tiene tres o cuatro aprendices de persistente asistencia.

Uso en Campaña. Cualquier nuevo hechicero, exceptuando lo que se dice más abajo, en la campaña es probable que sean aprendices de Delfen Yellowknife. Cualquier magia que conozcan DEBE escogerse de la lista dada de Delfen. Delfen es un tipo agradable, pero está interesado en arriesgar el pellejo donde no se le quiere. Está lleno de consejos para los PJs, pero no de mucha ayuda real.

Gwydion pen Dafwyd (GWID-ee-on pen DAV-ud), Edad 65, Hechicero del Duque de Vado de la Daga, hm(Mago 11°), CA 7; MV 12; pg 33; AL LN; GAC0 16; #AT 1; dñ 1d6+3; Fue 13, Des 14, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 11, *Bola de cristal*, *manto de protección* +3, *varita de bolas de fuego*(14 cargas), *bastón* +3.

Conjuros Conocidos. Nivel 1: *Hechizar persona*, *Comprender lenguajes**, *Detectar magia*, *Encontrar familiar*, *Reparar*, *Mensaje**, *Prontitud*, *Protección contra el mal*, *Leer magia**, *Dormir**, *Escritura*. Nivel 2: *Luz continua**, *Detectar el mal**, *PES*, *Invisibilidad*, *Llamada a la puerta*, *Localizar objeto**, *Boca mágica*, *Preservar**, *Asustar*, *Cerradura de*

hechicero, Brisa. Nivel 3: *Clariaudiencia, Clarividencia**, *Aguacero, Infravisión**, *Fuerza fantasmal, Protección contra proyectiles normales, Sello de serpiente sepia**, *Sugestión, Lenguas**, *Respirar agua.* Nivel 4: *Torpeza**, *Terreno alucinatorio, Tormenta de hielo, Espejo mágico, Crecimiento vegetal, Polimorfizar a otro, Extirpar maldición, Piel de piedra**, *Ultravisión**, *Muro de hielo.* Nivel 5: *Llamar elemental de agua, Despedida**, *Extensión II**, *Retener monstruo**, *Enviar, Telequinesis.*

*— Conjuros que es más probable que tenga en un momento dado.

Gwydion ha estado en la corte de los Duques de Vado de la Daga desde que era aprendiz del anterior mago de la corte, Mab, hace 55 años. Ha sido el mago oficial de la corte durante 30 años, incluso desde que Mab se retiró a una torre de mago cercana en la Posada del Camino.

Los rumores son que Mab ha muerto, pero nadie ha ido a la torre y llamado a la puerta para asegurarse. La torre no fue perturbada durante la incursión del Castillo Astadedragón.

Gwydion está muy al tanto de su status como mago de la corte y es muy clasista. No tiene tiempo para cualquiera que no sea de sangre noble, incluso aquellos de sangre plebeya que se han ganado el aprecio del Duque. Su expresión inmediata si uno de estos héroes es ennoblecido es fuente de diversión cotidiana en los usuales de la corte del Duque.

El Duque Pwyll tiene poco que ver con su mago de la corte y más bien le teme. Lady Bronwyn, por otro lado, le considera una especie de útil tío y está muy apegada a su mentor. Actúa como intermediaria entre su hermano y el



autoproclamado experto en la historia

del ducado y la genealogía de la familia ducal. Está, efectivamente, al tanto de la tenue reclamación de Llewellyn al título, pero se guarda ese conocimiento para sí: quizás piensa que es una delicadeza útil para alguna futura maquinación.

La decisión no es el rasgo dominante de Gwydion. Titubea sobre una decisión durante meses antes de llegar a una conclusión fácilmente convincente.

Uso en Campaña. Los PJs hechiceros nobles, por supuesto, deberían escoger su lista de conjuros de la de Gwydion, no de Delfen. Lee más abajo para la fuente de conjuros de los hechiceros elfos. Aparte de una fuente de conjuros, Gwydion puede ser una fuente de alivio cómico y una oportunidad para alguna buena interpretación si los personajes intentan vengarse de los desaires del presuntuoso mago.

Sir Elorfindar Floshin de la Casa de los Largos Silencios, elfo dorado masculino(Grr/Hch 7/11), CA -6(-2); MV 12; pg 51; AL NB; GAC0 7; #AT 1; dñ 1d8+10; Fue 18/93, Des 18, Con 15, Int 19, Sab 18, Car 16; *Mallas élficas +4 y escudo, Espada larga danzante, Espada larga +5 defensora, llamada ANFITRIÓNELFO(Int 17, Ego 22, NB, detecta puertas secretas, detecta gemas, localizar objeto 4 metros radio, curar 1/día, teleportación, Propósito especial – derrotar a los enemigos de los elfos, habla Elfo, Humanos, Orco, Pixie, telepatía) Arco largo +3, flechas +1(10), flechas +3(3), flechas matagoblins(2), anillo de protección +2, anillo de parpadeo, piedra de suerte.*

Conjuros Conocidos. Primer nivel: *Hechizar personas, Comprender lenguajes**, *Detectar magia**, *Borrar, Caída de pluma, Amigos**, *Retener portal, Identificar, Saltar, Luz, Proyectil mágico, Fundir, Reparar, Mensaje, Montura, Prontitud, Escudo, Presa sacudidora, Dormir, Sirviente invisible, Ventriloquía, Marca de hechicero, Escritura.* Segundo nivel: *Sonido audible, Luz continua**, *Bolsillos profundos, Detectar el mal**, *Detectar invisibilidad**, *PES, Esfera llameante, Oro de los tontos, Olvidar, Invisibilidad, Irritación, Llamada a la puerta, Conocer alineamiento, Levitar,*

*Localizar objeto, Boca mágica, Imagen en un espejo, Preservar, Protección contra cantrips, Pirotecnia, Rayo debilitador, Truco de la cuerda, Asustar, Hacer añicos, Nube hedionda, Fuerza, Vocalizar, Telaraña**, *Cerradura de hechicero, Brisa, Látigo.* Tercer nivel: *Parpadeo, Clariaudiencia, Clarividencia**, *Aguacero, Detectar ilusión**, *Runas explosivas, Fingir muerte, Bola de fuego, Flecha de fuego**, *Volar, Susurro de viento, Apresuramiento**, *Retener persona, Infravisión, Invisibilidad 3 metros de radio, Objeto, Golpe de rayo, Material, Llamar monstruos I, Fuerza fantasmal, Protección contra el mal 3 metros de radio, Protección contra proyectiles normales, Página secreta, Sello de serpiente sepia, Lentitud, Sugestión, Lenguas, Respirar agua, Muro de viento.* Cuarto nivel: *Hechizar monstruo, Confusión, Cavar, Puerta dimensional**, *Disipar ilusión, Arma encantada, Extensión I, Miedo, Hechizo de fuego, Escudo de fuego, Trampa de fuego, Torpeza, Terreno alucinatorio, Tormenta de hielo, Espejo mágico, Globo menor de invulnerabilidad, Llamar monstruos II, Crecimiento vegetal, Polimorfizar a otro**, *Polimorfizarse a uno mismo, Extirpar maldición**, *Grito, Piel de Piedra, Ultravisión, Muro de fuego, Ojo de mago.* Quinto nivel: *Agua aérea, Crecimiento animal, Animar muertos, Evasión, Nube letal, Conjurar elemental de fuego, Cono de frío**, *Contactar con otro plano, Despedida, Distorsión de distancia, Color, Extensión II, Fabricar, Imbecilidad, Retener monstruo, Jarra mágica, Llamar monstruos III, Paso en muro, Enviar**, *Forma de piedra, Telequinesis**, *Teleportación, Transmutar roca en lodo, Muro de fuerza, Muro de hierro, Muro de piedra.*

* = Conjuros que es probable que tenga memorizados en cualquier momento.

Observando su usual preferencia por los espacios abiertos, no hay elfos viviendo en Vado de la Daga. Sin embargo, algunos trabajan como guardas forestales y cazadores en los territorios circundantes. En su mayoría son elfos lunares.

Sin embargo, Sir Elorfindar Floshin es un Elfo Dorado con un amistoso

interés por los humanos que decidió quedarse cuando la mayoría de los habitantes del Reino Caído se mudó hace mil años. Su padre había sido uno de los elfos pioneros en invitar a los humanos a ayudar al Reino Caído y Elorfindar siente que es una responsabilidad familiar cuidar de los humanos.

La hacienda de Sir Elorfindar está entre Aguaprofunda y Vado de la Daga y ha servido a los humanos de la zona de Aguaprofunda a su estilo durante siglos. Su esposa Elfa Dorada se quedó con él en su autoimpuesto exilio y murió hace doscientos años después de darle cuatro hijos a lo largo de seis siglos. Desde entonces ha tomado como esposas a tres humanas de la nobleza de Aguaprofunda y ha tenido varios hijos más.

Desde que se estableció entre los humanos, Sir Elorfindar ha dado empleo a varios elfos lunares en su comitiva que se han criado tanto entre ellos como con los humanos. Muchos de los hijos de Elorfindar y de sus seguidores se han quedado con el noble elfo, pero otros se han abierto su propio camino en la zona como aventureros, soldados e incluso granjeros y artesanos.

Sir Elorfindar también ha sido siempre buen amigo de su cercano vecino, el Duque de Vado de la Daga. Ya no enseña magia, pero sus tres hijos hechiceros lo hacen, así como sus descendientes y sus otros seguidores. Sus cuatro hijos son Filvender Lightfoot, un mago/guerrero/ladron, Shalendra Dare-all, un caballero, Elorshin Hightough, un clérigo/mago al servicio de Tyr, y Darfin Longwalker, un mago/guerrero y heredero de Elorfindar.

Uso en Campaña: Como se da a entender más arriba, los lanzadores de conjuros elfos probablemente hayan aprendido con uno de los descendientes de Elorfindar, lo que significa que está “limitado” a la lista de Sir Elorfindar. Esta no es una gran limitación, puesto que Sir Elorfindar tiene acceso a casi todos los conjuros del *MdJ* y de *Unearthed Arcana*. Hay un par de omisiones significativas, sin embargo.

Derval Ironeater, enano masculino, Grr 6°; CA 0 (1); MV 9; pg 60; AL N; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d4+4; Fue 15,

Des 15, Con 18, Int 14, Sab 16 Car 13; *Armadura de placas +1* y escudo, *Hacha de batalla +3*, *Martillo +3—enano*, *Anillo de telequinesis*(1000 mo máximo, 9 cargas)

Derval Ironeater es un herrero enano que llegó a la ciudad de Vado de la Daga con sus dos hermanos, Derwin y Korin, y sus familias hará cosa de un siglo. Es tenido en mucha estima en Vado de la Daga. Sustentan a una extensa, para los enanos, y dispersa familia con su trabajo. Varios miembros de la familia ayudan en la fragua y son contratados para trabajos de construcción en la zona. Korin desapareció con varios miembros de su familia hace unos tres años, y nadie quiere hablar de a dónde fue.

Derval es afectuosamente conocido(aunque no en su presencia) como “Máscara Baja” entre los maestros de gremios del concejo. Derval suele llevar un par de pantalones, un delantal de herrero, y un par de guantes de cuero, vistiéndose con túnica y máscara para las reuniones del Concejo. Normalmente mantiene la boca cerrada, pero mientras trabaja en la forja, la gente le ha oído decir cosas como, “Quizá no tan buena la que hacían bajo Illefarn, pero bastante buena, bastante buena...” Si se percata de que alguien está escuchando, se calla conscientemente.

Uso en Campaña: Derval es una fuente de equipo y sabios consejos ocasionales. Su familia se vuelve muy importante para los PJs durante sus aventuras como se verá.

Korbus Brightjewel, Gnomo masculino, Ilu 16°; CA 5(7); MV 9; pg 25; AL N; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1d4; Fue 13, Des 16, Con 16, Int 17, Sab 13, Car 10, *Anillo de protección +3*, *Varita de detección de metal y mineral*, *Túnica de colores centelleantes*.

Conjuros conocidos. Primer Nivel: *Sonido audible*, *Orbe cromático*, *Rociada de color**, *Luces danzantes*, *Oscuridad*, *Hipnotismo**, *Luz**, *Fuerza fantasmal*, *Leer magia ilusionista**. Segundo nivel: *Alterar el yo*, *Detectar magia**, *Fascinación**, *Fuerza fantasmal mejorada*, *Invisibilidad*, *Boca mágica*, *Desorientar*, *Ventriloquía*, *Viento susurrante*. Tercer nivel: *Oscuridad continua*, *Dispar*

ilusión, *Miedo*, *No detección*, *Fuerza espectral*, *Sugestión**.

* = Conjuros que es probable que haya memorizado en un momento dado.

Korbus Brightjewel es un joyero gnómico que prefiere la relativa soledad de Vado de la Daga al bullicio y el ajetreo de Aguaprofunda, aunque a los Lores de Aguaprofunda, y particularmente sus damas, les encantaría que tuviera residencia en su ciudad. Los representantes de los Lores vienen a Vado de la Daga expresamente para encargar trabajos especiales de Korbus y su familia.

Korbus también es declarado joyero de la corte por el Duque de Vado de la Daga, un honor que no buscó pero que acepta como su mérito. Hay aquellos que dicen que utiliza magia para realzar su trabajo, pero los productos finales conocidos no reaccionan a los conjuros de *detectar magia*.

Korbus enseña magia de ilusión sólo a los gnomos.

Uso en Campaña: Korbus es la persona obvia a la que mostrar chucherías enjoyadas halladas durante el viaje, o donde sea, para que las evalúe. Con su experiencia y la habilidad de *detectar magia*, puede sacar los secretos básicos de casi cualquier cosa.

Furbar Hardcheese, Halfling masculino, Ldr 11°; CA 3(7); MV 9; pg 57; AL CN; GAC0 13; Fue 13, Des 18, Con 18, Int 13, Sab 9, Car 18; *espada corta +3*(llamada GOLPEVELOZ, Int 13, Ego 15, *detectar muros y habitaciones deslizantes*, *Detectar puertas secretas*, AL N), *armadura de cuero tachonado*, *Anillo de poder camaleón*, *Anillo de caída de pluma*.

Fulbar Hardcheese es un halfling propietario y regente de La Vaca Feliz, una de las tres tabernas de la ciudad. También posee una granja lechera justo fuera de la ciudad, conducida por su hijo, Dickon. La taberna sirve el queso de la lechería.

Fulbar es un ex-aventurero que se asentó en Vado de la Daga y partió para ser un feliz granjero/tabernero. El populacho sabe que ha sido un aventurero, pero no le sacan detalles sobre ello. Nunca habla de ello, y disuade activamente a los aventureros de usar su taberna. Prefiere la compañía de los otros granjeros y mercaderes de

la región. Aparentemente está avergonzado de su anterior vida como ladrón.

Fulbar es descrito arriba como si estuviera en misión de latrocinio. Su ropa normal son unos pantalones, una camisa, y un delantal de tabernero. *Golpeveloz* está guardada en la pared de sus habitaciones privadas. Algunos dicen que enseña las habilidades de ladrón a los halflings, pero nadie lo ha confirmado.

Uso en Campaña: Fulbar puede no ser visto nunca por los PJs, pero sabrán quién es. Es posible que, en algún momento, los personajes jugadores aventureros podrían tener un uso para la taberna, los talentos o la espada de Fulbar. Esto puede dar lugar a buenas situaciones de representación, puesto que Fulbar no tiene ningún deseo de aventurarse otra vez(a menos, claro, que le ofrezcan tres partes del tesoro y una para ellos...).

Bando el Cojo, Halfling masculino, Clérigo 6°; CA 5(7); MV 7; pg 35; AL NB; GAC0 17; Fue 14, Des 17, Con 16, Int 11, Sab 18, Car 12; *Armadura de cuero +3* y escudo, *Botas élficas*, *Anillo de invisibilidad*, *maza +1*, *Balas de honda +2* (5), *Bala de honda de impacto*.

Conjuros Llevados. Primer nivel: *Curar heridas ligeras* (2), *Bendición*, *Protección contra el mal*, *Augurio*. Segundo nivel: *Ayuda*, *Hallar trampas*, *Conocer alineamiento*, *Silencio 3 metros de radio*, *Veneno lento*. Tercer nivel: *Luz continua*, *Disipar magia*, *Extirpar maldición*.

Bando era un ladrón/aventurero cuando su grupo fue a los Páramos Altos en busca de un tesoro orco. Todo lo que encontraron fueron trolls, que devoraron al grupo entero excepto a Bando. Fue lisiado en la experiencia y ahora debe andar con una muleta.

Bando se ha resentido de su cojera, considerando el destino de sus compañeros. En su lugar, esto fue una experiencia religiosa para Bando, que de algún modo abandonó el camino del latrocinio por la adoración de Tymora, diosa de la suerte. Bando es ahora el custodio de una capilla de Tymora en Vado de la Daga.

Uso en Campaña: Bando es el sacerdote de la diosa que es más probable que adoren los aventureros.

Como tal, debería dar mucho juego en campaña. Es probable que la mayoría de los personajes sacerdotes sean sus acólitos.

Maerovyna, Sacerdotisa de Chauntea, Humana femenina, Scd 8°; CA 8; MV 12; pg 36; AL LB; GAC0 13; #AT 1; Dñ 1d6+3; Fue 10, Des 12, Con 13, Int 13, Sab 16, Car 15; *Varita de golpear*(32 cargas), *Anillo de almacenamiento de conjuros* (3 espacios, 1 sin usar); *Alzar muertos*, *Disipar mal*.

Conjuros Llevados. Nivel 1: *Bendición*, *Curar heridas ligeras* (2), *Luz*, *Apresuramiento*. Nivel 2: *Augurio*, *Ayuda*, *Detectar vida*, *Veneno lento*, *Hablar con los animales*. Nivel 3: *Curar enfermedad*, *Extirpar enfermedad*, *Crear comida y agua*. Nivel 4: *Curar heridas serias*, *Hablar con las plantas*.

Maerovyna es una mujer matronal de unos 53 años que ha conducido el culto local a Chauntea durante los últimos 22 años. Sus objetos mágicos le fueron obsequiados por sus superiores, y no tiene mucho uso para ellos.

Uso en Campaña: Maerovyna no está pensada para que actúe mucho con los PJs. Es una fuente de conjuros curativos y de conocimiento sobre la tierra y sus procesos, pero mayormente es la autoridad hacia la que todos levantan la vista pero que de otro modo ignoran.



Liam Sunmist, Sacerdote de Lathander, Humano masculino, Scd 9°; CA 3; MV 7; pg 53; AL LB; GAC0 14; #AT 1; Dñ 1d6+3; Fue 12, Des 11, Con 15, Int 12, Sab 15, Car 16; *Maza +2*, *Armadura de escamas +2* y escudo, *Anillo de escudo mental*.

Conjuros Conocidos. Primer nivel: *Bendición*, *Comando*, *Curar heridas ligeras* (2), *Detectar el mal*, *Protección*

contra el mal. Segundo nivel: *Canto*, *Subyugar*, *Retener persona* (2), *Resistir fuego*. Tercer nivel: *Disipar magia*, *Caminar sobre llamas*, *Extirpar maldición*. Cuarto nivel: *Curar heridas serias*, *Adivinación*. Quinto nivel: *Alzar muertos*.

Liam han servido a Lathander durante al menos 25 años. Tomó el nombre de Sunmist cuando alcanzó el rango de sacerdote, y la mayoría de la gente le llama por ese nombre. Como sacerdote del dios de los nuevos comienzos, Liam es muy querido en la ciudad, y el templo de Lathander está bien atendido, incluso por aquellos que también adoran a Tymora, Tempus o Chauntea.

Uso en Campaña: Liam se convierte en importante para los personajes si alguno es muerto y debe ser Alzado de la Muerte. Tiene su propia lista de prioridades, que coloca a la familia Ducal en lo alto, y cualquier miembro de la nobleza detrás. Luego tiene que pensar en quien es más importante para la ciudad en conjunto. Su capacidad limitada con este conjuro puede crear serios problemas con una banda aventurera.

Baergon Bluesword, Sacerdote de Tempus, Semielfo masculino, Grr/Clg 5/5; CA 0 (3); MV 9; pg 35; AL CN; #AT 1; Dñ 2d4+2; GAC0 15; Fue 16, Des 17, Con 16, Int 13, Sab 17, Car 14; *Espada ancha +1* (Int 12, Ego 2, AL N), *Detectar magia 30 cm de radio*, *cota de malla +1* y escudo, *Anillo de regeneración*, *Medallón de PES 18 metros de radio*.

Conjuros Memorizados. Nivel 1: *Bendición*, *Curar heridas ligeras* (2), *Detectar el mal*, *Extirpar miedo*. Nivel 2: *Ayuda*, *Detectar encantamiento*, *Hallar trampas*, *Retener persona*, *Veneno lento*. Nivel 3: *Luz continua*, *Extirpar parálisis*.

Baergon ha llegado a Vado de la Daga recientemente, junto con los guerreros de Aguaprofunda durante la incursión de Astadedragón. Halló Vado de la Daga como un lugar en el que había muchos verdaderos adoradores de Tempus, aunque la mayoría de ellos no lo sabían, así que Baergon se dispuso a iluminarlos.

Baergon no es necesariamente popular entre la gente en general, puesto que sigue a su dios tutelar muy seriamente, y está intentando

continuamente reclutar jóvenes milicianos cuyos padres preferirían que se dedicaran a la tierra y siguieran el camino de Chauntea, o al menos que siguieran a Lady Tymora, una entidad conocida.

Aún así, Baergon continua su labor misionera y sirve a los luchadores profesionales de la ciudad, muchos de los cuales están felices de poder seguir a un dios que comprenden.

Uso en Campaña: Baergon es el segundo sacerdote con más probabilidades de convertirse en maestro de un nuevo acólito. La gente que lo quiere como maestro tendrán que estar hechos para el trabajo, puesto que es un tutor veleidoso con un auténtico deseo de morir gloriosamente en batalla.

Filarion Filvendorson, Aventurero, Elfo masculino, Ldr 9°; CA 0 (4); MV 9; pg 41; AL CN; GAC0 14; Fue 12, Des 18, Con 15, Int 11, Sab 8, Car 16; *Espada +2, Mallas élficas +1, Anillo de presa sacudidora, Anillo de poder camaleón; Habilidades* Robar bolsillos 75%, Abrir cerraduras 57%, Hallar/Quitar trampas 60%, Moverse en silencio 75%, Ocultarse en las sombras 66%, Escuchar ruidos 35%, Escalar paredes 98%, Leer lenguajes 45%.

Como Kelson Darktreader, Filarion es nieto de Sir Elorfindar e hijo de Filvendor. Sin embargo, su madre es una elfa Lunar. Esto le hace a él y a Kelson Darktreader medio hermanos, pero, puesto que cada uno ha sido criado por su madre, son escasamente afectuosos el uno con el otro.

Filarion fue entrenado como ladrón en alguna parte en el este, pero ha limitado sus habilidades de ladrón a la aventura, así que es tenido en alta estima en Vado de la Daga y admirado por mucha gente común. Enseña las habilidades de ladrón a algunos aprendices, aunque afirma no enseñar a Robar Bolsillos. Hay algunos que dudan esto. Efectivamente el número de robos se ha incrementado en la última década mientras que se ha concentrado en la enseñanza antes que en la aventura.

Uso en Campaña: Filarion es básicamente el gremio de ladrones en Vado de la Daga. Cualquier ladrón que necesite entrenamiento para subir un

nivel debe ir a Filarion, y cobra altos precios por cualquier mejora.

Sherlen Spearslayer, Comandante de la Milicia de Vado de la Daga, Humana femenina, Grr 7°; CA 0(2); MV 9; pg 41; #AT 3/2; Dñ 1d6+3; AL LN; GAC0 12; Fue 16, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 16, Car 14; *Cota de mallas +2 y escudo, Lanza +2, Anillo de saltar, Botas de levitar.*

Sherlen vino a Vado de la Daga unos años atrás con su marido, otro aventurero. Mientras ella estaba teniendo a su hijo, él salió en otra aventura, y no ha vuelto aún. Después de que su hijo naciera, se unió a la milicia y rápidamente se alzó hasta su mando.

Uso en Campaña: Sherlen es la persona con la que los personajes interactuarán más como guerreros de la milicia. Es una capataz severa (“tan extraño como una sonrisa en el rostro de Sherlen” es un dicho común en Vado de la Daga desde que el tiempo en el que suponía que su marido debía haber vuelto pasó) pero extremadamente justa y se regocija con las tropas de milicias que lo hacen bien. Está llena de buenos consejos, y no tiene inclinación alguna a la aventura desde que sabe con seguridad lo que le ocurrió a su esposo.

Otros Usos para los Personajes

Un uso importante para estos personajes no jugadores es servir como partida de rescate si los personajes jugadores se meten en muchos líos. El Duque Pwyll y Bronwyn estarían contentos de dirigir un grupo de rescate, y Kelson, Baergon, Bando, e incluso Sherlen estarían contentos de unirse. Incluso Delfen podría ir, si el dinero del duque es suficientemente bueno.

Una vez estos PNJs se hallan establecido en la campaña, pueden proporcionar alguna diversión de alto nivel para los jugadores que quieran probar algunas habilidades de nivel más alto.

Otro de los usos para ellos es como fuente de objetos útiles. Por ejemplo, los PJs van a realizar varias misiones para el duque. Complacería al duque no acabar permitiendo que un mago novato pida prestado el *manto de protección* de Gwydion. Por supuesto,

Gwydion instruiría al usuario largamente en su cuidado, y conseguiría una promesa de tres veces su valor si es perdida, robada o destruida.

Bronwyn también puede proporcionar una fuente de aventuras aparte de su papel en la Misión de Rescate. Los personajes jugadores podrían simpatizar con ella con su condición de hija mayor pasada por alto en su herencia del Ducado. Si ellos y ella pueden encontrar un modo de suplantar a Pwyll con su cooperación (que muy bien podrían conseguir), hay una aventura completa justo ahí.



Aventuras

Nomenclatura

Los Monstruos y PNJs son descritos de acuerdo al uso normal del juego AD&D®. Sin embargo, hay un par de términos que podrían necesitar aclaración.

GAC0: Esto significa “para Golpear Armadura Categoría 0(cero)”. Este es el número que se necesita tirar en 1d20 para que el monstruo o criatura golpee una Categoría de Armadura 0. Para ver que número necesita sacarse para golpear otra CA, resta la Categoría de Armadura del objetivo del GAC0. Por ejemplo, si una criatura con GAC0 15 ataca a un personaje con una CA 4, la criatura necesita tirar un 11 (15-4) para golpearlo. Utilizar los números de GAC0 elimina la necesidad de comprobar las tablas de combate para decir si un ataque golpea.

PE: Este es el número de puntos de experiencia que vale cada monstruo individual si es muerto durante el curso del juego.

Tablas de Encuentros

Las zonas del sur y el este de Vado de la Daga son más salvajes que los asentamientos relativamente próximos al norte. Es probable que las amenazas salten sobre los desprevenidos en cualquier momento, particularmente durante la noche. Las siguientes *Tabla de Encuentros Diurnos* y *Tabla de Encuentros Nocturnos* simulan estos peligros. Son utilizadas para las aventuras de *Servicio de Caravana*, *La Misión de Rescate*, y *Bajo Illefarn*; *Incursión Lagarto* tiene su propia tabla. Cada aventura dice al DM cuando usar las tablas, aunque pueden ser utilizadas con más frecuencia a juicio del DM para darles a los PJs más oportunidades de subir su experiencia.

Algunos de estos encuentros deberían utilizarse sólo una vez y cuando sean indicado. Si el DM saca uno por segunda vez, vuelve a tirar para otro.

Tabla de Encuentros Diurnos

Los encuentros diurnos suceden con una tirada de 1 en 1d6. Tira 1d10 para determinar la naturaleza del encuentro. Las estadísticas y detalles de cada encuentro siguen.

Tirada	Encuentro
1	Ceratosaurio
2	Bandidos
3	Jabalíes
4	Ermitaño
5	Cazadores
6	Ganado salvaje
7	Cabezas
8	Lobos
9	Orcos y Goblins
10	Mantícoras

1. Ceratosaurio (1-4): CA 5; Mv 15; DG 8; pg 36; #AT 3; Dñ 1d6/1d6/4d4; GAC0 13; AL N; PE 650.

Tira 1d6. Con una tirada de 1, los PJs sólo se ven las huellas del dinosaurio que conducen hacia los arbustos y se desvanecen entre las hierbas. Con una tirada de 2-4, el dinosaurio mira a los PJs, intentando decidir si son buenos para comer. Cualquier muestra de fuerza por parte de los PJs ahuyentará a los dinosaurios. Con una tirada de 5-6, los dinosaurios atacan y luchan hasta la muerte.

2. Bandidos (2-8): (consulta la *Tabla de Encuentros Nocturnos* para ver las estadísticas).

Estos hombres de aspecto duro no entablarán combate intencionadamente con una compañía de la milicia. A menos que los PJs los sorprendan (1 en 1d6), los bandidos se ocultarán en los arbustos junto al camino y se quedarán allí hasta que los PJs hayan pasado.

Si los bandidos son sorprendidos, cada PJ puede hacer un control de habilidad contra su Inteligencia para ver si pueden identificarlos como bandidos. Si no son identificados, los bandidos siguen adelante rápidamente. Si son identificados, los bandidos se internan en el campo. Los PJs tienen un round para disparar proyectiles antes de que desaparezcan detrás de una colina o se agazapen en un barranco. Si los PJs los persiguen y los arrinconan, los bandidos lucharán. Todos los bandidos están buscados y tiene sogas esperándolos. No ven razón alguna para rendirse. (Este encuentro sucede sólo una vez).

3. Jabalíes Salvajes (3): CA 7; MV 15; DG 3+3; pg 15; #AT 1; Dñ 3-12; GAC0 17; AL N; PE 175.

Los jabalíes salvajes cargan desde los arbustos y atacan a los PJs por entrar en su territorio. Durante tanto

tiempo como los PJs permanezcan en la zona inmediata, los jabalíes continúan atacando, pero no perseguirán a los PJs.

4. Ermitaño: Al grupo se acerca un anciano vestido en ropas andrajosas pero cómodas. Agradablemente se identifica como Dwergrim. Dwergrim es un ermitaño que ha pasado toda su edad adulta en el bosque. Sale a la carretera de vez en cuando para hablar con los caminantes para oír noticias sobre lo que pasa en el resto del mundo.

Dwergrim charla con los PJs tanto como ellos quieran. No es hostil en modo alguno y está demasiado débil para defenderse así mismo. La única información de interés que puede ofrecer a los PJs es que un montón de goblinoides merodean alrededor del Bosque Brumoso. Los viajeros del Camino del Comercio o cualquiera que vaya a la Oquedad Riente debería tener cuidado, advierte.

Dwergrim rechaza cualquier invitación de unirse al grupo, prefiriendo quedarse en la floresta.

5. Cazadores (4): Este grupo de cazadores cruza la carretera cerca de los PJs. Son amistosos pero tienen prisa y sólo pueden ser molestados para hablar unos momentos. Están cazando y siguen la pista de un jabalí salvaje. Venden carne a La Posada del Camino, a Secomber, o a los mercaderes de Vado de la Daga, dondequiera que la cacería los lleve.

Antes de que se vayan, los cazadores le dirán a los PJs que se han encontrado con un grupo mixto de orcos y goblins la noche anterior. Aunque los cazadores los hicieron huir, los orcos y goblins podrían aún por los alrededores.

6. Ganado Salvaje (9-20): CA 7; MV 15; DG 4; pg 18; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 15; AE Estampida; AL N; PE 132.

Una manada de ganado salvaje pasta en un campo abierto. El ganado salvaje es común estas llanuras, aunque suelen mantenerse alejados del Camino del Comercio. No tienen interés alguno en los PJs.

La carne y la piel del ganado salvaje puede venderse en Vado de la Daga o en La Posada del Camino, pero será casi imposible empaquetar tanta carne y piel sobre los caballos de los PJs. También los ralentizará. También es peligroso.

Si los PJs se acercan a la manada, hay un 75% de probabilidad de que huyan. Si es perseguido, el ganado ataca, continuando hasta que los PJs lo dejen tranquilo. Hay un 25% de posibilidades de que el ganado salga en estampida y no hay cobertura para los PJs (como árboles o rocas grandes), cada PJ en el camino de la estampida sufre 1d4 puntos de daño por criatura que lo arrolle.

7. Cabezas: El grupo encuentra una pila de cabezas de orcos y goblins amontonadas cerca de uno de los lados de la carretera. Algunas tienen flechas clavadas. Cualquier PJ que tenga éxito en un control de Inteligencia identifica las flechas como pertenecientes a los Elfos Salvajes.

No hay otra evidencia de Elfos Salvajes o orcos en la zona inmediata.

8. Lobos (2-8): CA 7; MV 18; DG 2+2; pg 11; #AT 1; Dñ 1d4+1; GAC0 19; AL N; PE 65.

El invierno se acerca a las llanuras, y aunque no ha caído nieve, se está poniendo difícil encontrar caza. Pero incluso los lobos hambrientos no son suficientemente tontos como para atacar a un grupo grande a plena luz.

Los lobos en particular adoran la carne de caballo. Si los PJs están viajando en fila india, los lobos se acercan furtivamente al último caballo de la fila y atacan. Si más de la mitad de los lobos son muertos, los otros huirán.

Si los PJs viajan en un grupo cerrado y no se presenta ninguna oportunidad para atacar, los lobos permanecen ocultos. Su aullido tiene un 50% de probabilidades de causar pánico a los caballos.

9. Orcos (3) y Goblins (8): (consulta la *Tabla de Encuentros Nocturnos* para las estadísticas).

Este es el mismo grupo descrito en la *Tabla de Encuentros Nocturnos*, pero no están interesados en entrar en conflicto durante el día. Están durmiendo entre los arbustos cuando oyen a los PJs acercarse. Cunde el pánico y huyen como el viento.

Si los PJs eligen investigar, verán varios orcos y goblins huyendo. Cualquier orco o goblin atacado por el grupo luchará hasta la muerte. Aquellos que escapen reclutarán a algunos amigos y volverán para buscar a los PJs

a la caída de la noche. (Este encuentro sucede sólo una vez).

10. Mantícoras (1-4): CA 4; MV 12, vol 18(E); DG 6+3; pg 30; #AT 3 o 6 (púas de la cola); Dñ 1d3/1d3/1d8 o 1d6 c/u; GAC0 13; AE Púas de cola; AL LM; PE 1400.

Estas criaturas habitan los Páramos Altos. Ocasionalmente vienen a cazar ganado salvaje o cualquier otra cosa que parezca sabrosa. Imaginándose que los PJs serán un buen bocado, las mantícoras se abalanzan sobre el grupo, lanzando púas desde el aire (-1 para golpear debido a su movimiento). Si han acertado a al menos un personaje en dos andanadas, las mantícoras aterrizan para terminar el trabajo. Si las andanadas de púas fallan, las mantícoras huyen volando. Si una mantícora que vuela es herida hasta la mitad de sus puntos de golpe, no puede volar más y se estrellará, recibiendo 2d6 puntos de daño.

Tabla de Encuentros Nocturnos

Los encuentros nocturnos suceden con una tirada de 1-2 en 1d6. Tira 1d10 para determinar la naturaleza del encuentro. Las estadísticas y los detalles de cada encuentro se detallan abajo.

Tirada	Encuentro
1	Ceratosaurio
2	Osos Búho
3	Espantajos
4	Serpiente Gigante
5	Bandidos
6	Orcos y Goblins
7	Lobos
8	Sonidos Extraños
9	Hombres Lobo
10	Pesadilla

1. Ceratosaurio (1-4): (Consulta la *Tabla de Encuentros Diurnos* para ver las estadísticas).

Los dinosaurios son más agresivos durante la noche. Son atraídos por el fuego de campamento del grupo o simplemente tropiezan con ellos. Atacan primero a los caballos hasta que se dan cuenta de que los están atacando.

2. Osos Búho (1-3): CA 5; MV 12; DG 5+2; pg 25; #AT 3 y Abrazo; Dñ 1d6/1d6/2d6 y 2d8; GAC0 15; AL N; PE 420.

Estos osos búho han salido del Bosque Brumoso y primero atacarán a

los caballos, luego a los PJs. Son feroces y luchan hasta la muerte.

3. Espantajos (2-5): CA 5; MV 9; DG 3+1; pg 15 (líder 25 pg); #AT 1; Dñ 1d6 (jabalina/lanza) o 1d8 (hacha de batalla); GAC0 17; AE sorpresa en 1d3; AL CM; PE 120 (175 líder).

Estos espantajos son restos de un grupo que se llevó la peor parte de una lucha territorial de tres frentes con algunos orcos y elfos del Bosque Brumoso. Quieren matar algo, y los personajes parecen buenos objetivos. Los espantajos intentarán deslizarse furtivamente en el campamento y asaltarán a los durmientes. Si son pillados mientras entran furtivamente, arrojan sus lanzas y jabalinas y corren a la lucha empuñando sus hachas.

Los espantajos tienen 500 mo divididas entre ellos que han cogido de víctimas anteriores. El líder lleva unos *anteojos de ultravisión*. (Este encuentro sucede sólo una vez).

4. Serpiente Gigante (Constrictora): CA 5; MV 9; DG 6+1; pg 31; #AT 2; Dñ 1d4/2d4; GAC0 15; AE Constricción; AL N; PE 650.

Cuando los PJs se retiran durante la noche, esta serpiente culebreará desde los árboles y se arrastrará hasta el campamento, atraída por el fuego o el olor de los caballos. La serpiente no está hambrienta, puesto que ha comido hace poco, si no que siente curiosidad. Si se la deja moverse a sus anchas sin ser molestada, no perturbará nada y volverá a los arbustos cuando halla acabado su exploración.

Si los PJs atacan, sin embargo, la serpiente contraataca, intentando atrapar a un PJ en sus anillos y constreñirlo. Se arrastra de vuelta a los arbustos si recibe más de 10 puntos de daño.

5. Bandidos (2-8): Jocko el Astuto (líder): CA 5; MV 12; Grr 3; pg 15; #AT 1; Dñ 1d6 (arco corto) o 1d8 (espada); GAC0 18; AL NM; PE 133. Equipo: *Armadura de cuero* +2 y escudo, *flechas* +1 (3).

Otros Bandidos: CA 7 (los arqueros tienen CA 8); MV 12; Grr 1; pg 5 c/u; #AT 1; Dñ 1d6 (arco corto) o 1d8 (espada ancha); GAC0 20; AL NM; PE 36.

Caballos ligeros: CA 7; Mv 24; DG 2; pg 15; #AT 0; AL N; PE 50.

Estos son los mismos bandidos hallados en la *Tabla de Encuentros*

Diurnos, pero son mucho más valientes de noche. Quieren echar el guante a los caballos de los PJs, barrer cualquier botín que yacza alrededor, e irse rápidamente.

Mientras que medio grupo de bandidos se arrastran hasta los caballos de los PJs, la otra mitad los cubren con arcos cortos a medio alcance. Los arqueros bandidos disparan flechas de fuego a uno de los árboles circundantes hasta que se prenda fuego (20% de posibilidades por disparo). Son el ardiente árbol iluminando la lucha, los arqueros se concentran en cualquier objetivo PJ que puedan ver. Los bandidos no tienen ningún deseo real de entablar combate con los PJs. Si el plan de los bandidos no va bien, huyen al bosque.

Todos los bandidos llevan armaduras de cuero. Cada uno de los sicarios lleva 25 mo. Jocko el Astuto tiene 300 mo. Jocko también tiene una bolsita especial oculta bajo su cinturón que contiene un collar de jade que vale 3000 mo, un anillo de plata que vale 4000 mo, y dos broches dorados combinados que vale cada uno 500 mo. Hay una recompensa de 500 mo por la cabeza de Jocko en Vado de la Daga. (Este encuentro sólo sucede una vez).

6. Orcos (3): CA 6; MV 9; DG 1; pg 5; #AT 1; Dñ 1d6(jabalina) o 1d8(cimitarra); GAC0 19; AL LM; PE 15.

Goblins (8): CA 6; MV 6; DG 1-1; pg 4; #AT 1; Dñ 1d3(dardos) o 1d6(lanzas); GAC0 20; AL LM; PE 15.

Este grupo de buscalíos está formado por ocho goblins dirigidos por tres orcos. Rastrear la campiña en busca de oportunidades para obtener un botín.

Los goblins están al frente del ataque. Cada goblin está armado con dos dardos. Desde unos 12 metros, un equipo de dos goblins lanzan sus dardos a los guardias del campamento; una tirada de 20 en 1d20 indica que un personaje al azar ha sido alcanzado.

Cuando los goblins han lanzado todos sus dardos, cargan contra el campamento con sus lanzas. Tres rounds después del ataque de los goblins, los orcos atacan desde el otro lado del campamento. Los orcos primero utilizan sus jabalinas para eliminar a cualquier mago que se haya revelado y a cualquier personaje que

utilice armas de proyectiles. Si más de la mitad de los goblins son muertos, abandonan la incursión e intentan huir.

Cada orco lleva 15 mo. Uno de los orcos lleva una bolsa de cuero que contiene cinco trozos de ónice que valen 50 mo cada uno.

7. Lobos (4-16): (Consulta la *Tabla de Encuentros Diurnos* para ver las estadísticas).

Los lobos hambrientos son más valientes de noche, y su apetito por la carne de caballo les hace especialmente feroces. Mientras dos de ellos atacan a un caballo, el resto mantiene alejado a los PJs. Si más de dos lobos son muertos antes de que se las arreglen para matar a un caballo, los lobos restantes huirán. Sin embargo, si los lobos matan un caballo primero, entran en un frenesí asesino y luchan hasta la muerte. Si se permite a los lobos comer hasta hartarse(un caballo por cada cuatro lobos), los lobos dejan a los PJs en paz, retirándose a los bosques después de su festín.

8. Sonidos Extraños: En mitad de la noche, los PJs oyen un extraño crujido en los arbustos cercanos. Si investigan, los PJs descubren un montón de cuerpos de orcos y goblins. Cualquier PJ que tenga éxito en un Control de Inteligencia identifica las flechas que perforan algunos cuerpos como pertenecientes a Elfos Salvajes.

Los PJs que sean rápidos en reaccionar pueden apreciar un atisbo de los Elfos Salvajes, pero debido su habilidad para mezclarse con la vegetación, esto es extremadamente improbable. Consulta la aventura *La Misión de Rescate* para las estadísticas de los Elfos Salvajes.

9. Hombres lobo (1-4): CA 5; MV 15; DG 4+3; pg 21; #AT 1; Dñ 2d4; GAC0 15; AE sorpresa en 1-3; DE sólo puede ser golpeado por armas de plata o mágicas; AL CM; PE 420.

Estas criaturas han venido del Bosque Brumoso donde cazan normalmente. Para convencer al grupo de que son auténticos lobos, los hombres lobos se arrastran hasta el campamento, se desploman y se fingen muertos. Si un PJ se acerca a investigar, los hombres lobo se levantan de un brinco y atacan a corta distancia. Si los PJs dudan y no se acercan, los hombres lobo saltan y atacan a los PJs más cercanos. Los hombres lobo están

hambrientos pero no tontos; tan pronto como maten a uno de los hombres lobo, el resto huye.

Los hombres lobo sólo pueden ser atacados con armas mágicas o de plata. Si los PJs no tienen ninguna de estas, ten piedad de ellos y tira para un encuentro distinto.

Si un personaje es mordido por un hombre lobo y recibe daño más allá de la mitad de sus puntos de golpe, pero muere, se ve infectado con la enfermedad de la licantropía. Durante las horas de oscuridad, gana la habilidad de cambiar a un lobo. Durante los periodos de luna llena, hay un 90% de probabilidades de que se vea forzado a cambiar. La licantropía tiene un 25% de posibilidades de ser curada si la persona afectada come belladona en el plazo de una hora a ser mordido (aunque hay un 1% de probabilidades de que el tratamiento lo mate). De otro modo, la licantropía puede curarse con un conjuro de *curar enfermedad* lanzado por un clérigo de nivel 12 o superior en un plazo de tres días.

10. Pesadilla: CA -4; MV 15, vol 36(C); DG 6+6; pg 35; #AT 3; Dñ 2d4/2d4+2/2d4+2; GAC0 13; DE Respira gases asfixiantes (el oponente debe hacer una tirada de salvación contra veneno o -2 para golpear), se vuelve etérea; AL NM; PE 2000.

Este corcel demoníaco es un superviviente de la invasión del Castillo Astadedragón. Su jinete no sobrevivió, pero él sí. Está motivado por el odio a destruir todas las cosas vivientes.

La pesadilla trota dentro del campamento simulando ser un caballo perdido. Parece estar absolutamente indemne, aunque sus brillantes ojos rojos y sus ollares anaranjados deberían levantar sospechas en los PJs observadores. Tan pronto como cualquier personaje intente capturarlo, la pesadilla ataca. Primero ataca con su arma de aliento, luego con sus colmillos y cascos. Después de dos rounds, la pesadilla toma aire, rodea el campamento, y entonces repite sus ataques. Si la pesadilla es reducida a 10 o menos puntos de vida, se hace etérea y huye volando. (Este encuentro sucede sólo una vez).

Utilizando las Aventuras

Las tres aventuras siguientes pueden jugarse en cualquier orden que elijas. Si

no puedes decidirte por donde empezar, inténtalo con *Incursión Lagarto*. No requiere muchas tomas de decisiones, y los novatos apreciarán las numerosas oportunidades de acción.

Sin importar que aventura utilices como punto de partida, asegúrate de que juegas las tres antes de abordar la aventura final. No es sólo porque las tres primeras aventuras proporcionan información de fondo que será útil al acometer *Bajo Illefarn*, también darán a los personajes suficiente experiencia para subir de nivel. Si los PJs tienen dificultades, puedes querer modificar *Incursión Lagarto* o *Servicio de Caravanas* e intentarlas de nuevo. Cuando es grupo esté formado por personajes de nivel 3 (2º nivel para los de categoría múltiple), estarán listos para *Bajo Illefarn*.

En cada aventura, la información en azul puede leerse directamente a los PJs. La información en negro es para el DM.

Incursión Lagarto

Llamada a la Acción

Estáis desempeñando el trabajo de la milicia, vigilando la muralla una bella mañana en Vado de la Daga. La tranquilidad del día es interrumpida por un jinete que se acerca rápidamente por el oeste. A medida que se acerca a la muralla, se cae de su caballo, extendiendo un brazo en vuestra dirección como pidiendo ayuda.

Vuestro comandante llega rápidamente junto al hombre. “Hombres lagartos...” jadea. “Los hombres lagartos asaltaron el asentamiento del Barón Cromm... necesito ayuda... por favor...” Cae inconsciente.

El comandante no pierde tiempo en examinar la situación. El Barón Cromm es un amigo de Vado de la Daga. La milicia de Vado de la Daga es la ayuda más cercana. El comandante ordena a los PJs que investiguen el asentamiento del Barón y que averigüen que le ha pasado al barón.

El asentamiento de Cromm está a unos 24 kilómetros (consulta el Mapa 2), unas dos horas de cabalgada rápida. El comandante proporciona a los PJs caballos frescos y les manda salir.

Repercusiones Ardientes

Mientras cabalgáis sobre una colina, veis un pilar de humo alzándose de la torre del asentamiento de Cromm. Mientras observáis, un muro de piedra se desmorona, con los sostenes de madera devorados por el fuego. Unos pocos cuerpos reptilianos yacen en el polvo. Parecen haberles dado muerte cuando huían.

El asentamiento fue asaltado por hombres lagarto que de alguna manera se abrieron camino por el muro y mataron a la mayoría de las 20 personas del asentamiento. Unos pocos hombres lagartos fueron asesinados cuando escapaban. Aún aferran algo de su botín, mayormente menaje de casa baratos.

Mientras los PJs se aproximan al asentamiento, indícales que los hombres lagartos muertos llevan cinturones adornados tahalíes enlazados con plumas azules. Cuando entren en el campo, léeles lo siguiente:

En el campo de batalla, el calor del fuego es intenso, pero disminuye. Los miembros del servicio, principalmente mujeres, lamentan las muertes.

Repentinamente, una mujer manchada de ceniza acompañada por un solitario servidor corre hacia vosotros. La mujer se arroja a uno de vuestros caballos. “Debéis ayudarlo. ¡Tenéis que hacerlo!” -Solloza. “¡Ha ido tras el resto, en dirección al pantano!” El servidor de la mujer histérica les informa. La mujer es Piann, la esposa del barón. El barón y sus hombres habían estado de caza cuando volvieron para encontrarse a los hombres lagarto completando su asalto. Mató a los saqueadores y entonces, viendo que su único hijo era una de las víctimas, juró tomarse una sangrienta venganza contra los merodeadores y marchó en su persecución con dirección a la Ciénaga del Lagarto.

Si los PJs se muestran reacios a ir tras del barón dentro de la ciénaga, indícales que la supervivencia continua de los humanos en la zona depende de los merodeadores, y conociendo sus acciones hostiles se tomarán una rápida venganza. Recuerda también a los PJs que su comandante les ha ordenado completar la investigación.

Dentro del Pantano

Puesto que el barón no ha intentado ocultar su paso, los PJs tienen pocos problemas para encontrar y seguir el rastro. Si algún PJ se pregunta por qué los hombres lagarto escogieron un camino por tierra, hazle hacer un control de Inteligencia. Si tiene éxito, dile que los hombres lagarto no querían arriesgarse a perder su botín en el pantano.

Entrar en el pantano es como entrar en otro mundo. Está densamente poblado con exuberante vegetación. Las cañas crecen hasta la altura de un hombre a caballo, haciendo que la visión a larga distancia sea imposible. El terreno llano ocasionalmente es roto por un cerrillo que se alza sobre las cañas.

Tabla de Encuentros en el Pantano

La siguiente tabla lista unos pocos de los peligros que los PJs pueden encontrar en el pantano. Las Estadísticas para cada encuentro y los detalles la siguen.

Cuando los PJs entran por primera vez en la ciénaga, lanza 1d6. Un resultado de 1 indica un encuentro. Tira 1d6 de nuevo y consulta la tabla.

Tirada	Encuentro
1	Ceratosaurio herido
2	Pteranodonte
3	Arenas Movedizas
4	Sapo Gigante
5	Lagarto Gigante
6	Ciempies Gigante

1. Ceratosaurio Herido: CA 5; MV 15; DG 8 (actualmente 5, debido a las heridas); pg 15 (normalmente 40); #AT 2 (normalmente 3, pero tiene una pata herida); Dñ 1-6/4-16; GAC0 15; AL N; PE 244.

El barón y sus hombres tuvieron una pelea con varios de estos dinosaurios y no salieron bien parados al final. Sin embargo, él mató a uno y sus hombres hirieron a otro. El ceratosaurio herido está en un estado de furia asesina y ataca a cualquier cosa que se parezca a la gente que lo dañó.

2. Pteranodonte: CA 7; MV 3, vol 15; DG 3+3; pg 17; #AT 1; Dñ 2-8; GAC0 17; AL N; PE 65.

Este pteranodonte hambriento pica desde un árbol e intenta ensartar a uno de los jinetes y llevárselo. Si pierde más de 5 puntos de vida, huye volando para buscar una presa más fácil.

3. Arenas Movedizas: Uno de los caballos se mete en unas arenas movedizas y comienza a hundirse, llevándose al jinete con él.

El caballo se hundirá en 2d6 rounds a menos que los PJs hagan algo, pero salvarlo no es difícil. Dos PJs con una fuerza combinada de 20 o más pueden sacarlo. (Rescatar un caballo vale 35 PE.)

4. Sapo Gigante: CA 6; MV 6, sal 6; DG 2+4; pg 13; #AT 1; Dñ 2-8; GAC0 17; AL N; PE 120.

El sapo brinca de una masa de arbustos sobre las cabezas de los personajes en el camino, intentando aterrizar en el otro lado. En mitad del salto ataca a un PJ. Si el PJ muere con un único ataque, el sapo arrastra el cuerpo entre los arbustos y desaparece para siempre en la ciénaga. Si el PJ no muere, el sapo abandona y se aleja saltando.

5. Lagarto Gigante: CA 5; MV 15; DG 3+1; pg 16; #AT 1; Dñ 1-8(2-16 si

atrapa en la boca); GAC0 17; AL N; PE 270.

Esta criatura emerge del barro cercano al grupo e intenta tragarse a montura y jinete, para lo que necesita una tirada de 20. El lagarto reacciona tan lentamente que observa a todo el grupo pasar a su lado antes de atacar al último PJ en la fila.

6. Ciempiés Gigante: CA 9; MV 15; DG ¼; pg 2; #AT 1; Dñ No(veneno); GAC0 20; AL N; PE 35.

Un ciempiés gigante negro cae de un árbol sobre el cuello de un PJ escogido al azar. La mordedura del ciempiés no hace daño, pero un PJ mordido que falle una TS contra veneno permanece inconsciente durante 1d4 horas.

Masacre

Después de una media hora en el pantano, los pájaros carroñeros alzan el vuelo del camino, asustados por vuestra proximidad. Atravesando algunas hierbas altas, llegáis a lo que queda de una lucha. Los hombres muertos y los caballos se hunden en el fango a ambos lados del camino. En medio del camino está el cadáver de un inmenso ceratosaurio. El uniforme de uno de los hombres lo identifica como del grupo del barón.

Aquí es donde el barón y sus hombres fueron atacados por los ceratosaurios. Si los PJs examinan los cuerpos, hallarán al barón, concienzudamente muerto y parcialmente devorado. El anillo de sello del barón, famoso por ser mágico, está perdido. Sus guanteletes blindados también. Algunos de los hombres han perdido las armas.

Después de la matanza, varios hombres lagartos volvieron a saquear los cuerpos. Si los PJs continúan buscando, hallan las huellas de los ceratosaurios y también las de los hombres lagarto que se internan en la ciénaga.

Mientras los PJs buscan en la zona, tira 1d6 para un encuentro en la *Tabla de Encuentros en el Pantano*. Una tirada de 4-6 significa que hay un encuentro.

Rastro de los Incursores

Escoge dos encuentros sin usar de la *Tabla de Encuentros en el Pantano*, luego lee lo siguiente:

Estáis en un camino que sigue el borde de un gran cerro a vuestra izquierda. A vuestra derecha hay agua hasta donde alcanza la vista, y parece profunda. Habéis advertido algunos pequeños movimientos en los arbustos colina arriba. De pronto, os hayáis mirando a una banda de hombres lagarto ocultos que os observan. Están armados hasta los dientes, y llevan tahalíes de pieles rojo-marrones.

El hombre lagarto más grande es Ojorrojo, un shaman hombre lagarto. El resto son sus seguidores. Como debería ser obvio por sus tahalíes, estos no son los mismos hombres lagartos que irrumpieron en las fincas de Cromm. (Los incursosores llevaban plumas azules.) Los exploradores de Ojorrojo le informaron de que los humanos estaban en la ciénaga, y Ojorrojo quiere saber que está pasando.

Ojorrojo, hombre lagarto, Clérigo de 7º nivel: CA 3; MV 6, nad 12; pg 50; #AT 1; Dñ 1-8; GAC0 16; Fue 15, Int 13; Sab 16, Des 15, Con 14, Car 18; AL N. Equipo: maza +1, escudo, jabalina. Conjuros:

Nivel 1: *Curar heridas ligeras, Protección contra el mal, Extirpar el miedo*

Nivel 2: *Augurio, Hechizar persona o mamífero, Hechizar serpientes*

Nivel 3: *Disipar magia, Extirpar maldición*

Nivel 4: *Lenguas*

Hombres Lagarto(16): CA 5; MV 6, nad 12; DG 2+1; pg 11 c/u; #AT 1; Dñ 2-8(garrote), 1-6(jabalina); GAC0 19; AL N; PE 65 c/u

Los hombres lagarto levantan sus armas, pero no atacan. Si los PJs no hacen ninguna acción hostil, Ojorrojo se adelanta para hablar con los PJs, utilizando *lenguas*. Si es acusado de asaltar el asentamiento del barón, Ojorrojo lo niega firmemente. Uno de sus seguidores habla con él en la lengua de los hombres lagarto, entonces Ojorrojo les dice a los PJs que acaban de informarle de que el Clan de la Pluma Azul podría ser el responsable. Los PJs que superen controles de Inteligencia recuerdan haber visto plumas azules decorando los cuerpos de los hombres lagarto muertos en el asentamiento.

Ojorrojo no alberga inquina contra el Clan de la Pluma Azul, pero si se

están buscando problemas con los humanos, el lo justificará tan pronto como estén fuera del camino. Ojorrojo les desea a los PJs buena suerte y les invita a que sigan su camino. Bajo ninguna circunstancia se unirán Ojorrojo o sus seguidores al grupo. Sin embargo, si los PJs quedan en paz con Ojorrojo, habrán encontrado un valioso contacto en la Ciénaga del Lagarto para futuras aventuras.

Por otro lado, si los PJs atacan a Ojorrojo o a sus seguidores, en cualquier momento, se defienden con sus armas. Se desvanecen en el pantano y desaparecen bajo las aguas tan pronto como pueden. Aunque los PJs se las pueden apañar para matar a unos pocos, no hay forma de que los sigan al pantano. Ojorrojo no volverá a aparecer en la aventura, pero considerará a los PJs enemigos, puesto que han reforzado su desconfianza básica en los humanos.

Duelo

Los PJs continúan siguiendo el rastro. Después de que hayan pasado otros 15 minutos, tira 1d6 en la *Tabla de Encuentros en el Pantano*. Con un 1, hay otro encuentro.

Después de que se resuelva el encuentro, los PJs pueden continuar siguiendo el rastro. Si los PJs son excesivamente ruidosos, tan pronto como salen de una zona de altas cañas, entran en un claro dominado por una gran roca y un único árbol. Mientras que el grupo entra en el claro, las cañas se separan para revelar una banda de hombres lagarto. Los hombres lagarto atacan con una lluvia de jabalinas, y luego continúan con sus ataques como más abajo.

Si los PJs se mueven por el camino con un sigilo razonable y con cuidado, léeles lo siguiente:

Delante está el campamento de los hombres lagarto, en un gran claro. La zona está dominada por un único gran árbol y una roca de unos 6 metros de alto.

Hay cinco hombres lagarto reunidos alrededor de un montón de objetos de menaje que han sido descargados en un tapiz que está extendido bajo el árbol. Los hombres lagarto examinan los objetos con mucha curiosidad; claramente no tienen ni idea de lo que tienen que hacer con ellos. Unos cuantos metros más allá hay otro

montón de espadas, escudos y varias piezas de armadura.

Un sexto hombre lagarto está sentado en lo alto de la gran roca. Como los otros, está armado con un escudo, un garrote, y tres jabalinas. Parece estar de guardia, pero está demasiado absorto en el examen del botín para prestar demasiada atención a cualquier intruso.

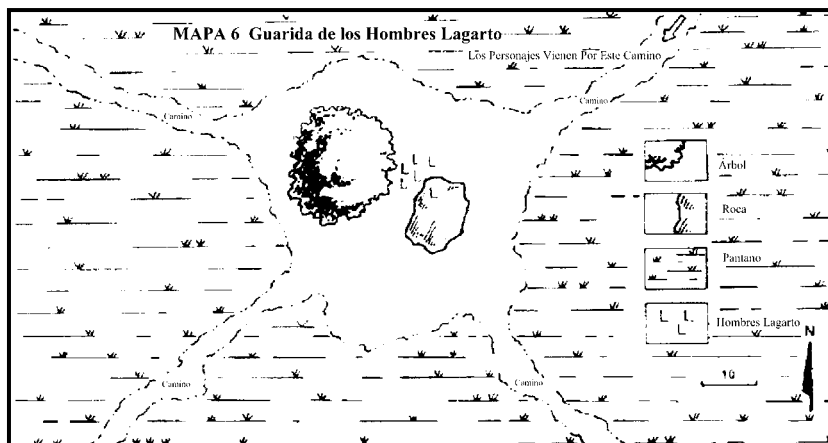
Los PJs tienen automáticamente un round de sorpresa sobre los hombres lagarto. Después de que hayan sido atacados o puestos de otro modo sobre aviso de la presencia de los PJs, los hombres lagarto del suelo se ocultan tras la roca. El hombre lagarto de la roca permanece allí hasta que halla arrojado las tres jabalinas, momento en el que salta para reunirse con sus amigos. Si los personajes no le dan un blanco claro, el hombre lagarto abandona su puesto y se oculta detrás de la roca.

Los hombres lagarto permanecen detrás de la roca forzando a los PJs a ir a por ellos. Sólo hay agua a cada lado del camino, dificultando a los PJs acercarse furtivamente a los hombres lagarto. No hay ninguna cobertura en el claro aparte del árbol y la roca.

Los hombres lagarto intentarán matar primero a los caballos de los PJs con sus jabalinas junto con los PJs menos blindados y más vulnerables. Cuando hallan utilizado todas sus jabalinas, los hombres lagarto cargarán y entrarán en combate cuerpo a cuerpo con sus garrotes.

El líder de los hombres lagartos, que es indistinguible de otro modo de sus compañeros, lleva un amuleto hecho con el colmillo de un dinosaurio. Si muere el líder, los restantes hombres lagarto se retiran a los bordes del claro, donde pueden llegar al agua y nadar. Del mismo modo, si tres o más hombres lagarto son muertos, el resto intentará escapar.

Si los PJs tienen éxito en matar o ahuyentar a los hombres lagarto, son libres de examinar los cuerpos y el botín. El único objeto de interés en los cuerpos de los hombres lagarto muertos es el amuleto del líder. Es un objeto mágico, un *amuleto de llamar y controlar ceratosaurio*. Este objeto funciona si hay un ceratosaurio en un radio de kilómetro y medio. Le quedan tres cargas y funciona durante una hora



al día. El líder hombre lagarto ya lo ha utilizado hoy, por supuesto.

Hay poca cosa de valor en la pila de botín, excepto por el anillo de sello del barón. Los PJs honrados naturalmente querrán devolverlo a Piann, la esposa del barón.

Volviendo a Casa

El viaje a casa puede transcurrir sin sucesos o ser muy peligroso, dependiendo de si los PJs hicieron migas con Ojorrojo o no. Si lo hicieron, Ojorrojo ha destacado dos de sus seguidores para vigilarlos y guiarlos para superar los peligros potenciales. Cada tanto, uno de estos hombres lagartos saldrá a la superficie del pantano cerca del camino y dará alguna información, como, “Id por esste camino. Nada trasss essta curva.” Luego el hombre lagarto desaparece.

Si los PJs se mostraron hostiles con Ojorrojo, se les deja a su suerte. Llévalos a dos encuentros de tu elección sin usar de la *Tabla de Encuentros en el Pantano* antes de que lleguen al asentamiento de Cromm.

Una vez han regresado al asentamiento de Cromm, Piann los recibe y escucha su historia. La destroza oír el sino de su marido, pero agradece a los PJs su ayuda. Agradecidamente ofrece a cada PJ una recompensa de 100 mo. (Coger una recompensa es perfectamente aceptable para un miliciano en esta cultura.) También les da el anillo de sello de su marido, puesto que ya no queda nadie que lo herede. Explica que el anillo no conlleva ninguna reclamación de las propiedades del barón. Si la baronesa muere, la propiedad probablemente pase a uno de sus familiares de otra

baronía. El anillo es un mágico *anillo de resistencia al fuego*.

Puntos de Experiencia

Además de recibir los puntos de experiencia de matar a cualquier monstruo, los PJs también reciben puntos de experiencia por conseguir objetos mágicos; el *anillo de resistencia al fuego* vale 1000, y el *amuleto de llamar y controlar ceratosaurio* vale 250. Cada 100 mo valen 100 PE. Por último, si los PJs se hicieron amigos de Ojorrojo, divide 550 PE entre ellos. Si lo mataron, divide 1050.

De Vuelta al Pantano

Los PJs no tienen realmente ningún motivo para volver a la Ciénaga del Lagarto en lo que queda de campaña, pero pueden estar ansiosos por continuar explorando sus misterios. Hay varias razones por las que podrían volver a esta zona primitiva.

Si los PJs no se hicieron amigos de Ojorrojo, el duque puede enviarlos para reforzar las relaciones diplomáticas. Esto no será fácil, pero Ojorrojo estaría abierto a cualquier oferta de paz. Los PJs podrían tener que enfrentarse a cualquier encuentro sin usar de la *Tabla de Encuentros en el Pantano*.

Ojorrojo puede pedir la ayuda de los PJs para solucionar un problema concreto. El problema podría ser eliminar una bandada de molestos pteranodontes, o localizar una hierba medicinal para contener una epidemia de fiebre del pantano. Dado que la tensión entre los clanes de Ojorrojo y la Pluma Azul están subiendo de temperatura, los PJs podrían ser arrastrado al conflicto.

Servicio de caravana

Esta aventura introduce a los PJs a varias localizaciones claves a lo largo del Camino del Comercio. También pueden adquirir un mapa que juega un papel importante en una aventura posterior.

Las Órdenes del Día

Es fecha cercana al final de Marpenoth(Octubre), acercándose a Uktar(Noviembre). Hasta ahora, las nieves invernales no han llegado a Vado de la Daga, pero sabéis que están en camino.

Sois llamados a la presencia de Sherlen Spearslayer, la comandante de la milicia. “Necesito que hagáis un servicio de guardia de caminos hoy,” dice. “Un mensajero de Aguaprofunda nos ha dicho que hay una última caravana que baja desde Aguaprofunda antes de que vengan las nieves. Las tropas de Aguaprofunda van a reunirse con ella en la carretera de Aguaprofunda. Quiero que vayáis al sur por el Camino del Comercio hasta la Posada del Camino y aseguréis que las cosas están seguras para una caravana, muy al modo de un grupo de exploración avanzado.

“Tomároslo con calma, evitad las luchas si es posible, y volved tan pronto como lleguéis a la Posada del Camino con un informe de las condiciones, incluyendo cualquier cosa que os digan los lugareños de la Posada del Camino sobre las condiciones de más allá.”

Sherlen pide preguntas. Si los PJs preguntan por informes de problemas, Sherlen les dice que no tienen ningún informe de actividad de orcos o bandidos de cualquier tipo a lo largo del Camino del Comercio.(Por eso es por lo que se siente segura enviando milicianos relativamente inexpertos a este viaje.)

Los PJs son equipados con un caballo medio cada uno, raciones de una semana, y cualquier otro suministro que necesiten. La Posada del Camino está a unos 160 kilómetros al sur por el Camino del Comercio. Normalmente lleva tres días de cabalgada ligera hacer el viaje. El Camino del Comercio está bien cuidado con campamentos cada 32 kilómetros o así donde no hay una

posada o hacienda que acoja a los viajeros.

Los PJs parten la siguiente mañana con instrucciones de llegar tan lejos como el Fuerte Liam el primer día

En Fuerte Liam

Pasáis el primer día cabalgando por el Camino del Comercio. El tráfico es relativamente escaso. Encontráis varios granjeros que están aprovechando el tiempo templado para hacer los últimos viajes a la ciudad para conseguir suministros para el invierno que llega.

Finalmente, llegáis a Fuerte Liam, una pequeña aldea de unos 50 residentes. La aldea está custodiada por una torre fortificada construida hace un siglo por Liam, de quien la aldea toma su nombre. La torre es ahora parte de la posada que frecuentan las caravanas de paso. Cerca de la torre hay un extenso campo para que las caravanas aparquen las carretas.

Si los PJs entran, se encuentran con una posada pequeña para los estándares de Vado de la Daga. No hay nadie excepto Binn, el amistoso propietario. Si se le pregunta, él dice que no ha ocurrido mucho por los alrededores en las últimas semanas. Sólo los locales han sido los únicos clientes estos últimos días.

Binn ve con buenos ojos a la milicia de Vado de la Daga, puesto que lo han ayudado varias veces en el pasado. Generosamente ofrece a los PJs pasar la noche en la posada sin cargo alguno.

Campamento

Saliendo al día siguiente, los PJs se dan cuenta que tendrán que cabalgar toda la noche o acampar en uno de los campamentos junto a la carretera a lo largo del Camino del Comercio. Se muestran dos campamentos en el mapa regional(consulta el *Mapa 2*). El segundo al sur de Fuerte Liam es el que obviamente deberían utilizar los PJs.

Lanza 1d6 sobre la *Tabla de Encuentros Diurnos* cuando los PJs pasen el primer campamento. Una tirada de 1 significa que tienen un encuentro. Tira sobre la tabla para ver cuál es. Asumiendo que continúen hasta el segundo campamento, que pueden alcanzar en un día de cabalgada, vuelve a tirar sobre la *Tabla de Encuentros Diurnos* siguiendo las mismas directrices.

Se mantienen estos campamentos para el uso de los viajeros. Las cabañas y los cobertizos han tenido la costumbre de arder hasta los cimientos, por lo que todo lo que se proporciona es un hoyo para el fuego y una pila de madera. Siempre hay una pequeña fuente de agua cercana. Se espera que los viajeros reemplacen la madera que utilicen. Las llanuras alrededor de los campamentos tienen muchos arbustos recios y árboles que proporcionan esta madera.

Una vez los PJs estén acampados para pasar la noche, tira en la *Tabla de Encuentros Nocturnos*. Después de que se resuelva el encuentro, suponiendo que haya uno, tira una segunda vez sobre la tabla. Si los PJs tienen dos encuentros esta noche, asegúrate de que ocurran en guardias diferentes.

De Nuevo En Camino

Suponiendo que los PJs pasaron la noche en el segundo campamento, sólo les queda un día de camino para llegar a su destino.

Después de un par de horas sin novedades en el Camino del Comercio, os dais cuenta de que el tráfico es un poco más denso, como en la carretera cercana a Vado de la Daga. Alrededor de mediodía, llegáis al pequeño asentamiento de Tirodearco.

Si los PJs quieren descansar sus músculos de la cabalgada durante una hora o así, pueden visitar la taberna de Tirodearco. Los clientes de la taberna son amigables, pero no tienen ninguna información para el grupo. Si preguntan, se les dirá que Tirodearco obtuvo ese nombre porque solía estar “justo a un tiro de arco del Bosque Brumoso”. Los PJs pueden asumir correctamente que ha habido mucha tala puesto que la parte principal del bosque está ahora a unos 13 kilómetros.

No hay incidentes en Tirodearco, y los PJs pueden continuar hasta la Posada del Camino.

En La Posada del Camino

A medida que entráis en la pequeña aldea construida alrededor de La Posada del Camino, os dais cuenta de que la mayoría de los ciudadanos llevan armadura y portan armas. Cuando os acercáis a la entrada de la aldea, una patrulla armada de seis lanceros os da el alto. Los lanceros están respaldados

por cuatro arqueros desde un tejado cercano. El jefe de la patrulla se adelanta y os pide que os identifiquéis.

La patrulla está siendo cauta, no hostil. Una vez se den cuenta de que los milicianos son de Vado de la Daga, dejan pasar a los PJs. El jefe de la patrulla redirige cualquier pregunta al posadero/alcalde, Dauravyn Redbeard.

La aldea no está fortificada, pero parece que la posada pudiera resistir un asedio, y puede. La incursión más reciente desde el Castillo Astadedragón asaltó La Posada del Camino hasta que las tropas de Aguaprofunda se las arreglaron para romper el cerco. La mayoría de los otros edificios de la ciudad parece que han sido dañados y reparados recientemente. Habiendo sufrido grandemente el asalto del Castillo Astadedragón, los ciudadanos locales están comprensiblemente nerviosos.

En la posada, los PJs son bienvenidos por su anfitrión, Dauravyn Redbeard. Sienta al grupo en una gran mesa en su habitación común y les pone un gran banquete ante sus ojos. Si algún PJ se preocupa del precio, recuérdale que Vado de la Daga carga con los gastos. Si los PJs quieren pagar el vino y otros bebedizos, pueden hacerlo.

Dauravyn tiene mucho que hacer, pero se une a los PJs brevemente. Dice que no ha habido amenazas últimamente y espera que hayan tenido su ración de problemas en la ciudad, al menos durante un tiempo. Antes de

marcharse, Dauravyn dice que hay alguien que quiere reunirse con ellos. Si los PJs están de acuerdo, Dauravyn los lleva a una mesa más pequeña en la parte trasera de la posada. A la mesa se sientan tres jóvenes, un anciano y una bella joven. “Este es Meldar Farwander,” dice Dauravyn, presentando al anciano. “Quizás podáis ayudarlo.” Entonces Dauravyn se aleja para proseguir con su trabajo.

Meldar parece contento de conocer a los PJs. Presenta a su hija, Delora Sharpeye, y a sus tres cuidadores de animales, Ian, Finn, y Dooley.

Meldar Farwander, Guerrero de 1 nivel: CA 5; MV 9; pg 8; #AT 1; dñ 1d8+1(espada larga); GAC0 18; Fue 17, Des 14, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 14; AL N. Equipo: *Espada larga +1*, armadura de cueto y escudo, *anillo de protección +2*, *poción de curación*(3 dosis).

Delora Sharpeye, Nivel 0: CA 7(8); MV 12; pg 4; #AT 1; dñ 1d4; GAC0 20; Fue 15, Des 15, Con 14, Int 15, Sab 13, Car 17; AL N. Equipo: armadura acolchada, daga, *poción de curación*(1 dosis).

Cuidadores, Nivel 0(3): CA 8; MV 12; pg 4 c/u; #AT 1; dñ 1d6(espada corta) o 1d3(dardo); GAC0 20; AL N.

Meldar invita a los PJs a sentarse. Él explica que está en una situación desesperada. Es un comerciante que conduce su caravana desde Puerta de Baldur a Vado de la Daga. Su caravana fue atacada por bandidos ayer. Sus guardias fueron asesinados, y ahora necesita ayuda para llevar la caravana a Vado de la Daga. Redbeard ha sido hospitalario, pero puesto que son extranjeros, ciertamente no pueden contar con su hospitalidad mucho más.

Delora, que actúa como contable para su padre, suplica la ayuda de los PJs. Dice que es vital que partan pronto si tienen que llegar a Vado de la Daga antes de que la última caravana del Coster Milcabezas de la estación los adelante. Ofrece a los PJs 40 mo a cada uno si acceden a acompañarlos.

Escortar una caravana no está fuera del campo de las órdenes del grupo, pero ni tienen obligación de hacerlo. Si los PJs dudan, recuérdales que es una buena forma de ganar un dinero extra y no puede

hacer daño a su reputación. Si aún se resisten a involucrarse, vuelven a Vado de la Daga al día siguiente, con las ocasiones de encuentros como se detallan abajo.

Sin embargo, si los PJs acceden, pueden marchar con la caravana a la mañana siguiente. Aunque Meldar y su hija tienen caballos ligeros, los cuidadores de animales van a pie y conducen sus animales. Al ritmo al que la recua puede viajar, llevará 30 horas llegar a Vado de la Daga. En esta época del año hay solamente 8 horas de luz disponibles cada día. Si se les presiona, el viaje puede realizarse en tres días, parando en los mismos lugares en los que los PJs pararon antes. Meldar está totalmente a favor de este plan.

El Viaje de Vuelta

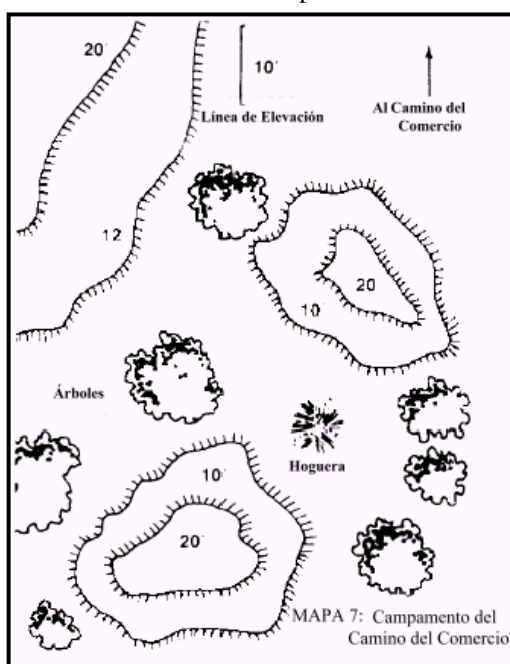
La caravana y los PJs tienen varias oportunidades de encuentro en el viaje de vuelta. Meldar, Delora, y los cuidadores no son de mucha ayuda en una pelea; se esconden o tiemblan de miedo hasta que el peligro ha pasado.

Tira para un encuentro diurno en el viaje desde Tirodearco hasta el campamento. Tira por un encuentro nocturno en el campamento. Si se indica un encuentro, utiliza dos encuentros en lugar de uno. Incluso si la tirada indica que no hay encuentros, utiliza el encuentro de orcos y goblins.

Tira de nuevo para un encuentro diurno en el viaje entre el campamento y Fuerte Liam, y de nuevo durante el viaje entre Fuerte Liam y Vado de la Daga.

Una vez los PJs hayan luchado realmente por él, Meldar les recompensa con un mapa de las proximidades de Illefarn(consulta el Mapa 4). El mapa fue descubierto en la lejana Scornubel hace un par de años. Meldar tenía intención de venderlo en Vado de la Daga, pero ahora quiere que los valientes PJs lo tengan. El mapa vale 2500 puntos de experiencia a repartir entre el grupo.

Si los PJs se las apañan para salvar realmente la vida de Meldar o Delora, serán obsequiados con uno o más de los siguientes objetos mágicos a elección tuya: *varita de escudo*(2000 PE), *daga +2*(200 PE), tres dosis de *poción de forma gaseosa*(300 PE), una dosis de *poción de heroísmo*(300 PE), *lanza +1*(700 PE).



La Misión de Rescate

A Petición del Duque

Ha sido un agotador día de ronda, y caísteis redondos en vuestras camas tan pronto como se terminó para descansar para las actividades de mañana.

Sin embargo, los hombres del duque os levantan antes del canto del gallo. Aún medio dormidos, os vestís y os tambaleáis a la zona del establo donde os dan una taza de ale y una hogaza de pan. Os das cuenta de que los otros milicianos que estuvieron de servicio ayer están aquí, también.

Antes de que os las arregléis para hacer ninguna pregunta, el duque entra, acompañado por Kelson Darktreader y Sir Llewellyn. El normalmente abierto y amigable duque está más hosco de lo que lo ha estado desde que recibió las noticias de la muerte de su padre en el Castillo Astadedragón.

“Buenas personas,” dice, “Me disculpo por haberos levantado de vuestro bien merecido descanso, pero me estoy enfrentando a una crisis personal, y necesito vuestra ayuda. Mi hermana, Bronwyn, parece haber sido secuestrada por el Barón Agwain, a quien di hospedaje anoche.”

Un murmullo recorre el grupo. Todos recordáis a Agwain que llegó a Vado de la Daga justo antes de la caída del sol. El duque continúa.

“En este momento no tengo de porqué el barón hizo esto, pero tengo intención de preguntárselo, persistentemente, hasta que obtenga una respuesta que me satisfaga. Sin embargo, primero debo echarle el guante al buen barón, y aquí es donde entráis vosotros.”

El duque explica que el Barón Agwain es de la región de Secomber. La consulta con el templo de Lathander indica que el barón se ha ido a casa con su premio. El duque dice que hay tres rutas que ha podido escoger. La primera está al norte, evitando la Oquedad Riente. Esta parece la más probable, y el duque y sus hombres seguirán ese camino. La segunda ruta atraviesa directamente la Oquedad Riente. Un grupo de milicianos seguirá esta ruta. La tercera posibilidad es a través del río y a lo largo del banco sur,

una ruta que lleva a territorio orco. Kelson Darktreader llevará a varios milicianos por esa ruta. Sir Llewellyn protegerá la ciudad y el castillo hasta que el duque haya vuelto.

El duque se da cuenta de que la milicia no le debe ningún servicio, y el concilio no puede llamar a milicianos fuera de servicio para este tipo de trabajo. Por eso, el duque pagará a todo el que ayude en esta tarea 50 mo. También los equipará de su arsenal. Pueden quedarse con el equipo así como con cualquier caballo de su manada que escojan. Si alguien es muerto en esta misión, su heredero designado recibirá la recompensa. Si los PJs acceden a ayudar, el duque les asigna la segunda ruta, el camino que lleva a través de la Oquedad Riente. El duque puede proporcionar cualquier armadura hasta la cota de mallas, cualquier arma de mano, y cualquier ballesta o arco largo. También sugiere que el grupo escoja dos caballos cada uno para que puedan hacer un mejor tiempo. Sin embargo, cada PJ puede quedarse sólo un caballo; el otro debe ser devuelto, si sobrevive. Los caballos son caballos de guerra medios.

Trasfondo del Dungeon Master

El Barón Agwain se enamoró de Bronwyn cuando la conoció. Ella no estaba tan fascinada. Sin embargo, ni ella ni su hermano cayeron en la cuenta de que los barones en la zona de Secomber están más acostumbrados a coger lo que quieren que en la zona de Vado de la Daga.

Agwain le deslizó a Bronwyn una poción de dormir y se escapó con ella, matando a un par de los guardias del duque en el proceso. Agwain piensa que es sólo cuestión de tiempo que Bronwyn acepte su secuestro y lo reconozca como su marido. No conoce a Bronwyn muy bien.

Bastante seguro, el barón decidió acortar por la Oquedad Riente. Después de todo, nadie pensaría en seguirle allí.

Emboscada

El camino que estáis siguiendo conduce a una pequeña elevación, la primera de las muchas colinas próximas que rodean la Oquedad Riente. Repentinamente, una lluvia de flechas cae a vuestro alrededor.

Un hombre con armadura de escamas se alza de detrás de algunas rocas en lo alto de la elevación a un lado del sendero. Baja la mirada hacia vosotros. “Volved de donde vinisteis, chicos,” dice. “El barón y su nueva dama quieren que los dejen en paz, y nuestro propósito es asegurarnos que siguen así.”

Agwain desmontó a seis de sus seguidores y les hizo preparar una emboscada en este punto de la ruta. En el ínterin, él y sus otros cuatro hombres, junto con Bronwyn, se llevó los caballos sin jinete de sus seguidores para hacer su viaje más rápido.

Hombres del Barón, Grr 2° (6): CA 5(6 como arqueros); MV 9; pg 11; #AT 1; Dñ 2d4(espadas anchas) o 1d6 (arcos cortos); GAC0 20; AL N; PE 83 cada.

La andanada inicial consiste en seis flechas. Tira para golpear normalmente al jinete en cabeza.

Estas tropas son leales al barón. Luchan hasta la muerte, si es necesario, para evitar que el grupo avance. Están repartidos en parejas, con un espacio de 6 metros entre cada pareja. Están bien ocultos tras grandes rocas.

Los soldados están a unos 23 metros de los PJs. Hay cobertura de sobra para los PJs. Los soldados continúan atacando a los personajes con flechas hasta que los PJs se las apañen para acercarse a unos 12 metros. Entonces los soldados desenvainan sus espadas anchas y cargan.

Llegando a la Oquedad

Desde el punto de la emboscada, la Oquedad Riente está a unos 32 kilómetros. Si el grupo viaja lo bastante despacio como para que sus caballos no se agoten, será de noche antes de que lleguen allí. Si son listos, los PJs acamparán durante las horas de oscuridad (unas 12 horas) y seguirán al amanecer.

Mientras viajan durante el día, tira una vez sobre la *Tabla de Encuentros Diurnos*. Una tirada de 1 en 1d6 significa que hay un encuentro. Después de la caída de la noche, tira en la *Tabla de Encuentros Nocturnos*. Una tirada de 5-6 en 1d6 quiere decir que hay encuentro.

En la Oquedad Riente

La Oquedad Riente es un lugar sombrío y extraño. Incluso a la luz del día, la

sombra de los árboles omnipresentes otorga un perpetuo efecto de crepúsculo. Este es un lugar hecho para los elfos, no para los hombres.

Hay claras huellas de caza y senderos de cazadores que han utilizado los Elfos Salvajes y otros residentes de la Oquedad Riente durante cientos de años. Uno de estos senderos está siendo usado a todas luces por el Barón Agwain. Las ramas rotas y frondas rasgadas señalan el progreso de su grupo como una señal ardiente para cualquiera que lo siga.

Las zonas de árboles y arbustos son interrumpidas ocasionalmente por claros cálidos llenos de luz y espacios abiertos mayores que albergan pequeños lagos.

Mientras los PJs se mueven a través de la Oquedad Riente, tira tres veces sobre la *Tabla de Encuentros en la Oquedad Riente*, volviendo a tirar si se repite el encuentro. Como alternativa, simplemente escoge tres encuentros que parezcan interesantes. Las estadísticas y detalles de cada encuentro siguen a la tabla.

Tirada Encuentro

- | | |
|---|----------------|
| 1 | Osos y Abejas |
| 2 | Centauros |
| 3 | Elfos Salvajes |
| 4 | Ghouls |
| 5 | Nixies |
| 6 | Pixies |

1. Osos (2-4): CA 6; MV 12; DG 5+5; pg 25; #AT 3; Dñ 1d6/1d6/1d8; GAC0 15; AE Abrazo (Dñ 2d6); AL N; PE 420.

Abejas (100): CA 10; MV 1, vol 12; DG 1-1; pg 1; #AT 10; Dñ 1 más TS contra veneno o 1d3 pdñ adicionales; GAC0 10; AE aguijones; AL N; PE 100(todos consiguen 100 si tratan con el enjambre).

Los osos están reunidos alrededor de un gran árbol que contiene un enjambre de abejas cabreadas. La mitad de los osos están comiendo miel, la otra mitad han sido ahuyentados y están buscando pelea. Los osos que han sido ahuyentados atacan a los PJs nada más verlos. Si un oso recibe más de 5 puntos de daño, lanza un golpe a su oponente y huye.

Las abejas atacan a cualquier PJ a 1'5 metros del árbol. Las abejas

solitarias son fáciles de matar, pero el enjambre puede ser mortal. Por cada 10 abejas muertas, incrementa el GAC0 en 1, y disminuye la CA y el número de ataques en 1. No importa qué arma se utilice, cada ataque mata 1d3 abejas. Las abejas pueden verse afectadas por conjuros de *sueño* y otros conjuros de área.

Dentro del árbol está el cuerpo de un enano. El cadáver aún tiene todo su equipo, incluyendo 18 mp, 7 mo, y 3 mpt, una oxidada armadura de mallas, un *hacha de batalla* +1, y un *manto élfico*.

2. Centauros (3-12): CA 5 (4); MV 18; DG 4; pg 18; #AT 2; Dñ 1d6/1d6 (arcos cortos); GAC0 17; AL CB; PE 175.

Estos centauros están entre las criaturas dedicadas a custodiar la Oquedad Riente. Detienen al grupo y les preguntan con detalle sobre sus propósitos. Si no hay elfos en el grupo, los centauros no aceptan explicaciones y les ordenan que salgan de la zona. Atacan al grupo si insisten en quedarse. Si hay elfos en el grupo, los centauros se muestran más inclinados a hablar. Si se los convence del propósito del grupo, los centauros prometen decírselo al Rey de los Bosques y quizás consigan algo de ayuda para el grupo.

3. Elfos Salvajes (3-6): CA 7; MV 12; Druida/Guerrero 1/1; pg 6; #AT 1; Dñ 1d6 (arcos largos o espadas cortas); GAC0 20; AE conjuros; AL N; PE 77.

Estos elfos son súbditos de Melandrach pero no se sienten inclinados a que les gusten los extraños, incluyendo otros elfos. Siguen al grupo durante unos 46 metros, observándolos atentamente. No están particularmente asustados por el grupo, y los PJs pueden distinguirlos en ocasiones entre la maleza, como si los Elfos Salvajes los estuvieran retando a atacar. Si los PJs atacan, los Elfos Salvajes luchan con ferocidad. Si los PJs los dejan en paz y son amistosos con ellos, los Elfos Salvajes pueden ayudarlos más tarde si se les pide.

Este es un grupo de caza, así que los conjuros que poseen los elfos son *Enredar*, *Fuego Imaginario*, *Detectar magia* y *Localizar animales*. Cada uno lleva una bolsa que contiene hierbas raras por un valor de 3-18 mo en Vado de la Daga.

4. Ghouls (3): CA 6; MV 9; DG 2; pg 9; #AT 3; Dñ 1d3/1d3/1d6; GAC0 19;

AE Paralización; DE inmune a *Sueño* y *Hechizo*; AL CM; PE 175.

Cuando los PJs emergen de un denso tramo de bosque a un claro, llegan a una escena horrorosa. Tres ghouls están masticando los restos de un hombre y un caballo. En el otro lado del claro hay una oxidada puerta abierta en una pared de roca, como si fuera la puerta a un agujero den el suelo.

Los PJs ganan sorpresa automáticamente el primer round, puesto que los ghouls están totalmente absortos. De hecho, si los PJs no los molestan, los ghouls los ignoran y siguen con su festín (aunque si los PJs tardan demasiado, los ghouls los considerarán como el postre).

Los ghouls atacan con sus garras y colmillos. Cualquiera tocado por un Ghoul, con la excepción de los elfos, debe hacer una tirada de salvación contra paralización. Las víctimas de la paralización de los ghouls está paralizado durante 4-16 rounds.

Los ghouls se han estado dando un banquete con uno de los hombres del barón. Lleva armadura de escamas, y la bolsa de su cinturón tiene 13 mc, 7 mp, y 4 me. Llevaba un arco corto, una lanza y una espada ancha.

Dentro de la puerta abierta hay un corto túnel con una única habitación que se ramifica de él. El fondo del túnel se hundió hace tiempo; obviamente fue una vez un túnel mucho más largo. En la habitación están los huesos de tres enanos y los restos de sus armaduras y armas. Nada es utilizable excepto un pequeño vial que contiene una dosis de *poción de volar*.

5. Nixies (20): CA 7; MV 6, nad 12; DG 1/2; pg 3; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1d4; AE *Encantar*; RM 25%; AL N; PE 120.

Los PJs salen del bosque a un gran claro que contiene un lago. Están siguiendo un sendero que corre paralelo al borde del lago durante unos 6 metros. El sendero continúa cerca del lago unos 275 metros antes de volver a entrar en el bosque.

Mientras los PJs se abren camino en el sendero, un grupo de nixies aparece en el centro del lago a unos 30 metros de la orilla. El grupo puede ver que hay un humano con los nixies que los mira inexpresivamente. El humano parece llevar el uniforme del barón.

Los nixies generan un poderoso *Encantamiento* en un miembro del grupo elegido al azar. El conjuro requiere que la víctima haga una tirada de salvación contra magia a -2. Si un PJ es encantado por los nixies, estos se llevarán a la víctima a su guarida durante un año completo; entonces el conjuro se disipa y se permite a la víctima que se vaya libremente. Durante este periodo de esclavitud, los nixies mantienen un conjuro de *respirar agua* sobre el cautivo.

Los nixies intentan *encantar* al grupo dos veces. Si a un PJ *encantado* se le lanza un *disipar magia* antes de que entre en el agua, hay un 75% de probabilidades de que el hechizo sea roto. Una vez en el agua, la probabilidad es de sólo el 10%.

Si cualquiera de los nixies es dañado, todos abandonan el proyecto y se sumergen hasta el fondo del lago. No tienen intención de abandonar a su esclavo actual. En cualquier otro caso, si ambos intentos de *hechizo* fracasan, se retiran al agua.

Los nixies tienen bastantes objetos de interés en su guarida subacuática, pero la posibilidad de que los PJs descubran el tesoro es tan remota que el ejercicio de generarlo se deja al DM, si los PJs se las apañan para conseguirlo.

6. Pixies (2-8): CA 5; MV 6, vol 12(B); DG 1/2; pg 3; #AT 1; Dñ 1d4(espada) o *arcos* +4 en miniatura, cada uno 2-5 puntos de daño, *sueño*, o *pérdida de memoria*; GAC0 20; AE conjuros: *Polimorfizar* a voluntad, *Crear ilusiones*, *Conocer alineamiento*, *PES*, *Disipar magia*, y *Luces danzantes* una vez al día; DE *invisibilidad* natural; RM 25%; AL N; PE 650.

Tan pronto como los PJs entran en una zona del bosque lujuriante donde viven los pixies, uno de los pixies corre a informar a Melandrach. Mientras esperan que regrese su compañero, los pixies acosan al grupo disparándoles flechas de *sueño* a PJs escogidos al azar. Los pixies intentan seis disparos en total. Cualquier PJ impactado por una de estas flechas que falle su tirada de salvación contra magia entra en un estado comatoso durante 1d6 rounds. Los pixies son *invisibles*, pero los PJs pueden oírlos reír. Los pixies no harán ningún daño serio a menos que sean atacados.

Cuando el pixie vuelve con noticias de la situación de Melandrach (consulta el encuentro final para más detalles), los pixies se asustan, cesan su ataque, y huyen volando.

Descubrimiento

Mientras conducís al grupo por un camino de densa floresta, sientes un golpecito en tu hombro. “Creo que sois parte de la milicia de Vado de la Daga,” susurra una voz femenina. “¿Dónde está mi hermano?”

Una encantadora joven aparece súbitamente ante vosotros.

Esta es Lady Bronwyn. Si los PJs no la reconocen inmediatamente, se presenta a sí misma y repite su pregunta. Cuando los PJs le expliquen que su hermano está en otro lugar, ella les dice que está contenta de verlos y les dice que pasó. “Al final conseguí despejarme de esa droga que Agwain me dio,” dice. “Inmediatamente me volví invisible y abandoné su campamento. Me imagino que estará bastante enfadado ahora.”

“Ciertamente lo estoy”, una voz sale de los arbustos de más adelante. Tres hombres salen Agwain y dos seguidores. Han seguido de cerca la pista de Bronwyn desde que escapó.

Barón Agwain, Caballero de 3°: CA 0; MV 6; pg 22; #AT 1; Dñ 1d8+1 (espada larga); GAC0 17; AL CB; PE 173(200 si es devuelto con vida a Vado de la Daga).

Hombres del Barón, Grr 2° (2): CA 5 (6 como arqueros); MV 9; pg 11; #AT 1; Dñ 2d4 (espada ancha) o 1d6 (arcos cortos); GAC0 19; AL N; PE 83.

A pesar del secuestro de Bronwyn, el barón es básicamente un hombre honorable. Sabe lo que quieren los PJs y les hace una propuesta. “Si queréis a la dama de vuelta,” dice “podéis tenerla si uno de vosotros puede derrotarme en combate singular, o si tres de vosotros puede derrotar a mis dos hombres y a mí mismo.”

Los PJs son libres de aceptar el reto del barón. Alternativamente, los PJs pueden escoger ignorar el reto y atacarlo a él y a sus hombres; Bronwyn ayudará de buena gana a los PJs en este y el resto de los ataques. (Antes de que los PJs entren en batalla, sería una buena idea recordarles que el Duque quiere al barón vivo para interrogarlo.)

Cuando los PJs tomen su decisión, pero antes de que realicen acción alguna, léeles lo siguiente:

Agwain comienza a prepararse para la batalla, y entonces él y sus hombres son repentinamente alcanzados en la espalda por una andanada de flechas. Podéis ver movimiento en los arbustos detrás de los hombres mientras varias figuras se alejan corriendo.

Los atacantes son algunos de los goblins arqueros enviados para emboscar a Melandrach, el rey de los bosques. Los goblins ya han matado a los caballos del barón y lo han rastreado hasta este punto. Puesto que se las han apañado para deslizarse a sólo unos pasos del barón y tenían un blanco seguro, todas sus flechas acertaron. Cada hombre del barón es golpeado por tres flechas, y el barón por dos. Cada flecha hace 1d6 puntos de daño; esto no es suficiente para matar al barón, pero es bastante probable que sus dos secuaces mueran en el ataque.

Puesto que sólo cuatro goblins participaron en el ataque, no tienen ganas de enfrentarse al grupo en este momento. Tan pronto como disparan sus flechas, deciden que es el momento de escapar.

Después del ataque, el barón pierde todo interés en el grupo. Examina brevemente a cualquiera de sus hombres caídos, y luego va tras los goblins. Cualquier seguidor superviviente lo acompaña.

Si el grupo reacciona suficientemente rápido, aún tienen una ocasión para capturar al barón. Es más probable, sin embargo, que tengan que perseguirlo a través del bosque.

Batalla en el Valle

Si los PJs se las arreglan de alguna forma para capturar al barón mientras sigue a los goblins, el suplica que lo dejen vengar tan cobarde ataque. Si los PJs acceden, siguen la dirección de los atacantes durante unos 30 metros; entonces léeles la información de más abajo. Si los PJs se niegan a ayudarlo, son libres de volver a Vado de la Daga.

Si los PJs están persiguiendo al barón, corren entre los arbustos unos 30 metros, y entonces llegan hasta el barón que está agachado detrás de una gran roca. Les indica que se unan a él. Si lo hacen, lee lo siguiente:

Del otro lado de la enorme piedra, oís el sonido de una lucha intensa. Asomándoos por encima de la roca, veís que estáis en la cima de una colina que baja hasta un valle profundo de unos 30 metros de diámetro. De pie al borde del valle hay seis arqueros goblins disparando flechas al valle. Hay otros cuatro arqueros goblins cubriéndoles las espaldas, encarados en vuestra dirección.

Los goblins disparan a un elfo de aspecto noble que está utilizando una mata de gruesos arbustos como cobertura. Parece que el elfo está herido y que es incapaz de andar. En el momento en que intenta moverse, los goblins disparan de nuevo y se ríen.

El elfo es Melandrach, el jefe elfo y Rey de los Bosques. Los goblins lo emboscaron aquí. Ha sido herido en la pierna y no puede escapar. Los goblins lo han acorralado y se están tomando su tiempo para matarlo.

Goblins (10): CA 7; MV 6; DG 1-1; pg 4; #AT 1; Dñ 1d6 (arco corto o hacha de mano); GAC0 20; AL CM; PE 14.

Tan pronto como los goblins se percaten de la presencia de los PJs, dejan de disparar al valle. Intentan disparar durante un round a los PJs, y luego cargan con los hachas. Si la mitad de los goblins mueren, el resto intenta escapar. El barón los perseguirá y alentará a los personajes a hacer lo mismo. A menos que los PJs sean inusualmente lentos en responder, no deberían tener problemas para alcanzar a cualquier goblin que esté escapando.

Cuando la batalla acabe, los PJs pueden querer entrar en el valle para ver como está Melandrach. Sus heridas no son serias y está agradecido por la ayuda del grupo en su momento de necesidad.

Melandrach, Elfo Salvaje masculino, Grr 7°/Drd 10°: CA 1; MV 12; pg 65; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 10; Fue 17, Des 17, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 18; AL N. Equipo: cota de malla élfica y escudo, *hacha de batalla* +2, *arco largo* +3, *daga* +1 (todo el equipo mágico es de diseño antiguo, probablemente de cuando el Reino Caído).

Conjuros:

Nivel 1: *Amistad animal*, *Detectar magia*, *Enredar*, *Fuego imaginario*,

Localizar animales, *Pasar sin dejar huella*.

Nivel 2: *Hechizar persona*, *Curar heridas leves*, *Oscuridad*, *Combar madera*.

Nivel 3: *Llamar rayos*, *Protección contra el fuego*, *Pirotecnia*.

Nivel 4: *Curar heridas serias*, *Disipar magia*.

Nivel 5: *Controlar vientos*, *Transmutar roca en lodo*.

Para recompensarles por su ayuda, Melandrach da a cada miembro un colgante de cuero trabajado con piedra semipreciosas. Este es su símbolo y significa que en cualquier momento en que los PJs estén en la Oquedad Riente, están bajo su protección.

Punto Final

El grupo tiene permiso para pasar la noche en la Oquedad Riente y son escoltados fuera a la mañana siguiente por los Elfos Salvajes de Melandrach sin incidentes. Cada PJ gana 200 puntos de Experiencia por hacer migas con Melandrach.

Bajo Illefarn

Herencia Antigua

Hace más de 1000 años, Illefarn y la Oquedad Riente eran parte de lo que hoy es conocido como el Reino Caído. Era este un reino floreciente de Elfos Dorados, Elfos Lunares, y Elfos Salvajes con una subestructura de enanos que hacían la mayor parte de la artesanía y la minería.

El alzamiento de varias fortalezas del mal significó la caída del reino.

Incapaz de hacer frente a los ingentes números de orcos, goblins, trolls, y otras criaturas generadas por las fuerzas del mal, el rey elfo invitó a los humanos a que se establecieran en las tierras. Los humanos se aliaron voluntariamente con el reino y lucharon muy dura y largamente contra las criaturas malvadas (excepto, por supuesto, aquellos humanos que decidieron que sus intereses estaban mejor servidos junto a las fuerzas del mal). Después de una guerra esporádica que duró dos siglos, las fuerzas del mal fueron de nuevos empujadas de vuelta al lugar actual del Castillo Astadedragón.

Pero cuando el polvo se hubo asentado, los elfos miraron alrededor y se dieron cuenta de que muchos de sus bosques se habían transformado en ciudades humanas. Los artesanos humanos habían suplantado en general a los enanos, y la tierra por la que habían luchado ya no era suya.

Tristemente, los elfos se fueron lejos al oeste a la isla de Siempreunidos. Los enanos aún tenían que recuperarse de sus pérdidas en esa larga guerra y vivían una vida mayormente de reclusión. Hoy poco se ve, o incluso se conoce del Reino Caído en las tierras de las Ciudades del Comercio.

Los humanos intentaron establecer sus propios reinos, pero los reinos menores duraron lo justo para que se asentaran varias noblezas hereditarias, como la de los duques de Vado de la Daga. Con el tiempo se desintegraron en luchas dinásticas que dejaron a todos los aspirantes muertos.

La Montaña Illefarn

Uno de los lugares más importantes del Reino Caído fue la Montaña Illefarn, localizada al norte de la zona conocida ahora como la Oquedad Riente. Aquí los enanos exploraron y trabajaron, fabricando las brillantes armas de metal y herramientas amadas por los elfos.

La Oquedad Riente contenía su cantera de piedra. De esta fabricaban los ahora desaparecidos salones de los reyes elfos. La entrada principal a la ciudad de Illefarn estaba localizada en el borde de la cantera. Los hombres y elfos que la visitaron podían ver a los enanos extrayendo grandes trozos de mármol y granito y llevándolo a la montaña.

La entrada principal original a Illefarn se ha perdido. La cantera es el hogar de los descendientes salvajes de los elfos que nunca fueron al oeste, y protegen su hogar alertas a las invasiones de orcos y humanos. Nadie sabe si aún hay enanos en la montaña.

Recientemente, una banda de una docena de aventureros partió en busca de Illefarn. Sólo tres volvieron, y todos heridos. Informaron de una emboscada por un número abrumador de orcos en la Oquedad Riente. Sólo un ataque de los Elfos Salvajes ahuyentó a los orcos. Los elfos se negaron a hablar mucho con los aventureros, diciéndoles simplemente que deberían marcharse. Entonces los elfos partieron, aparentemente en busca de más orcos.

La Llamada a la Oquedad Riente

La entrada principal a Illefarn se hundió hace siglos como resultado de la última zanja defensiva del complejo. Ninguno de los habitantes actuales tiene noticia de su existencia.

Sin embargo, todo esto va a cambiar.

La Tierra Tiembla

[Estáis sirviendo en la milicia cuando sentís que la tierra se mueve bajo vuestros pies. Secciones del muro se comban con los postes apuntando hacia arriba en ángulos extraños, pero la cubierta aguanta y el muro se mantiene unido. La pasarela tras el muro se rompe en un par de sitios.](#)

[El muro norte tiembla, enviando argamasa y piedras sueltas en todas direcciones. Lentamente,](#)

[inexorablemente, el muro norte cae mientras miráis. Sus soportes ceden, y a medida que cae podéis ver a trabajadores atrapados bajo el muro. Oís sus gritos continuados mientras el polvo se asienta.](#)

Para ver si los PJs se las apañan para mantenerse en pie durante el terremoto, haz que cada uno haga un control de Destreza con 1d20. Si fallan, caen al suelo, aunque no reciben daño alguno.

La mayor parte del muro norte de los barracones ha caído sobre el hermano de Derval Ironeater, Dervin Stonecarver, y sus dos hijos.

Cada una de las víctimas está atrapada bajo una piedra que pesa 1800 cn. Es concebible que los PJs pudieran construir un aparejo similar al usado por los enanos originalmente para mover las piedras, pero esto podría llevar demasiado tiempo. Si hubiera un temblor de tierra posterior, podría con facilidad echar abajo el resto de la muralla y matar a aquellos que ya están atrapados.

La mejor estrategia para los PJs es mover las piedras a mano. Las piedras pueden ser movidas por cualquiera con una Fuerza de 18, si saca un Control de habilidad con 4d4.

Los PJs con Fuerza más allá de 18 puede levantar las piedras a +1 por cada punto de fuerza que tenga más allá de 18. Los PJs más débiles hacen sus controles de habilidad a -1 por cada punto de Fuerza por debajo de 18.

Dos PJs pueden combinar sus Fuerzas para mover una piedra. Coge la Fuerza menor, divídela por la mitad, y añádela a la Fuerza mayor. Utiliza esta nueva Fuerza para hacer el Control de habilidad.

Cualquier intento que falle da como resultado 1d8 puntos de daño más a la persona bajo los cascotes. A cada una de las víctimas atrapadas le quedan 1d6+6 puntos de vida después del accidente.

Aquellos que participen en el rescate, incluyendo a cualquiera que vende heridas u ofreciendo cualquier otra ayuda mágica, recibe 20 puntos de experiencia. Dervin y sus hijos también les prometen favores del clan Ironeater, aunque nada vendrá inmediatamente.

La Maldición

Más tarde el mismo día, llegan con cuentagotas los informes de río arriba mostrando que el terremoto se originó en alguna parte de la Oquedad Riente. Los PJs que hayan tenido experiencias positivas con el Rey Melandrach en *La Misión del Rescate* pueden preguntarse si le habrá ocurrido algo a él.

Dos días más tarde, llegan informes de las granjas río arriba de que el ganado y las ovejas están muriendo y los cultivos de ribera, como el lino y el arroz, están marchitándose. Lo que es más, el río ha cambiado de color a un verde biliar. El Concejo ordena inmediatamente a la ciudad dejar de utilizar el agua del río y sólo consumir agua de las cisternas y los pozos de la ciudad.

Si los PJs beben agua del río, pueden descubrir el problema de la manera más dolorosa. Ingerir el agua contaminada causa 2d6 puntos de daño a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno, lo que significa que el daño es sólo de 1d6.

El Mensaje

Al día siguiente, un Elfo Salvaje aparece fuera de las murallas. Dice que ha sido enviado por el Rey Melandrach, y quiere hablar con los últimos que fueron a su bosque. El mensajero se niega a hablar con otros que no sean los PJs.

Si los PJs acceden a hablar con él, lee lo siguiente:

El mensajero es Deldrach Longarrow, un Elfo Salvaje de la corte del Rey Melandrach. “El gran terremoto ha causado mucha destrucción en el valle,” dice. “Los árboles han caído, las dríadas han muerto, el lago de los nixies ha descendido a la mitad de su nivel.

“Pero el mayor daño no ha sido en el propio valle. El terremoto estaba centrado en una colina justo al borde de la Oquedad Riente. Hubo corrimientos de tierra, y una gran grieta se abrió en la cara de la roca. De esta grieta fluye un arroyo de agua verde bilis que sigue el lecho de un riachuelo hasta el Río Brillante. Quizás es el camino por el que fluía el agua hace muchos años.

“Estoy seguro de que os preguntáis como el arroyo puede alcanzar el río atravesando el dique. El terremoto también agrietó el dique entre el valle y

el río, permitiendo que el arroyo llegara al río. El valle no se está inundando... aún. Cuando llegue la estación de las crecidas en la primavera, sin embargo, puede ser una historia diferente.

“Las plantas y animales alrededor de el lecho del arroyo están muriendo. Mi soberano os pide ayuda para detener este río de veneno.”

Si los PJs preguntan cómo pueden ayudar a investigar el problema, el mensajero dice que una entrada largo tiempo enterrada a las minas de los enanos del Reino Caído ha sido descubierta por los corrimientos de tierra. El Rey Melandrach cree que los PJs podrían internarse por esta entrada y hallar la causa del agua envenenada y determinar como detenerla.

Si los PJs tienen el mapa que les entregó Meldar Farwander (de *Servicio de Caravanas*), pueden cotejarlo con la descripción de Deldrach sobre la entrada descubierta. Descubrirán que, dando cabida al paso de 1000 años desde que se hizo el mapa, la entrada descubierta es probablemente la entrada principal a la ciudad enana. Esta era la entrada por la que la piedra extraída era llevada dentro de la montaña para que fuera trabajada.

El duque del concejo coincide con que esta expedición debería hacerse. Ellos proporcionarán comida y otro equipo razonable a los PJs. También les suministran una piedra encantada con *luz continua* y seis viales de agua bendita proporcionados por la Madre Maerovyna.

El Símbolo

Cuando estáis abandonando Vado de la Daga, sois detenidos por Derval Ironeater. Se dirige a cada uno de vosotros que ayudasteis a su hermano y sobrinos después del terremoto. “Por favor llevad esto con vosotros,” dice. “Es un símbolo de mi amistad. Creo que lo encontraréis útiles bajo Illefarn.”

Hace una reverencia y se marcha antes de que podáis hacer pregunta alguna.

Derval le dio a cada uno de los rescatadores un amuleto hecho con la forma de un martillo enano. Los martillos no reaccionan a un conjuro de *detectar magia*.

A la Oquedad Riente

El viaje a la Oquedad Riente es idéntico al realizado en *La Misión de Rescate*, incluyendo las probabilidades de encuentros aleatorios. Los aventureros son acompañados por Deldrach, que rechaza un caballo y camina, devorando las millas con la zancada de un merodeador veterano. Si el grupo encuentra cualquier peligro, Deldrach lucha ferozmente a su lado.

Deldrach Longarrow, Elfo Salvaje masculino, Grr/Drd 4/4; CA 4; MV 12; pg 20; #AT 1; Dñ 1d6+1(espada corta) o 1d6(arco largo); GAC0 17; AL N; Equipo: armadura de cuero, *espada corta +1*, *arco largo +1*. Conjuros:

Primer Nivel: *Amistad animal*, *Detectar trampas y pozos*, *Localizar animal*, *Predecir el tiempo*, *Hablar con los animales*.

Segundo Nivel: *Curar heridas ligeras*, *Bayasbuenas*, *Producir llama*.

Tercer Nivel: *Curar enfermedad*, *Trampa de lazo*.

En La Oquedad Riente

Cuando los PJs llegan a la Oquedad Riente, son recibidos por Melandrach que les da la bienvenida y les sugiere que acampen fuera de la montaña para así poder entrar en la grieta al amanecer. Si los PJs acceden, permíteles utilizar cualesquiera puntos de experiencia que hayan conseguido matando monstruos o recuperando objetos mágicos durante el viaje. La experiencia ganada como dinero habrá de esperar hasta que los PJs vuelvan a Vado de la Daga.

Durante la exploración de Illefarn, los PJs pueden hacer uso de esta opción tan a menudo como gusten. Pueden volver a Melandrach, descansar durante el día, y hacer uso de la experiencia que han ganado en combate y recuperando objetos mágicos.

Si los PJs piden ayuda a Melandrach para explorar Illefarn, léeles lo siguiente: Melandrach os mira y sacude su cabeza tristemente. “Me temo que mis seguidores y yo mismo estamos demasiado acostumbrados a los espacios abiertos para ser capaces de respirar bajo la montaña,” dice. “No somos criaturas de tierra y oscuridad, y me temo que seríamos más un estorbo que una ayuda. Si pudiéramos hacer semejante viaje, os aseguro que nunca

habríamos ido a buscaros. Habríamos marchado valientemente hacia las sombras como hicieron nuestros ancestros hace muchos siglos.”

Aunque Melandrach está expresando la actitud básica de su gente, no habla necesariamente por todos. Si cualquier PJ es muerto en Illefarn, se pueden tirar reemplazos Elfos Salvajes que sean guerreros, druidas o guerreros/druidas. Estos personajes son considerados lo suficientemente jóvenes para descartar su condicionante y unirse al grupo. De forma parecida, si Melandrach no ve a nadie salir en un par de días, comenzará a reclutar a cualquiera que pase.

La Batalla en Illefarn

Mientras los personajes exploran Illefarn, encontrarán miembros de tres grupos distintos luchando por el control: la facción enana, la facción orca, y la facción del necromante. Cada grupo es descrito más abajo.

La Facción Enana

El último de los enanos, junto con algunos gnomos, son conducidos por el hermano de Derval Ironeater, Korin Ironaxe. En total, 21 enanos y 5 gnomos quedan de la valiente banda que intentó la ocupación hace unos tres años. Había otros 11 con ellos en principio, pero todos han muerto en combate con las otras dos facciones.

La familia de Korin ha intentado proteger Illefarn desde que el contingente principal de enanos se marchó hace siglos. Han ocupado Illefarn durante cientos de años hasta hace un siglo, cuando el número de integrantes era tan bajo que obligó a Derval a llevar a su familia al exterior y asentarse en Vado de la Daga.

Pero Korin no estaba de acuerdo. Sentía que los enanos deberían ocupar Illefarn, así que condujo a todos los aliados que pudo hallar de vuelta a la madriguera hace tres años. Cuando lo hizo se encontró con que los orcos habían ocupado parte de ella.

Estos días, Korin está principalmente interesado en recuperar la corona de Devin, el antiguo rey enano, y sacarla de Illefarn para honrarla en un lugar más defendible. Desafortunadamente, la familia de Korin ha perdido la pista de donde está la corona.

Si los PJs llegan a Illefarn con los símbolos que les dio Derval, Korin les dirá que las gárgolas de la balconada de la habitación **41** (en el **Area B** – consulta el mapa) están vivas, y que no conoce otro modo de entrar, excepto por el hace tiempo perdido refugio del Rey Devin. Solía haber un puente/escalera al almenaje, pero fue destruido por los invasores hace siglos. Les alienta a encontrar este lugar y les promete toda la ayuda que puede brindarles. Si los PJs piden ayuda cartográfica, puede darles información sobre todo Illefarn excepto el refugio.

Si los PJs no llevan los símbolos, Korin sospecha naturalmente de ellos. Si es convencido de su sinceridad, ofrecerá su ayuda como de detalla arriba.

Sin embargo, cuando las espada comiencen a brillar, los enanos y gnomos de Korin no serán de mucha ayuda. Están más interesados en salvar sus propios pellejos que en ayudar a los PJs en combate. Incluso si Korin envía algunas tropas con los PJs, se quedarán atrás y se defenderán con la esperanza de que los personajes se lleven lo peor de la lucha y la mayor parte de la muerte. Korin se imagina que cuantos más orcos y bandidos sean muertos sin sacrificar vidas enanas, mejor. Si los PJs hacen un buen trabajo, Korin podría recuperar Illefarn.

Korin, sin embargo, estará agradecido a cualquier PJ que encuentre la corona de Devin para él o de otro modo lo ayude a limpiar el antiguo hogar. Korin recompensará a los aventureros con dinero de su acumulación de tesoro y les dejará conservar la mayor parte del botín que encuentren. Su gratitud no se extiende a arriesgar vidas enanas cuando hay un aventurero a mano para correr con los riesgos.

Korin también ofrecerá el refugio de su asentamiento dentro de Illefarn. Del mismo modo en que los PJs pueden volver a Melandrach, también pueden descansar en el asentamiento de Korin y utilizar los puntos de experiencia ganados matando orcos y bandidos y recogiendo objetos mágicos para avanzar de nivel. De nuevo, la experiencia en dinero debe esperar a ser utilizada hasta que lleguen a Vado de la Daga.

Korin no quiere que su presencia se mencione a Melandrach. El grupo puede intentar decirle que los Elfos Salvajes no quieren entrar en la montaña, pero Korin no quiere arriesgarse.

Los que siguen son los miembros de esta facción.

Korin Ironaxe, enano masculino, Grr 7º: CA 1; MV 6; pg 53; #AT 1; Dñ 8-11; GAC0 9; Fu 18/65, Des 15, Con 16, Int 12, Sab 11, Car 16; AL N. Equipo: *martillo arrojadizo enano +2 y escudo, anillo de regeneración, amuleto a prueba de detección, Polvo de desaparición* (3 usos).

Ibin, enano masculino, Clg 3º: CA ; MV 6; pg 15; #AT 1; Dñ 3-6; GAC0 20; AL LB; Equipo: cota de mallas y escudo, martillo de guerra. Conjuros:

Nivel 1: *Curar heridas ligeras* (2)

Nivel 2: *Retener persona*

Kain, enano masculino, Clg 5º: CA 4; MV 6; pg 28; #AT 1; Dñ 3-8; GAC0 17; AL LB; Equipo: Cota de malla y escudo, *maza +1*. Conjuros:

Nivel 1: *Curar heridas ligeras* (2), *Protección contra el mal*

Nivel 2: *Ayuda, Detectar vida, Silencio 5 metros de radio*

Nivel 3: *Extirpar maldición*

Gorn, enano masculino, Clg 9º: CA 3; MV 6; pg 50; #AT 1; Dñ 4-9; GAC0 13; AL LB; Equipo: *Cota de malla +1 y escudo, vara golpeadora*(13 cargas), *anillo de , figuritas de leones dorados*. Conjuros:

Nivel 1: *Bendición, Curar heridas ligeras, Detectar el mal, Protección contra el mal, Purificar comida y agua*

Nivel 2: *Augurio, Canto, Retener persona, Veneno lento, Hablar con los animales*

Nivel 3: *Luz continua, Disipar magia, Curar enfermedad*

Nivel 4: *Curar heridas serias, Protección contra el mal 3 metros de radio*

Nivel 5: *Disipar el mal*

Dorus, gnomo masculino, Ilu 3º: CA 7; MV 6; pg 10; #AT 1; Dñ 1-4; GAC0 20; AL NB. Equipo: *Varita de ilusión* (42 cargas), *Polvo de aparición* (2 usos). Conjuros:

Nivel 1: *Rociada de color, Detectar ilusión*

Nivel 2: *Esquema hipnótico*

Morri, gnomo masculino, Ilu 5º: CA 4; MV 6; pg 13; #AT 1; Dñ 1-4; GAC0 20; AL LB; Equipo: *Anillo de*

protección +3, *Bolsa de trucos*, *Polvo de ilusión* (2 usos). Conjuros:

Nivel 1: *Alterar el yo*, *Detectar ilusión*, *Fuerza fantasmal* (2)

Nivel 2: *Detectar magia*, *Fuerza fantasmal mejorada*

Nivel 3: *Miedo*

Luchadores enanos (17): CA 3; MV 6; pg 21 c/u; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL LB

Luchadores gnomo (3): CA 3; MV 6; pg 25 c/u; #AT 1; Dñ 1d8+1; AL NB.

Suele haber tres o cuatro miembros en una de las patrullas de Korin, incluyendo al menos un lanzador de conjuros. Su objetivo es explorar y eliminar con seguridad a cualquiera de sus enemigos.

La Facción Orca

El líder orco Wartsnak Direlord trajo 43 orcos y 80 goblins de los Páramos Altos junto con dos trolls y cuatro ogros. Wartsnak condujo a sus seguidores al interior de Illefarn después de escuchar la historia pasada de boca en boca por sus ancestros sobre una entrada. Entraron unos meses antes que el grupo de Korin. Se acababan de asentar y estaban empezando a explorar en serio cuando los enanos llegaron.

Wartsnak no tiene ningún interés en compartir Illefarn con nadie. Sus seguidores atacan a cualquiera no-orco que entre.

A continuación están los miembros de esta facción.

Wartsnak Direlord, orco masculino, Grr 5°: CA 2; MV 12; pg 25; #AT 1; Dñ 1d8+2; GAC0 15; AL LM; PE 300. Equipo: armaduras de placas y escudo, *hacha de batalla* +2, *anillo de almacenamiento de conjuros* con caída de pluma, *nube hedionda* y *lentitud*.

Stub, orco masculino, Clg 2°: CA 5; MV 9; pg 8; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 20; AL LM; PE 125. Conjuros:

Nivel 1: *Oscuridad*, *Resistir miedo*.

Zurch, orco masculino, Clg 3°: CA 5; MV 9; pg 10; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 20; AL LM; PE 125. Conjuros:

Nivel 1: *Curar heridas ligeras*(2)

Nivel 2: *Canto*

Prollot, orco masculino, Clg 5°: CA 5; MV 9; pg 19; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL LM; PE 339. Conjuros:

Nivel 1: *Causar heridas ligeras*, *Detectar el bien*, *Protección contra el mal*

Nivel 2: *Augurio*, *Resistir fuego*, *Encantar serpientes*

Nivel 3: *Ceguera*

Heme, goblin masculino, Clg 4°: CA 6; MV 6; pg 18; #AT 1; Dñ 1d6; GAC0 20; AL LM; PE 220. Conjuros:

Nivel 1: *Curar heridas ligeras*, *Detectar magia*, *Protección contra el mal*

Nivel 2: *Canto*, *Detectar Encantamiento*

Ellisin, goblin masculino, Clg 7°: CA 6; MV 6; pg 30; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL LM; PE 850. Conjuros:

Nivel 1: *Causar heridas ligeras*, *Curar heridas ligeras*, *Oscuridad*

Nivel 2: *Augurio*, *Canto*, *Hablar con los animales*

Nivel 3: *Disipar magia*, *Localizar objeto*

Nivel 4: *Neutralizar veneno*

Orcos (40): CA 5; MV 9; DG 1; pg 5; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 19; AL LM; PE 15.

Goblins (80): CA 6; MV 6; pg 4; #AT 1; Dñ 1d6; GAC0 20; AL LM; PE 14.

Trolls (2): CA 4; MV 12; DG 6+6; pg 33, 30; #AT 3; Dñ 1d4+4/1d4+4/2d6; AE ataca a tres enemigos a la vez; DE regeneración; AL CM; PE 614.

Ogros (4): CA 5; MV 9; DG 4+1; pg 19; #AT 1; Dñ 1d10; GAC0 17; AL CM; PE 175.

Las patrullas normales de orcos consisten en tres orcos y varios goblins. Una vez se den cuenta de que un grupo de exploradores ha invadido su territorio, envían una segunda patrulla después de la primera. La segunda patrulla permanece justo dentro del alcance de la infravisión de la primera, e incluye un lanzador de conjuros, un ogro, o un troll.

La Facción Necromante

Una fuerza de bandidos aventureros conducidas por Kelthas el Temible, un necromante con tres aprendices, y Jorykul, un semiorco sacerdote con dos acólitos, entraron en Illefarn sobre la misma fecha en que lo hizo Korin. Entraron a través del techo colapsado que lleva al *Área J* (consulta el mapa) y comenzaron la exploración, topándose con orcos y enanos casi inmediatamente. Sin embargo, hallaron algún buen botín y están aquí por tanto como puedan conseguir.

Kelthas hará de buena gana un trato con cualquiera que quiera hacer uno con él. Sin embargo, no es una negociación agradable la que se hace con alguien que huele como una tumba abierta. Y, por supuesto, no puedes confiar en Kelthas. Si le da el punto, es probable que mate a cualquiera con quien halla llegado a un acuerdo.

Los tres aprendices de Kelthas se llaman Bryn, Cari y Duggwell. Los acólitos semiorcos de Jorykul son Izeley y Dappleford. Varios bandidos humanos, semiorcos, semielfos, enanos y halflings están entre sus seguidores. Kelthas también ha alzado varios esqueletos de humanos, enanos orcos y goblins para que ayuden a sus fuerzas a guardar varias zonas contra las incursiones orcas.

Kelthas el Temible, Mg 10°: CA 6; MV 12; pg 30; #AT 1; Dñ 1d4+2; GAC0 16; AL CM; PE 1920. Equipo: *Poción de control de muertos vivientes* (3 dosis), *Anillo de influenciar humanos*, *Vara de poder* (13 cargas), *Varita de proyectiles mágicos* (12 cargas), *Cuerno de plata del Valhalla* (4-10 berserkers de 2° nivel), pergamino con *animar muertos*(2 usos), *clarividencia*, *ojo de mago*. Conjuros:

Nivel 1: *Detectar magia*, *Identificar*, *Leer magia*, *Luz*

Nivel 2: *PES*, *Llamada a la puerta*, *Asustar*, *Telaraña*

Nivel 3: *Disipar magia*, *Infravisión*, *Protección contra misiles normales*

Nivel 4: *Hechizar monstruo*, *Polimorfizar a otro*, *Muro de hielo*

Nivel 5: *Nube mortal*, *Paso en muro*

Kelthas tiene tres libros de conjuros. Uno contiene todos los conjuros de primer y segundo nivel listados arriba, más *Dormir*, *Retener portal*, *Protección contra el mal*, *Escudo*, *Sirviente invisible*, *Luz continua*, *Olvidar*, *Invisibilidad*, *Levitación*, *Truco de la cuerda*, y *Fuerza*. El segundo contiene todos los conjuros de 3° y 4° que se muestran arriba, más *Clarividencia*, *Bola de fuego*, *Soplo de viento*, *Golpe de rayo*, *Lentitud*, *Respirar agua*, *Puerta dimensional*, *Arma encantada*, *Miedo*, y *Ojo de hechicero*. El tercer libro tiene muchas páginas en blanco. Contiene los conjuros de 5° nivel dados arriba, además de *Animar muertos*, *Telequinesis* e *Imbecilidad*. Sus aprendices utilizan sus libros de

conjuros y no tienen ninguno de su propiedad.

Bryn, Mg 2º: CA 10; MV 12; pg 5; #AT 1; Dñ 1d6; GAC0 20; AL LM; PE 65. Conjuros:

Nivel 1: *Luz, Protección contra el mal*

Cari, Mg 3º: CA 10; MV 12; pg 8; #AT 1; Dñ 1d4; GAC0 20; AL LM; PE 117. Equipo: *Anillo de caída de pluma*. Conjuros:

Nivel 1: *Escudo, Dormir*

Nivel 2: *Invisibilidad*

Duggwell, Mg 4º: CA 9; MV 12; pg 10; #AT 1; Dñ 1d4+1; GAC0 20; AL LM; PE 180. Equipo: *Daga +1, Anillo de protección +1*. Conjuros:

Nivel 1: *Detectar magia, Retener portal, Leer magia*

Nivel 2: *Luz continua, Telaraña*
Jorykul, semiorco, Clg 7º: CA 3; MV 9; pg 32; #AT 1; Dñ 1d6+2; GAC0 15; AL NM; PE 656. Equipo: *Mayal de infante +1, Armadura de bandas +1, Vara de curar*(11 cargas), *Anillo de devolver conjuros, Manto de arácnido*. Conjuros:

Nivel 1: *Ordenar, Causar heridas ligeras*(2)

Nivel 2: *Augurio, Hallar trampas, Retener persona*

Nivel 3: *Animar muertos, Causar enfermedad*

Nivel 4: *Causar heridas serias*
Izeley, semiorco, Clg 2º: CA 5; MV 12; pg 9; #AT 1; Dñ 1d6; GAC0 20; AL NM; PE 77. Conjuros:

Nivel 1: *Causar heridas ligeras, Curar heridas ligeras, Luz*

Dappleford, semiorco, Clg 4º: CA 5; MV 12; pg 20; #AT 1; Dñ 1d6+1; GAC0 20; AL NM; PE 230. Conjuros:

Nivel 1: *Causar heridas ligeras* (2), *Detectar magia, Protección contra el mal*

Nivel 2: *Hallar trampas, Veneno lento*

Bandidos humanos(10): CA 4; MV 12; pg 17; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL CM; PE 120.

Bandidos semiorcos(4): CA 2; MV 12; pg 18; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL NM; PE 128.

Bandidos semielfos (2): CA 5; MV 12; pg 22; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL NM; PE 300.

Bandidos enanos (4): CA 4; MV 6; pg 16; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 20; AL CM; PE 82.

Bandidos halflings (5): CA 4; MV 6; pg 21; #AT 1; Dñ 1d8; GAC0 18; AL CM; PE 141.

Esqueletos (45): CA 7; MV 12; DG 1; pg 5; #AT 1; Dñ 1d6; GAC0 20; DE Medio daño de ataques con armas penetradoras y cortadoras, inmune a *dormir, hechizo y frío*, 2d4 pdñ por agua bendita; AL N; PE 38.

Las patrullas necromantes consisten en siete u ocho miembros, incluyendo normalmente un lanzador de conjuros. No se utilizan los esqueletos para patrullar, sólo para las guardias.

Cuando se enfrenten a otro grupo, los guerreros y usuarios de magia se mueven a una posición defensiva, normalmente al fondo de un pasillo que lleve a una habitación mayor. El resto del grupo acechan en las sombras, intentando atacar a sus enemigos por sorpresa.

Si más de una patrulla no vuelve a informarle, Kelthas echa mano de sus seguidores, los reorganiza, y comienza a limpiar en serio todas las zonas que sabe que tienen orcos y enanos, utilizando sus esqueletos como vanguardia. Ten en cuenta que los esqueletos listados en las habitaciones son los únicos que tiene. No puede conseguir más a menos que sus secuaces maten a más enemigos y le lleven sus cuerpos. También puede alzar los cuerpos de sus propios seguidores caídos.

Descripción General de Illefarn

Illefarn está dividida en varias zonas, cada una conteniendo varias habitaciones(consulta los *Mapa 8-18*). Los distintos niveles de Illefarn están conectados por escaleras, rampas, y barras (consulta el *Mapa 19*). Aunque muchas de las habitaciones están vacías, otras contienen monstruos, tesoros y obstáculos; estos son detallados en la descripción de las habitaciones. Los PJs también tendrán que tratar con trampas así como con patrullas errantes representantes de las facciones de orcos, enanos y necromantes.

Apariencia

Illefarn es un lugar oscuro. Los enanos y los orcos que viven aquí pueden ver en la oscuridad y no tienen ningún motivo para alumbrarse con antorchas. Sólo las zonas ocupadas por Kelthas y

sus seguidores están alumbradas con antorchas. Las zonas están ventiladas por pequeños conductos de aire localizados por todo el complejo.

La mayoría de las habitaciones tienen muros y techos hechos de piedra trabajada. Los suelos son de adoquines. Muchas de las habitaciones tienen pinturas descoloridas y grabados desfigurados.

Tesoro

Los enanos que dejaron Illefarn se llevaron la mayor parte del mobiliario. Sin embargo, dejaron atrás algunos tesoros, esperando volver más tarde para reclamarlo. Es más, la mayoría de los enanos que se quedaron fueron expulsados de sus hogares y con frecuencia no tuvieron tiempo de llevarse sus pertenencias personales. Algunos las escondieron justo antes de morir.

Trampas

Trampas Antiguas

Los habitantes originales de Illefarn no tenía motivo para poner trampas para los intrusos, puesto que tenían una fuerte guardia de luchadores enanos para protegerlos. Sin embargo, una vez que la mayoría de los habitantes originales se marcharon, aquellos que se quedaron tenían que protegerse, así que dispusieron varias trampas en zonas que ya no usaban y que eran incapaces de vigilar. A lo largo de los siglos, muchas de estas trampas han perdido su potencia, pero algunas aún son mortales.

Lanza 1d6 en la *Tabla de Viejas Trampas* en cualquier momento que un PJ entre en una zona de un mapa marcada como OT. Los detalles de cada trampa siguen a la tabla.

Tirada	Resultado
1	Ácido
2	Ballestas
3	Foso
4	Caída de Peso
5	Pared Deslizantes
6	Jaula

1. Ácido. Un panel en el techo se abre y un pote de ácido se derrama sobre la persona que hay debajo. Hace tiempo que se evaporó el ácido, pero hay un 50% de posibilidades de que el pote se caiga de su soporte y golpee a la

víctima. Si la víctima falla un control de Destreza, recibe 2d4 puntos de daño.

2. Ballestas. Una lluvia de flechas se dispara de ballestas ocultas en la esquina del techo. Disparan como si se tratara de un Grr de 7º nivel y golpean a todos en un área de 3 por 3 metros. Lanza un dado diez para ver cuántas flechas se disparan, y distribuye los ataques al azar entre los objetivos de la zona.

3. Foso. Un foso de una profundidad de tres metros se abre en el suelo. La trampa tiene un 50% de probabilidades de abrirse por completo, de otro modo, un control de Destreza con éxito impide que la víctima caiga dentro. Cualquiera con una Destreza de 12 o menos debe hacer un control para rodear el foso sin caerse. Cualquiera que caiga en el foso aterriza sobre oxidadas estacas de hierro y recibe 2d4 puntos de daño.

4. Caída de Peso. Hay un 50% de que esta trampa ya haya sido activada. Si es así, hay un montón de escombros en el suelo, con otro 50% de posibilidades de que haya un orco muerto debajo. Si no ha sido activada, hace 1d10 puntos de daño a la víctima.

5. Pared Deslizante. Esta pared deslizante tiene un 50% de probabilidades de funcionar. Si funciona, aplastará a sus víctimas contra la pared contraria. Con todo, el mecanismo está viejo, y necesita tres rounds para funcionar; cualquiera lo suficientemente estúpido para permanecer allí de pie morirá.

6. Jaula. Hay un 50% de que una jaula caiga del techo para capturar a cualquiera en una zona de 3 por 3 metros. Tiene una CA de 4 y 20 puntos de golpe.

Nuevas Trampas

Puesto que Korin Ironaxe y sus seguidores son superados en número trágicamente, han aparejado varias trampas nuevas. Sus trampas no son tan elaboradas como las de sus ancestros, porque no tienen tiempo ni materiales. Con frecuencia han desmantelado una trampa antigua y han reparado el mecanismo para hacerla funcionar de nuevo.

Tira 1d6 en la *Tabla de Nuevas Trampas* en cualquier momento en el que un PJ entre en una zona del mapa

marcada con NT. Los detalles de cada trampa siguen a la tabla.

Tirada	Resultado
1-3	Foso
4	Caída de Peso
5	Red
6	Bomba de Fuego

1-3. Foso. Este es idéntico al foso descrito en la *Tabla de Trampas Antiguas*, pero éste se abre todas las veces.

4. Caída de Peso. Esta es idéntica a la caída de peso descrita en la *Tabla de Trampas Antiguas*, pero esta funciona siempre.

5. Red. Esta red cae del techo sobre todos los que se encuentren en un área de 3 por 3 metros. Tiene una CA de 7 y 15 puntos de golpe.

6. Bombas de Fuego. Un frasco de aceite cae de un nicho en el techo y golpea el suelo. Hay un 60% de probabilidades de que el mecanismo de encendido construido dentro del frasco funcione. Si lo hace, hay una explosión en un radio de 3 metros. Cualquiera atrapado en la explosión debe hacer una tirada de salvación contra aliento. Cualquiera que falle recibe 4d6 puntos de daño. Además, el equipo de aquellos que falle su tirada de salvación prende fuego. Reciben un daño extra de 1d6 al asalto siguiente y en los sucesivos hasta que alguien pase un round apagando el fuego.

Tratando con las Trampas

Todas las trampas presentadas son trampas avanzadas pensadas para detener o matar a cualquiera que entre en ciertas zonas. Hay varias formas de disparar estas trampas. Una es activando una placa sensible a la presión que está en el suelo. Las trampas de foso se tragan a sus víctimas si ésta pesa más de 4'5 kilos o así. Otras trampas pueden activarse por medio de un alambre a la altura del tobillo.

Siempre hay una oportunidad para que los PJs encuentren una trampa antes de desatlarla sobre sí. Los ladrones y enanos tienen una habilidad natural para encontrar trampas, pero cualquier aventurero experimentado probablemente permanecerá atento a las trampas, en especial si una ha herido o matado a un camarada. Puede asumirse

que cualquier PJ que se mueva despacio por un corredor o habitación está buscando un mecanismo de activación. En este caso, tener éxito en un control de habilidad a la mitad de la Inteligencia del PJ significa que se ha detectado la trampa. (Por ejemplo, un PJ con una Int de 12 detecta la trampa en una tirada de 6 o menos en 1d20. Un PJ con una Int de 13 encuentra la trampa con un 7 o menos).

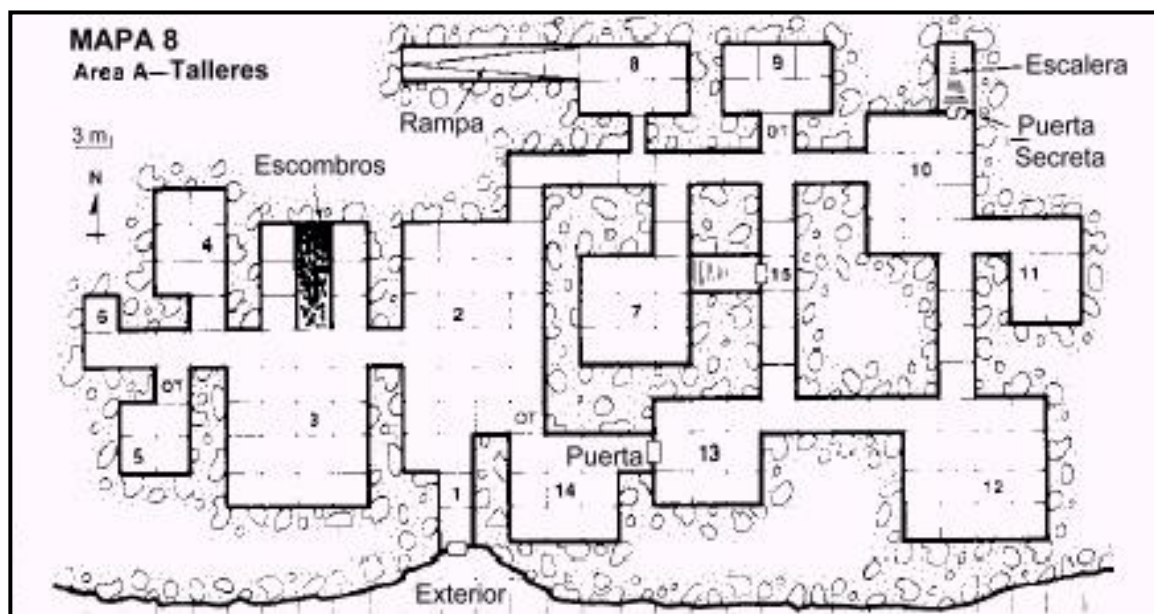
Puesto que sólo un único adoquín es normalmente utilizado como placa de presión, la primera persona que pase sobre la trampa no la activará necesariamente. Siéntete libre de tirar al azar para determinar que miembro del grupo activa el mecanismo en realidad. Si el grupo especifica que todos andan sobre las huellas del líder, tira para ver si el líder activa la trampa. Si no lo hace, haz controles de habilidad contra la Inteligencia y la Destreza de cada miembro del grupo para ver si alguno estaba distraído o descoordinado y por lo tanto activa la trampa igualmente.

Por último, recuerda que las trampas son usadas con más eficacia si solo se las encuentra ocasionalmente. No es muy divertido para el grupo ir de una trampa a otra con nada que interrumpa la acción.

Patrullas

Mientras los PJs exploran las varias zonas de Illefarn, existe la posibilidad de que encuentren patrullas de una o más de las facciones orcas, enanos y necromantes. En la mayoría de los casos, el Dungeon Master decide la composición de estas patrullas, utilizando las directrices dadas en las descripciones anteriores de cada facción.

La descripción de cada zona contiene su propia *Tabla de Patrulla* que lista las posibilidades de encontrar una patrulla de cada facción en la zona. Cada vez que el grupo está a punto de entrar en una habitación, tira 1d6 en la *Tabla de Patrullas* de esa zona para ver qué patrullas hay presentes. Si dos patrullas están presentes, existe una batalla a tres bandas potencial. Si la habitación tiene dos o más entradas, las patrullas son halladas dentro de la habitación. Si la habitación tiene sólo una entrada, el encuentro tiene lugar fuera de la habitación, en el corredor.



Como se ha explicado anteriormente, las distintas facciones tienen diferentes motivos y prioridades. La facción orca quiere destruir a todos los demás. La facción enana es un aliado potencial cuya prioridad principal es volver a sus líderes con información. La facción necromante podría tomar cualquier camino; su impredecibilidad les hace peligrosos. El Dungeon Master debería poner énfasis en la coherencia y el sentido común al determinar las reacciones de las patrullas.

Si una patrulla avista a los PJs o llega a sus oídos las actividades molestas de una facción oponente, las noticias podrían hallar su camino hasta los líderes. Del mismo modo, si una patrulla es asesinada, los líderes de esa facción se preocuparán y comenzarán a mandar grupos de exploración. Para emular esto, las posibilidades de encontrar una patrulla en una zona dada se incrementa en 1 por cada encuentro que tenga lugar, hasta un máximo de 1-3 en 1d6. esta probabilidad incrementada se hace efectiva a las dos horas después del primer encuentro.

Descripción de las Áreas y Habitaciones

Muchas habitaciones están esencialmente vacías, excepto por la posibilidad de patrullas. Es cosa del DM describir estas habitaciones. Aquí hay unas cuantas cosas que tener presente.

Primero, algunas de las habitaciones son muy pequeñas, pero algunas son

muy grandes, mayores de lo que puede revelar una antorcha o un conjuro de *luz continua*. Asegúrate de describir sólo lo que los PJs pueden ver realmente.

Algunas habitaciones, como la primera en la que entran los PJs, no han sido visitadas en bastante tiempo. Puesto que la capa de polvo del suelo es gruesa, las señales de ocupantes anteriores son obvias. En otras habitaciones, como las que se utilizan como cuarteles por las variadas facciones, hay poco polvo y por lo tanto pocos medios para decir si ha estado un ocupante o miles de ellos.

Para ayudar con las descripciones de las habitaciones inhabitadas, se proporciona más abajo una *Tabla de Descripción de Habitaciones*. Tira cuatro veces 1d6 ignorando cualquier resultado obviamente contradictorio. Incorpora estos resultados a la descripción de las habitaciones. El uso de esta tabla es totalmente opcional.

Tirada	Resultado
1	Habitación vacía
2	Pisadas
3	Telarañas
4	Ratas
5	Cuerpo
6	Restos de comida

1. Habitación vacía. Nadie ha estado aquí durante años.

2. Pisadas. Las pisadas en el polvo indican que cualquier número entre tres y nueve personas (o criaturas) han ido de una puerta a otra, o dado una vuelta

por la habitación y salido por la misma puerta, si sólo tiene una.

3. Telarañas. En una esquina de la habitación hay una pila de mobiliario de piedra roto cubierto con telarañas polvorientas. No hay señales de arañas.

4. Ratas. Un pequeño grupo de ratas se desbanda cuando el grupo entra en la habitación. Cualquier PJ con *hablar con los animales* puede hablar con ellas. Las ratas hablan de "pies grandes" vagabundeando por los alrededores matándose unos a otros.

5. Cuerpo. En una esquina oscura hay un cadáver de un orco roído por las ratas. El cuerpo está en descomposición, obviamente muerto desde hace semanas. Por las huellas en el polvo, parece que se arrastró hasta la habitación para escapar y murió.

6. Restos de comida. Alguien ha utilizado esta habitación para comer. Hay huesos cocinados de un animal pequeño y envoltorios de tela de comida esparcidos por el suelo.

Área A

Esto era originalmente una zona de talleres donde se traía la piedra de las canteras exteriores para que se les diera la forma de lo que quiera que hiciera falta. Esta zona está muy vacía.

Sección 1. Las grandes puertas de metal se abren al recibidor lleno de restos de basura que conduce a la habitación 2.

Habitación 2. El techo y las paredes de esta habitación están adornados con grietas, de norte a sur,

muy parecidas a las líneas de un terremoto.

Habitaciones 2-7, 9, 11-14. Todas estas están vacías; las pintadas orcas pueblan las paredes. El uso original de estas habitaciones no está claro, aunque la **6** y la **11** probablemente fueron letrinas. Si un PJ permanece de pie en el lado norte de la habitación **3** y mira por la rampa que desciende hasta el **Área B**, verá que está llena de cascotes del terremoto, y que no puede atravesarse.

Habitación 8. Esta habitación contiene una rampa que conduce al **Área B**. Así es como los orcos suelen llegar a esta zona. El pasaje que conduce a esta habitación ha sido reducido a una anchura de 1'5 metros por una trampa de pared móvil que hicieron saltar los orcos, pero que no funcionó adecuadamente.

Habitación 10. Kelthas y sus seguidores descubrieron la puerta secreta de esta habitación viniendo por las escaleras del **Área B**. Este es su punto de entrada al **Área A**. Es probable que los bandidos que huyen se dirijan a esta habitación y se la dejen abierta cuando corran en busca de ayuda.

Sección 15. Esta sección contiene una escalera utilizada por los orcos y los goblins para entrar al **Área A** desde el **Área D**.

Tabla de Patrulla del Área A

Tirada	Facción
1	Enano y Necromante
2	Enano
3-4	Necromante
5	Necromante y Orco
6	Orco

Área B

Habitación 16. Una gran grieta atraviesa esta habitación desde el muro norte hasta el muro sur. La grieta tiene alrededor de 1'8 metros de profundidad y entre noventa centímetros y un metro y medio de ancho. En el centro de la habitación hay un pilar de 6x6 metros que se alza hasta el techo, con la excepción de la esquina sudeste del pilar. Allí, acaba en un balcón a unos 6 metros sobre el suelo. Todo el pilar está rodeado por una gran piscina; la piscina, sin embargo, está seca. El agua que se vierte de las fuentes en el pilar que normalmente llenaría la piscina ahora entra en la grieta. El agua recorre la grieta a través de la pared sur, hacia la montaña, y fuera de nuevo en la Oquedad Riente. Esta es la fuente de la contaminación del Río Delimbiyr.

Desde el balcón de la esquina sudeste del pilar al borde de la piscina, encarados al balcón están los restos de lo que pudo ser una vez un puente.

Sección 22. Este es un túnel que conduce a alguna otra parte de las minas de los enanos. Ahora está totalmente colapsado y es infranqueable.

Sección 24. Esta sección contiene una rampa que enlaza **23** y **47**.

Habitación 25. Cuatro de los seguidores de Korin están siempre en esta habitación, preparados para detener a cualquier orco que baje por el astil de la habitación **61**. Uno de ellos suele ser un lanzador de conjuros, o bien un clérigo enano o un gnomio ilusionista. Si alguien se aproxima a la puerta desde la habitación **23**, están preparados para repelerlo, pero no abrirán la puerta ellos mismos.

Si cualquiera que entre en la

habitación no tiene el amuleto del martillo proporcionado por Derval Ironeater, los seguidores de Korin atacan.

Sección 33. Este es un túnel que lleva a alguna otra parte de las minas de los enanos, pero ahora está totalmente colapsado y es imposible pasar.

Habitación 36. Esta habitación contiene un astil que baja de la habitación **100**. El astil es desconocido para cualquiera de los ocupantes actuales de Illefarn.

Habitación 41. Esta habitación es realmente el pilar del centro de la piscina de la habitación **16**. El pilar contiene el mecanismo para las fuentes que están derramando agua contaminada.

Sólo hay un camino obvio para llegar al interior del pilar; los PJs deben escalar el muro de 6 metros de alto hasta la balconada abierta en la esquina sudeste y luego buscar una entrada. El muro puede ser escalado por cualquier PJ que realice dos controles de habilidad, uno contra su Destreza y el otro contra su Fuerza.

Hay dos gárgolas en la barandilla del balcón que vuelven a la vida cuando cualquiera intenta escalar la pared. Reviven cuando un PJ ha escalado más de 3 metros del muro. Una vez las gárgolas vuelven a la vida, continúan atacando durante tanto tiempo como haya alguien en un radio de 6 metros del muro. Un PJ con la habilidad de ladrón de escalar paredes puede luchar normalmente, pero cualquier otro PJ luchando mientras escala lo hará a -2.

Gárgolas (2): CA 5; MV 9, vol 15; DG 4+4; pg 22, 24; #AT 4; Dñ 1d3/1d3/1d6/1d4; GAC0 15; DE Arma +1 o mejor para golpearla; AL CM; PE 650.

MAPA 9 Área B—Área Social, Talleres

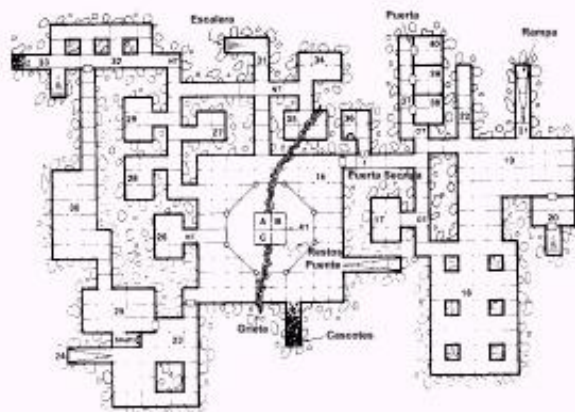
41A Esclusa de Aire

41B Mecanismo para Hab 101

41C Sala de Controles

N

3 m.



Una vez pasadas las gárgolas, una puerta en el muro norte de la sección balconada del pilar conduce a una habitación de 3x3 metros. Esta es la sala de control. Hay una puerta en la pared oeste de esta habitación que conduce a la esclusa de aire descrita en la habitación **101**.

Hay cuatro grandes interruptores alrededor de un grueso pilar central en esta habitación. Todos excepto el interruptor norte están subidos. Si los

interruptores este y oeste son accionados, las fuentes de agua contaminada se cierran. Si el interruptor sur es bajado, hay un cambio en los sonidos del agua corriente y la maquinaria, pero no hay ningún otro efecto obvio. Sin embargo, consulta la habitación **101** para ver el efecto real de bajar este interruptor.

Si el interruptor norte es subido, varias fuentes disimuladas se abren y el agua pura comienza a fluir dentro de la

piscina y hacia la grieta. Este interruptor activa la fuente alternativa de agua que no ha sido contaminada,. Si el interruptor norte es activado mientras los interruptores este y oeste están subidos, el agua contaminada es para que haya un cambio significativo.

Tabla de Patrullas Área B

Tirada	Facción
1	Enana y Necromante
2	Enana

MAPA 10 Area C—Alojamientos



- 3-4 Necromante
- 5 Necromante y Orca
- 6 Orca

Área C

Esta era originalmente una zona de viviendas enana. Algo de la comida de los enanos era almacenada aquí. El ganado también se guardaba en establos. Ahora es utilizada como cuartel por Korin Ironaxe y sus seguidores.

Habitación 42. Cuatro de los seguidores de Korin están de servicio en todo momento aquí. Guardan las escaleras que suben de la habitación 31 más abajo.

Habitación 43. Los enanos y gnomos utilizan esta habitación como un taller para el mantenimiento de armas y armaduras.

Habitación 44. Esta habitación se utiliza como alojamiento para los ilusionistas gnomos.

Habitación 45. Cinco enanos y tres guerreros gnomos viven aquí. Cuatro de los miembros de este grupo suelen ser los que están de guardia en la habitación 42.

Habitación 46. Esta habitación contiene los establos. Korin mantiene las cuatro mulas que su grupo utiliza como animales de carga para sus expediciones. Un enano siempre está de servicio en los establos.

Habitación 47. Esta sección tiene una rampa que conduce a la habitación 23.

Habitación 48. Korin Ironaxe ha adoptado esta habitación como su domicilio permanente. El tesoro que él y sus hombres han acumulado hasta ahora se guarda aquí. En tres cofres de hierro candados tiene 1250 mp, 500 me, 400 mo, 50 mpt, un *collar de proyectiles* con una bola de fuego de 7d6, una de 5d6, y tres de 3d6. Korin no confía en utilizar el collar en alojamientos estrechos, así que no se lo pone. Tampoco ha permitido que ninguno de sus hombres lo utilice.

Habitaciones 49-51. Dos de estas habitaciones eran utilizadas como habitaciones del tesoro ocultas. La tercer era usada como almacén general. Esto cambió después de que llegaran Korin y compañía. Ahora las tres son utilizadas como letrinas.

Habitación 52. Ibin, Kain, y Gorn viven aquí cuando no están de guardia o patrullando o cuando no están dirigiendo el culto en la habitación 94.

Habitación 53. Esta habitación contiene unas escaleras que conducen a la habitación 94.

Habitación 54. Siempre hay dos de los seguidores de Korin aquí, listos para cubrir a sus camaradas de la habitación 32 si surge la necesidad.

Habitación 55. Esta es la zona de cocina para los enanos. Unos

respiraderos en el techo conducen el humo fuera.

Área D

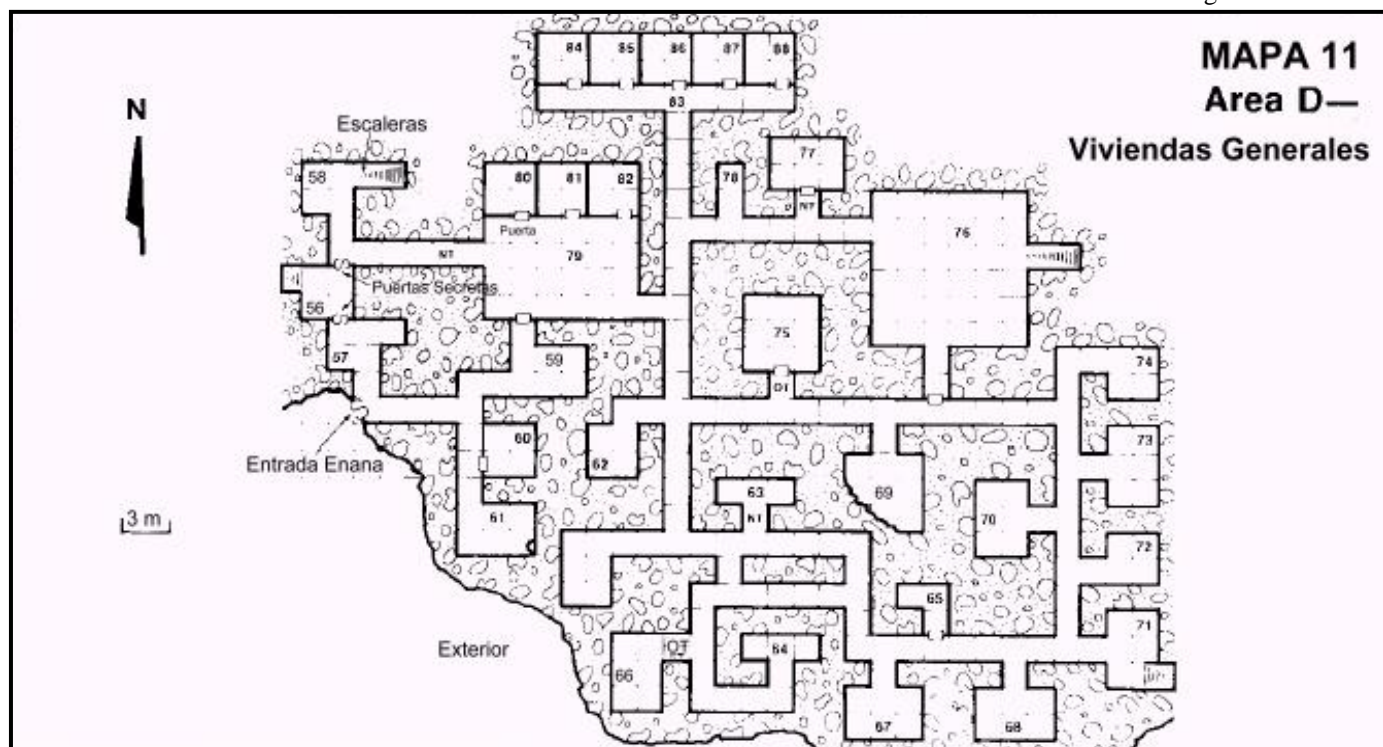
Esta era la zona de alojamiento general para los enanos. Había pequeños domicilios para las familias y otros más grandes para los grupos de solteros. También había habitaciones utilizadas para el entretenimiento y los talleres personales. Los enanos originalmente entraron por la entrada exterior localizada en esta zona. Aún se utiliza en ocasiones para conseguir suministros y noticias de parientes en Vado de la Daga.

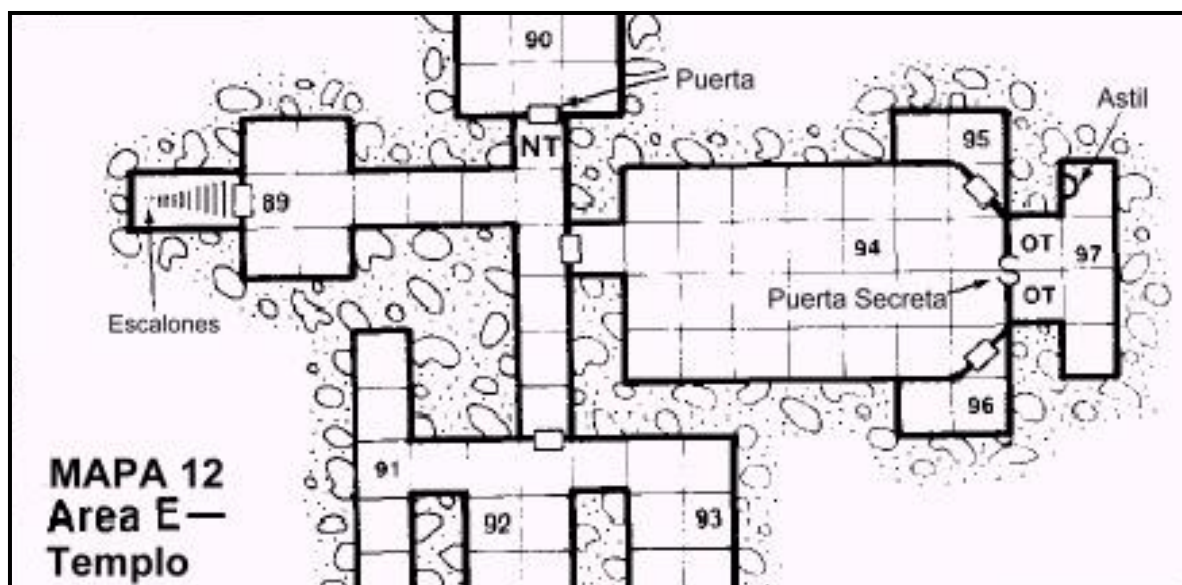
Habitación 56. Siempre hay tres de los seguidores de Korin de servicio aquí, incluyendo un clérigo. Por medio de ranuras disimuladas, vigilan la habitación 57 para ver quien está utilizando la entrada y también el pasaje norte que conduce al templo de Moradin.

Habitación 57. El pasaje sur de esta habitación conduce a la entrada secreta en el exterior utilizada por los enanos.

Habitación 58. Los muros del corredor que conducen a esta habitación están decorados con pinturas ilustrando lo legendarios hechos de Moradin Forjador de Almas y sus dioses menores asociados. Las escaleras de esta habitación conducen a la habitación 89.

Habitación 61. El rasgo destacable





de esta habitación es el astil que conduce a la habitación 25 en el Área B. Esperando al final de este astil hay enanos preparados para matar a cualquiera que se deslice por ella.

Habitación 65. Esta habitación es usada como letrina por los orcos.

Habitación 76. Esta habitación es usada como cuartel general por los orcos. Siempre hay nueve orcos, 21 goblins, y un ogro aquí. De este grupo, tres orcos y siete goblins están siempre patrullando la zona. El resto guarda las escaleras que llegan hasta el centro de la habitación.

Habitaciones 66-75, 77-78. Estas habitaciones están patrulladas regularmente por los orcos. La probabilidad de un encuentro con orcos en estas habitaciones es de 1-4 en 1d6.

Tabla de Patrullas en Área D

Tirada	Facción
1	Enanos y Orcos
2	Enanos
3-6	Orcos

Área E

Esto era un templo de Moradin Forjador de Almas, el principal dios de los enanos. Los muros y techo están cubiertos con pinturas y grabados que han sido desconchadas y desfigurada por los orcos. Parte de esta obra de arte ha sido parcialmente restaurada, gracias a Korin y a sus seguidores.

La mayoría de las habitaciones están vacías y por lo tanto no están descritas más abajo. La habitación 97 está protegida por una puerta secreta, y

ninguno de los ocupantes actuales de Illefarn saben de ella.

Los encuentros de patrullas son manejados de forma diferente en esta zona. Cuando los PJs entran por primera vez en esta zona, lanza 1d6. Un resultado de 1 significa que en la habitación 94 hay una patrulla; tira en la **Tabla de Patrullas** para ver cuál es. Lanza 1d6 después de que cada habitación sea explorada. Una tirada de 1 significa que una patrulla sube por las escaleras hacia la habitación 89.

Habitación 97. Nadie ha encontrado la puerta secreta que conduce a esta habitación desde que el último sacerdote enano asiduo murió defendiendo esta capilla hace siglos. La habitación contiene seis estatuas de oro y platino que representan un dios enano en un remolino de estrellas. Las estatuas valen un total de 300.000 mo. Los enanos recompensan su devolución con 30.000 mo. También hay una colección de pendientes, cetros, y otros objetos religiosos no conectados directamente con el culto a Moradin que valen un total de 50.000 mo. Estos objetos no tienen ningún significado religioso particular para los enanos. Por último, hay una *pedra de controlar elementales de tierra*, una *pala de excavación colosal*, y un *espejo de prodigios mentales*.

Si los PJs están trabajando con los enanos cuando hacen el descubrimiento, los enanos reclaman los objetos religiosos, la *pedra de controlar elementales de tierra*, y la *pala de excavación colosal*. Permiten que los PJs usen los objetos mágicos

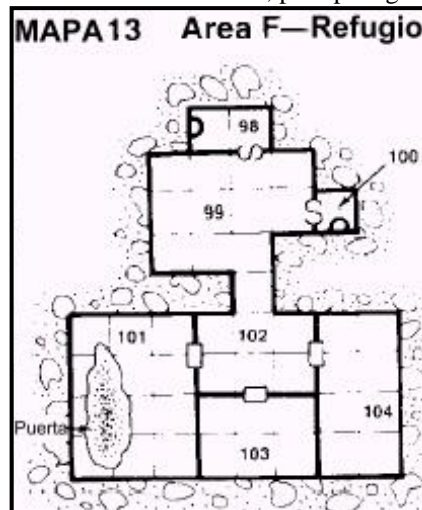
durante tanto tiempo como estén trabajando para el beneficio de los enanos en Illefarn. Dan el *espejo de prodigios mentales* y los objetos no religiosos al grupo como recompensa.

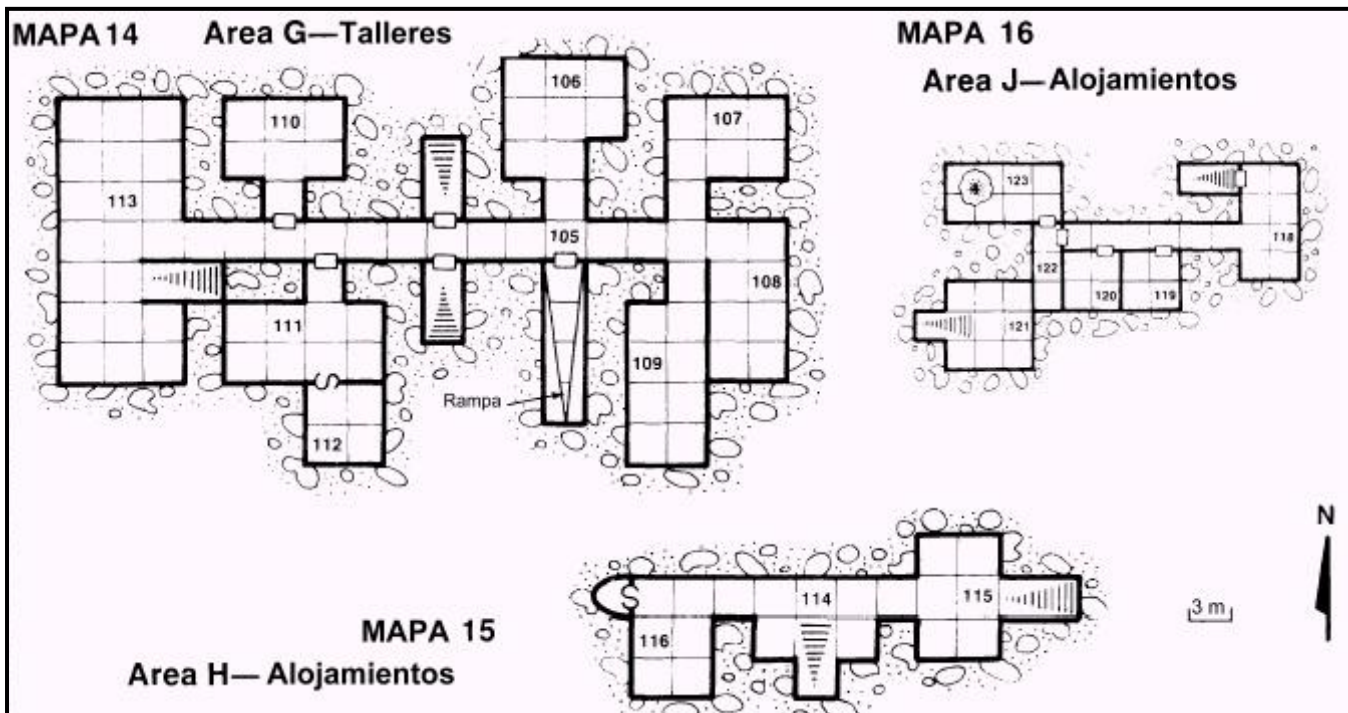
Tabla de Patrulla Área E

Tirada	Facción
1-3	Enanos
4	Enanos y Orcos
5-6	Orcos

Área F

Habitación 99. Esta habitación contiene una estatua de piedra de un enano con armadura. La estatua cobra vida cuando cualquiera entra desde 98 o 100. Ataca a menos que la persona que entra dé el santo y seña, que es conocido por Korin Ironaxe. (La palabra es "paz".) Vuelve a la inmovilidad de nuevo si la persona que entra vuelve a 98 o 100, pero persigue a





cualquiera que se mueva del 99 al 102 y más allá.

Golem de piedra enano: CA 5; MV 4; pg 50; #AT 1; Dñ 3-18; GAC0 10; AE conjuro de lentitud cada dos rounds; DE solo puede ser golpeado por armas de +2, inmune a la mayoría de los conjuros; AL N; PE 3250.

Habitación 101. Entrar en esta habitación puede ser mortal. La piscina de esta habitación está llena de agua contaminada de la habitación 16. Puesto que la habitación es tan pequeña, está lleno de gases venenosos. Cualquiera que entre en la habitación o que permanezca en la habitación 102 sufre el equivalente de un ataque de veneno de ingestión de tipo C (consulta la *Guía del Dungeon Master* para los detalles de este tipo de ataque). Puesto que el contaminante del agua es una variante de limo verde, se necesita un conjuro de *curar enfermedad* para ayudar a una víctima, no uno de *neutralizar veneno*. Esto es obvio para cualquier clérigo.

Esta piscina es alimentada por el interruptor sur del pilar en la 41. Si ese interruptor ha sido bajado, la piscina está vacía, a menos que se halla levantado el interruptor norte, en cuyo caso la piscina ha sido rellenada con agua de la fuente alternativa.

En el estante de la pared norte de esta habitación hay un *yelmo de acción bajo agua* y *guantes de nadar y escalar*. Estos se utilizan para

sumergirse en la esquina sudeste de la piscina y nadar hasta una esclusa de aire. Entrar por esa puerta y cerrarla inmediatamente tras el buceador hace que se drene automáticamente la habitación. Esto permite al buzo abrir la puerta opuesta que conduce a la habitación 41 y a los controles para las fuentes.

Si el grupo está trabajando directamente con los enanos, los enanos insisten en retener los guantes y el yelmo para futuros usos. Permiten que el grupo utilice estos objetos tanto tiempo como estén en Illefarn.

Habitación 103. Esta habitación era el vestidor del Rey Devin. En un baúl en la pared este hay un traje de *placas de bronce +1*. Dada su magnífica factura y muchas joyas, está valorada en 28.000 mo. Esta es la ancestral armadura real de los enanos de Illefarn, y los enanos pagarán todo su valor en oro o comerciarán para recuperarla.

Colgado de una percha en la pared oeste hay una *capa élfica*. Cualquier elfo anciano, como Sir Elorfindar, reconocerá esta como el manto que la casa real del Reino Caído regaló al rey de los enanos.

En un estante acolchado en el muro sur está la Corona de Devin. La corona está adornada con 5 diamantes, 10 rubíes, y 15 ópalos de fuego encantados del mismo modo que un *yelmo de resplandor*, pero éste puede ser recargado. La corona también tiene un *resistencia al fuego* de doble fuerza,

igual que un *yelmo de resplandor*. Además actúa como un *yelmo de telepatía*, una *piedra de controlar elementales de tierra*, un *anillo de protección +3*, y un *amuleto a prueba de veneno*. La corona está valorada en 50.000 mo.

Habitación 104. Esta habitación es una armería secreta. El Rey Devin la estableció como un escondrijo en caso de que lo pillaran sin su equipo usual. Sin embargo, Devin nunca tuvo ocasión de usarlo, puesto que murió luchando contra los invasores junto con todos los otros que tenían noticia del escondite.

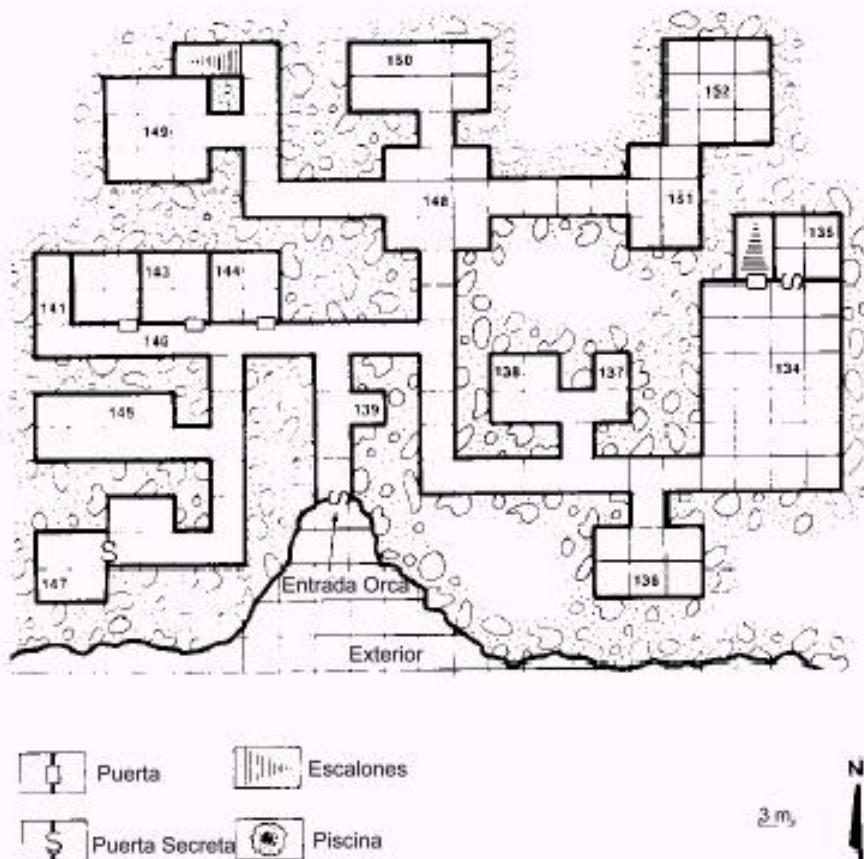
En esta habitación hay un *yelmo de resplandor* con 7 diamantes, 12 rubíes, 24 ópalos de fuego, y 40 ópalos aún intactos. También hay un juego de *armadura de placas +2* que se suponen que van con el *yelmo*, los *guanteletes de poder de ogro*, una *espada corta de velocidad +2*, y una *ballesta de velocidad* con 24 *saetas +1*.

Si el grupo trabaja con los enanos, los enanos quieren darles estos objetos si pueden utilizarlos. Si no hay enanos en el grupo, la *armadura de placas +2* no les sirve. Si nadie tiene pericia en la espada corta o la ballesta, estos objetos son inútiles también. Sin embargo, el *yelmo de resplandor* y los *guanteletes de poder de ogro* deberían serle útiles a cualquiera.

Área G

Esta era una zona de talleres y viviendas para aprendices de artesano.

MAPA 18 **Area L—Viviendas de los Trabajadores de la Cantera**



destruir estas dos últimas en una ceremonia sagrada en honor a Myrkul.

Habitación 120.

Este es el cuartel general y los alojamientos de Kelthas. Bryn también vive aquí.

Habitación 121.

Esta habitación tiene unas escaleras que llevan a **113**.

Habitación 122.

Seis esqueletos permanecen de guardia aquí en la puerta norte. Atacan a cualquiera que intente entrar en la habitación **123**. De otro modo permanecen inmóviles.

Habitación 123.

El techo de esta habitación tiene una abertura al exterior, actualmente cubierta lona camuflada. Los bandidos entraron por esta abertura. Hay varios charcos de agua sin contaminar en el suelo de goteos de las tormentas exteriores.

Área K

Ahora es utilizada como base por Kelthas y sus seguidores.

Sección 105. Una fuerza de 6 esqueletos guardan esta rampa para Kelthas. La rampa conduce al **Área B**.

Habitaciones 106-109. Estos son los alojamientos para la mayoría de seguidores semihumanos de Kelthas. Los enanos viven en **106**, los semiornos no religiosos en **107**, los semielfos en **105**, y los halflings en **109**.

Habitación 110. Esta es la letrina para este grupo de seguidores de Kelthas.

Habitación 111. Esta es la residencia de Cari y Duggwell. No tienen ni idea de la existencia de la habitación **112**.

Habitación 112. Esta es una antigua habitación del tesoro enana. Nadie ha perturbado esta habitación durante siglos. Dentro hay cinco vasijas y cuatro jarrones, todo de una artesanía superior y valen 500 mo cada uno.

Habitaciones 113. Seis esqueletos guardan esta escalera que conduce a la zona **121** en el **Área H**.

Área J

Esta área contiene algunos alojamientos y también es un descanso para las escaleras que suben al próximo nivel.

Habitación 118. Esta es el dormitorio de los restantes seguidores humanos que guardan la escalera que viene de la habitación **115**.

Habitación 119. Esta habitación ha sido convertida en una capilla para Myrkul por Jorykul y sus acólitos, que también viven aquí. Amontonado ante el altar está el tesoro que hasta ahora han encontrado los secuaces de Kelthas: 1.400 mp, 2.000 me, 1.500 mo, 300 mpt, cinco turquesas (valoradas en 15 mo cada una), dos ópalos negros (1.200 mo cada), tres collares de plata (300 mo, 1.100 mo, 2.500 mo), un *hacha de batalla* +2 y una *espada, lengua de llama*. Jorykul tiene intención de

Esta era originalmente una zona de almacenamiento. Está ocupada por los orcos, que periódicamente atacan a Kelthas y sus seguidores en el **Área G**.

Habitación 124.

Seis goblins ocupan esta habitación y guardan la escalera.

Habitación 125.

Dos ogros viven aquí y montan guardia contra los ataques desde **124** y **126**.

Habitaciones 126-128. Estas habitaciones son ocupadas por los goblins que no están de patrulla.

Habitación 129.

Esta es la sala del tesoro de los goblins. Tres goblins están de servicio aquí todo el tiempo. Hasta ahora, su botín consiste sólo en tres tallas de piedras de mulas (valoradas en 75 mo cada una), cuatro turquesas (15 mo c/u), y 60 mo.

Habitaciones 130-133.

Estas habitaciones están todas ocupadas por goblins. Seis están de guardia en el corredor **130** y los ocho se están relajando en cada una de las otras tres habitaciones.

Área L

Este era originalmente la zona de viviendas para los enanos que trabajaban en la cantera. Ahora son los cuarteles de los orcos. Hallaron la entrada hace muchos años.

Habitación 134. Esta es la residencia y sala de guardia de 17 goblins.

Habitación 135. Esta sala del tesoro secreta nunca ha sido hallada por los orcos. Guarda el tesoro de un gremio de trabajadores de la cantera. En un estante en la esquina noreste hay una cadena de plata ceremonial decorada con muchas piedras preciosas que vale 3.000 mo, cinco esmeraldas engastadas que valen 500 mo cada una, y una estatua de oro de uno de los fundadores de Illefarn que vale 5.000 mo(y que pesa 3.000 mo).

El tesoro está protegido por una caída de peso, un único bloque de granito que descende del techo y hace 6d6 puntos de daño a cualquiera en la habitación que no esté a 90 centímetros del estante. El bloque cae si los objetos son movidos del estante en cualquier orden que no sea cadena, estatuas, esmeraldas. Si el bloque cae, también obstruye la puerta; pesa 10.000 mo. Cualquiera que consiga un control de Destreza es capaz de escabullirse de la habitación antes de que caiga el bloque. Cualquiera en la habitación que no muera aplastado por el bloque se queda atascado bajo él.

Habitaciones 136-138, 147-148.

Estas habitaciones están esencialmente vacías, aunque están llenas de

desagradables restos orcos.

Habitaciones 139. Este es un puerto de guardia. Siempre hay cinco orcos de servicios.

Habitaciones 140-144. Estos son los principales alojamientos de los orcos. Hay tres orcos viviendo en cada una. La habitación 141 es una letrina.

Habitación 145. Este es el cuartel y la vivienda de Wartsnak.

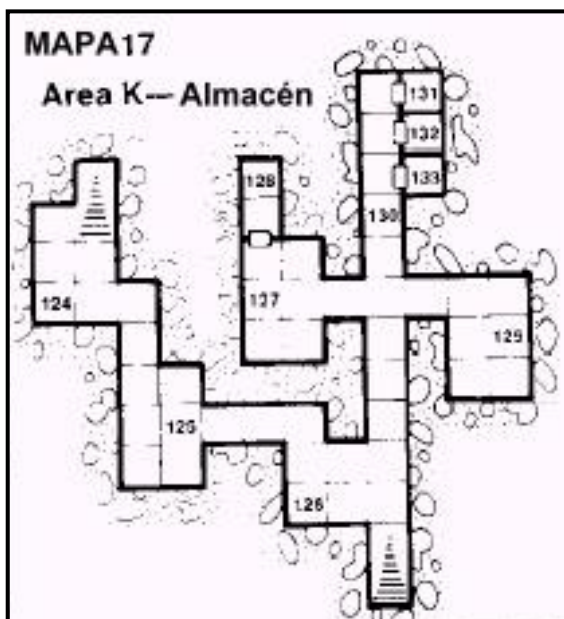
Habitación 146. Los trolls viven aquí, y uno está presente en todo momento. El tesoro personal de los trolls está escondido bajo algo de carne podrida en la esquina noreste. El tesoro incluye 400 mc, 300 mp, 55 me, 40 mo, 3 mpt, y un collar de oro que vale 3.500 mo.

Habitación 149. Esta es una habitación de guardia de los orcos con 10 orcos viviendo en ella. Al menos dos orcos están de servicio a todas horas.

Habitación 150. Esta es la sala del tesoro orca. Uno

de los trolls está siempre de guardia en todo momento. En esta habitación hay 500 mp, 450 mo, y tres tallas de piedra de enanos de calidad que valen 400 mo cada una.

Habitaciones 151-152. Stub, Zurch y Prollot viven en estas habitaciones.



Éxito: Detener la Corriente

Hay una y solo una meta que el grupo debe conseguir para tener éxito en esta aventura: detener el flujo de agua contaminada. Para hacerlo, deben llegar al interior del pilar en **41** y apagar los interruptores este y oeste para cerrar las fuentes.

Sólo subir el interruptor del norte no será suficiente. Recuerda, todo lo que hace es activar la fuente de agua alternativa, pero no es bastante como para que sea una diferencia sugestiva. No es necesario rellenar las fuentes de agua limpia de este modo. Si el grupo abre estas fuentes después de cerrar el agua contaminada, los enanos se enfadarán porque los PJs están desperdiciando el agua de su fuente alternativa, puesto que esta agua no puede ser repuesta. De hecho, es completamente posible que los enanos envíen de vuelta a los PJs para que cierren el interruptor norte si lo activaron.

El mejor método para reparar las fuentes es esperar hasta que las fuentes estén secas después de que se corte la corriente. Las fuentes y la piscina pueden limpiarse entonces, y luego puede repararse la grieta. Las cisternas también pueden reconstruirse. No es necesario o no se espera de ellos que los PJs hagan estas reparaciones, aunque su ayuda será bienvenida por los enanos.

Si los PJs completan su misión y cierran las fuentes contaminantes, un muy agradecido Melandrach los felicitará. El Concejo de Vado de la Daga también está encantado. Por sus esfuerzos, cada PJ recibe 2.000 mo y 500 puntos de experiencia.

El fracaso en la misión es otra historia. Melandrach simplemente se encoge de hombros y les da las gracias por las molestias, pero en secreto se pregunta por la competencia de la milicia de Vado de la Daga y se mostrará relucante en cuanto a asociarse con cualquiera de ellos en el futuro. El Concejo de Vado de la Daga es más elocuente en su desaprobación y es probable que les ordene que vuelvan y lo intenten de nuevo para que no manchen la reputación de la milicia. Las peticiones de ayuda o equipo adicional son denegadas. Si los PJs salen por patas o son vistos como

lloricas, el duque llega a la conclusión de que estos milicianos no están hechos para la aventura y les asigna servicio de letrinas durante un tiempo indefinido.

Logros Adicionales

Hay otras metas que los PJs pueden lograr en Illefarn, aunque todas son secundarias a cerrar las fuentes contaminadas. Pueden, por ejemplo, recuperar los objetos religiosos del **Área F** y devolvérselos a los enanos. Korin está especialmente interesado en la corona de Devin. Si los PJs se la llevan, Korin y sus seguidores son leales a ellos por el resto de sus días. Los PJs son libres de conservar los objetos (si pueden contrabandearlos), pero si los enanos se enteran de estos robos, su rencor es permanente, posiblemente causando serias disputas diplomáticas entre los enanos y Vado de la Daga.

Los PJs pueden querer eliminar a tantos miembros de las facciones orca y necromante como puedan, acumulando puntos de experiencia mientras lo hacen. Ten en cuenta, sin embargo, que los PJs de niveles 1-3 pueden tener dificultades en vencer a Kelthas y algunos de sus más poderosos seguidores. Puede que quieran combatir a las fuerzas más poderosas de Illefarn cuando hayan descansado y estén plenos de energía. Mejor aún, los PJs harían bien en aliarse con una sólida fuerza de enanos antes de atacar a Kelthas.

Para prevenir incursiones posteriores de exploradores no deseados, los PJs pueden querer sellar algunas de las entradas a Illefarn. Pueden hacer esto por iniciativa propia o a requerimiento de los enanos.

Por último, el Concejo de Vado de la Daga puede ordenar a los PJs regresar a Illefarn para barrer las facciones orca y necromante, asumiendo que no lo hayan hecho ya, antes de que el conflicto crezca y llegue a otras regiones.

Personajes Pregenerados

Los siguientes personajes han sido pregenerados para que los jugadores los utilicen si no tienen un personaje de los Reinos Olvidados de nivel 1 listo para jugar. Los jugadores pueden sentirse libres de cambiar los nombres, trasfondos, pericias, y las habilidades secundarias para hacerlos más parecidos a los personajes que prefieren jugar.

Aswansea

Elfa femenina, Clg 1º: CA 4; MV 12; pg 5; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 20; Fue 14, Des 17, Con 10, Int 15, Sab 18, Car 16; AL LB. Conjuros:

Nivel 1: *Curar heridas ligeras, Bendición, Detectar magia, Luz.*

Aswansea siempre quiso ser una guardabosques, pero tendía a quedarse atrás en las caminatas de entrenamiento. Tiene pericia en el arco largo y la espada larga, en la que es especialista. Sus padres son elfos lunares del servicio de Sir Elorfindar.

Cork

Humano masculino, Grr 1º: CA 4; MV 12; pg 11; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 20; Fue 16, Des 16, Con 18, Int 11, Sab 16, Car 9; AL NB.

Cork es el hijo de un pastor que una vez fue un aventurero, y quiere ser un aventurero como su padre. Gracias al entrenamiento de su padre, Cork es hábil con el arco corto y la jabalina, y está especializado en la espada ancha. Tiene conocimientos de ganadería.

Edrie Graf

Humana femenina, Mg 1º: CA 9; MV 12; pg 5; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 20; Fue 15, Des 12, Con 17, Int 17, Sab 10, Car 13; AL NB. Conjuros:

Nivel 1: *Proyector mágico, Protección contra el mal, Sueño, Sirviente invisible.*

Edrie Graf es una aprendiz de Delfen Yellowknife. Ha sido aprendiz desde que era muy joven y no tiene otras habilidades aparte de la magia. Todos sus conjuros provienen del libro de Delfen. Se muestra desconfiada con

cualquier clérigo, incluso los de su propio grupo.

Garth

Humano masculino, Grr 1º: CA 4; MV 12; pg 7; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 20; Fue 17, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 12; AL NB.

Garth es un descendiente de la familia Delimbiyr. Es algo más que aficionado al buen caldo. Puesto que su familia teme que se beba todos los beneficios, le alientan a ser aventurero. Un oportunista nato, adora a Tymora. Tiene pericia con el arco y la espada corta, y es especialista con la espada larga. Sabe bastante del negocio familiar como para tener la habilidad secundaria de posadero.

Kira

Elfa femenina, Mg 1º: CA 6; MV 12; pg 6; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 20; Fue 12, Des 13, Con 16, Int 14, Sab 15, Car 13; AL LB. Conjuros:

Nivel 1: *Caída de pluma, Salto, Proyector mágico, Escudo.*

Kira es la bisnieta de Sir Elorfindar. Tiene sangre elfa dorada y elfa plateada. Es una acólita de Tymora. Kira es la favorita de Bando el Cojo y nunca se la ve sin el dado que el le dio cuando entró en la orden. Aprende su magia de los conjuradores de Sir Elorfindar, y sus conjuros provienen de su libro. Sus especializaciones en armas son maza y vara.

Maelwyn

Humano masculino, Grr(Caballero) 1º: CA 4; MV 12; pg 11; #AT 1; Dñ por arma; GAC0 20; Fue 16, Des 16, Con 17, Int 12, Sab 15, Car 16; AL LB.

Maelwyn es el hijo de uno de los barones locales. Se le está enseñando sus deberes como caballero en la corte del Duque Pwyll. Como tal, recibe mucha atención personal de Sir Llewellyn y del duque, y Bronwyn flirtea con él en ocasiones. Sus pericias en armas son lanza, espada larga, y la maza de jinete. Como miembro de la clase media-superior comienza con una armadura completa de campaña, daga, espada larga, lanza y un caballo de guerra pesado.

Nombres de los Personajes y Lugares del Módulo

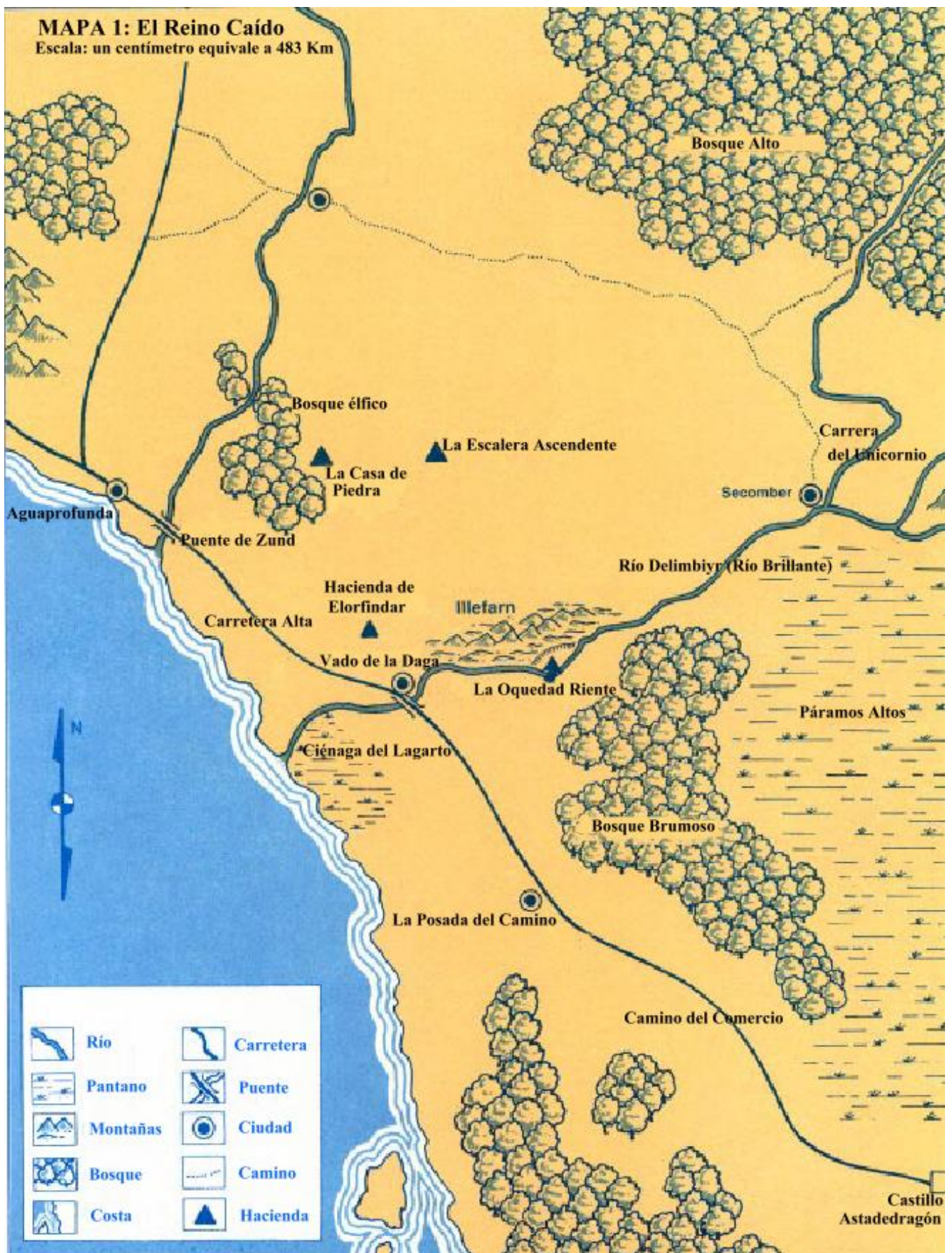
Esta sección es de creación original(hasta donde se puede). Su finalidad es evitar que los jugadores y los Dungeon Masters se hagan un lío con los nombres de los habitantes de Vado de la Daga y alrededores. El formato de la siguiente lista presenta los nombres originales de las personas, seguidos del nombre que se les da en la edición del juego de Ed. Zinco, y después los que se le da en la edición de WotC.

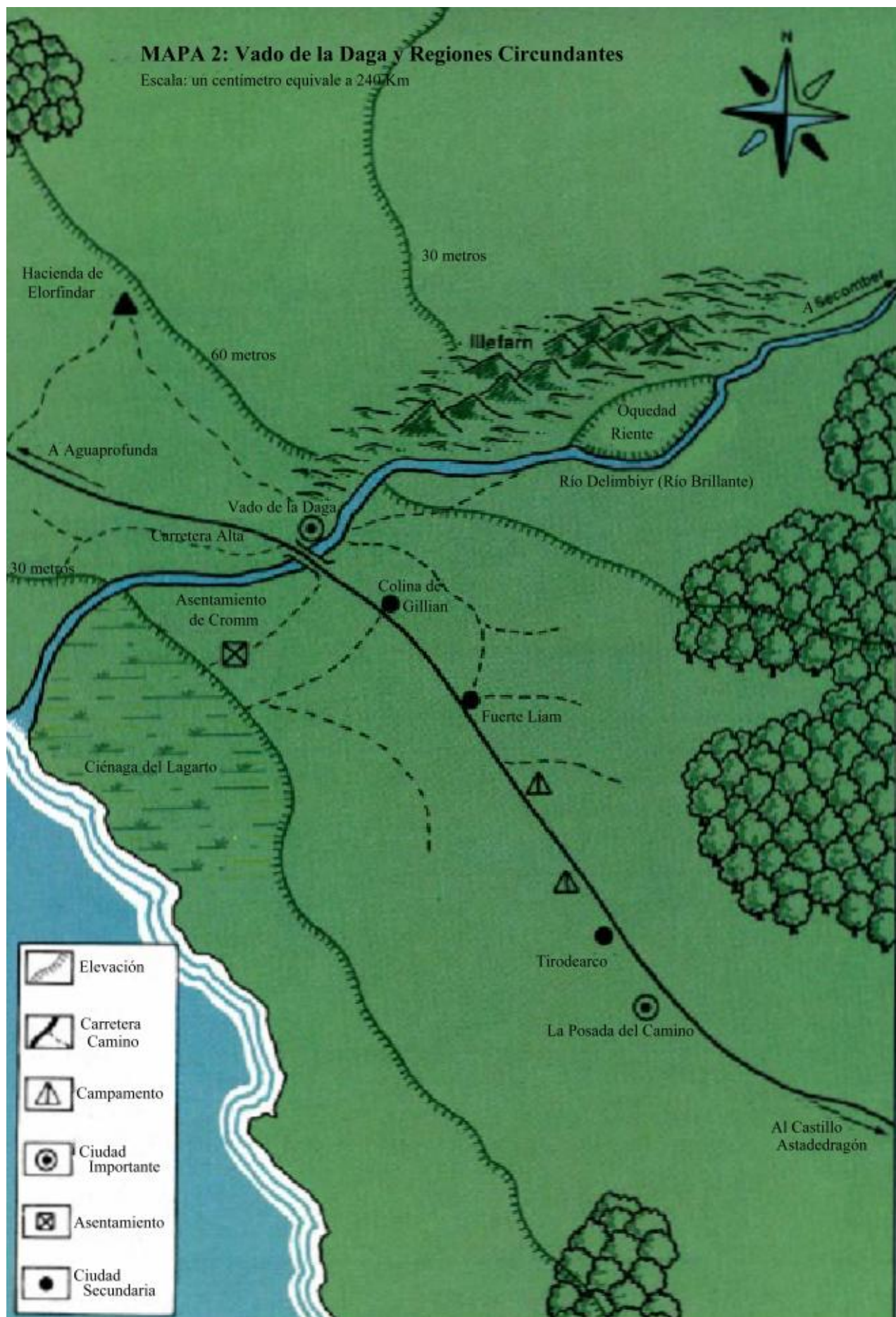
Personajes

Baergon Bluesword	Baergon Espadaazul	Baergon Tizonazur
Darryl Orcslayer	Darryl Mataorcos	Darryl Mataorcos
Delfen Yellowknife	Delfen Cuchilloazul	Delfen Dagagualda
Derval Ironeater	Derval Devorahierro	Déval Zampahierro
Furbal Hardcheese	Furbal Quesoduro	Furbal Quesoduro
Korbus Brightjewel	Korbus Joyabrillante	Korbus Gemaluciente
Liam Sunmist	Liam Brumasolar	Liam Brumsol
Owenden Orcslayer	Owenden Mataorcos	Owenden Mataorcos
Pwyll Greatshout	Pwyll Grangrito	Pwyl Gritgran
Redeye	Ojorrojo	Ojorrojo
Wayfel	Wayfel	Wéifel
Dauravyn Redbeard	Dauravyn Barbarroja	Dauravyn Barbaroga
Korin Ironaxe	Korin Hachadehierro	Korin Hacherro
Deldrach Longarrow	Deldrach Flechalarga	Deldrach Saerga
Dervin Stonecarver	Dervin Grabadordepiedra	Dervin Grabaroca

Lugares

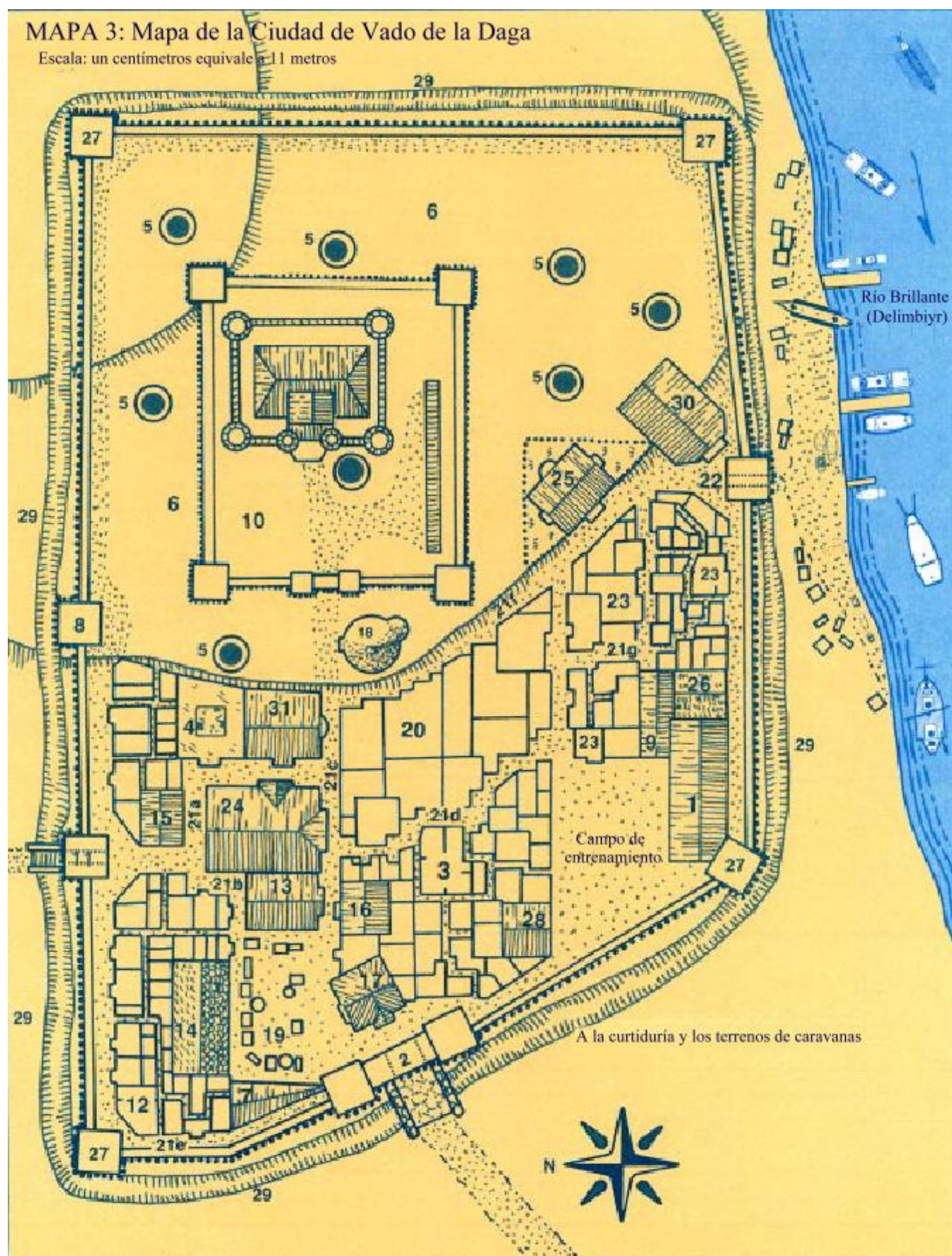
Dragonspear Castle	Castillo Astadedragón	Castillo Dragasta
High Moor	Páramos Altos	El Gran Páramo
Laughing Hollow	Oquedad Riente	Hoyo Risueño
Lizard Marsh	Ciénaga del Lagarto	Marisma del Lagarto
Waterdeep	Aguaprofunda	Aguas Profundas
Zundbridge	Puente de Zund	Zundpuente





MAPA 3: Mapa de la Ciudad de Vado de la Daga

Escala: un centímetros equivale a 11 metros



MAPA 4: Mapa de Meldar

