

Guia del Dungeon Master Borderwatch

ARCHI
& ROLEROS

DUNGEONS & DRAGONS

STAWICKI
13

Trasfondo ampliado

En la aventura original se da un escueto resumen de la situación geopolítica de Furyondia, en el contexto posterior de las guerras de Falcongris. En esta sección encontraras esa información ampliada para darle más contexto a la aventura. Si el lector quiere ampliar la información sobre las guerras de Falcongris, los acontecimientos posteriores y el mundo de Falcongris recomendamos ***Empieza la aventura***, ***Greyhawk Wars***, ***From the Ashes*** y ***The Marklands***.

Las guerras de Falcongris

Las Guerras de Falcongris (582-584 AC) fueron una serie de eventos que se usaron para cambiar el tono de este escenario de campaña. Gary Gygax había usado, entre otras, como una de las tramas principales la desintegración del Gran Reino de Aeridia (una suerte de imperio romano), pero bajo la dirección de Carl Sargent, el tono de la campaña cambio a uno más oscuro; uno en que las fuerzas del mal, representadas por el Imperio de Luz y la Hermandad Escarlata, estaban ganando. Fueron relatadas en la caja ***Greyhawk Wars*** y posteriormente en ***From the Ashes***, en la cual se establecía la situación general de posguerra.

Las guerras de Falcongris finalizan oficialmente en el año 584 AC, con el llamado Pacto de Falcongris, firmado en la ciudad del mismo nombre, por los representantes de las naciones en liza.

El Pacto de Falcongris fue un cese en las hostilidades y en algunos lugares más una tregua y una manera de consolidar las conquistas que una paz duradera. Este hecho se puede ver claramente reflejado en la aventura ***Borderwatch***.

La Gran cruzada norteña

En germinal del año 586 AC, Furyondia descubrió pruebas de que Luz estaba preparándose para lanzar un ejército de muertos vivientes en su contra. Sin confiar en el Pacto de Falcongris, el rey Belvor y sus nobles empezaron una cruzada para reclamar las tierras furyondianas que Luz había conquistado. A finales de 588 AC, habían tenido éxito, pero el rey declaró una guerra permanente e irreconciliable contra Luz cuando se descubrieron las atrocidades que los ejércitos del semidiós habían cometido a la población furyondiana conquistada y como Luz planeaba formar su ejército de muertos vivientes con ella. Como parte de esta cruzada también se reclamaba una pequeña parte de las Tierras Escudo.

Año de la aventura

La aventura está situada después de la firma del Pacto de Falcongris y antes de que la Gran Cruzada norteña tenga lugar. Esto nos deja dos posibles momentos, otoño (Mampostero) del 584 o del 585. Como el viaje de los mercaderes dura 1 mes largo, les daría tiempo en de ir y volver antes de que llegue el invierno. Recomendamos usar el otoño del 584, el Pacto se ha firmado hace escasas semanas y deja el año 585 para otras posibles aventuras (***Retorno de los ocho*** por ejemplo)

Aunque en la aventura no lo dice, el momento en que el Conde Arthur Jakartai decide que se realice la caravana a Willip, la capital del Condado de Cristalreach (Grabford) se encuentra bajo dominio de las Tropas de Luz, así como una gran franja de terreno al norte de Greatwall (norte de la línea roja en el mapa de abajo). Greatwall, en el momento de jugar la aventura, es la nueva capital del condado y residencia del propio Jakartai. Este hecho explica porque el Conde necesita habilitar la ruta Este hasta Willip, porque no puede recibir suministros desde el norte (Grabford) ni del noroeste (Chendl). Esta última ha sido asediada durante muchos meses, y aunque finalmente logró romper el cerco antes de la firma del Pacto de Falcongris, tiene los mismos problemas de suministros que Greatwall puesto Crockport está en manos de Luz y sus líneas de suministros, destruidas por la reciente guerra.

Cronología

254 AC. Se funda el reino de Furyondia.
288 AC. El poder se afianza en la ciudad de Chendl.
479 AC. Luz emerge como una fuerza a tener en cuenta.
489 AC. El Colegio de la Guerra es fundado en Chendl.
505 AC. Luz es atrapado bajo el Castillo de Falcongris, por fuerzas desconocidas.
537 AC. El rey Belvor IV llega al poder en Furyondia.
570 AC. Luz escapa de su prisión en el Castillo de Falcongris.
573 AC. La Hermandad Escarlata es oficialmente reconocida.
573 AC. El príncipe Thrommel IV, heredero a la corona de Furyondia, desaparece.
582 AC. Las guerras de Falcongris dan comienzo.
582 AC. Crystalreach es invadido -al conde Paulus Halpern se le da por muerto, el rey nombra Conde de Cristalreach a Artur Jakartai, un noble originario de las Tierras Escudo.
584 AC. Chendl, capital de Furyondia, bajo asedio.
584 AC. El asedio de Chendl es roto y las fuerzas de Luz repelidas.
584 AC. (Vendimiario) La firma del Pacto de Falcongris finaliza las guerras.
584 AC. (Mampostero). Aventura *Borderwatch*.
586 AC. (Tardefría) El Cayado de Rao es usado para el Vuelo de los Demonios.

586 AC. (Germinal) El rey Belvor IV de Furyondia y el canónigo Hazen de Veluna declaran la Gran cruzada norteña.

586 AC Lady Katrina es nombrada Lord Mariscal de los ejércitos (refugiados) de las Tierras Escudo.

587 AC La campaña para reclamar las Tierras Escudo da comienzo.

588 AC Critwall es liberado y se restaura el gobierno de las Tierras Escudo.

588 AC Batalla de Grabford – Crockport es reclamada.

588 AC El Baron Kalinstren cae y es sucedido por su hija, Jelleneth.

588 AC Todas las tierras furyondianas son recuperadas de luz

589 AC (Germinal) Belvor declara un estado de Guerra permanente con luz

589 AC Muchas unidades militares furyondianas, excepto las fronterizas, son disueltas.

589 AC La Gran Cruzada norteña finaliza.

591 AC. Este es el año de comienzo de campaña descrito en *Empieza la aventura*.

Condado de Cristalreach

Recomendamos la lectura del suplemento **The Marklands** y/o **From the Ashes** (solo en inglés, desgraciadamente) que contiene información de Furyondia en el año 585 AC. Aquí hay un resumen traducido de algunas de los lugares y personajes más interesantes.

Población: 46,000 habitantes

Capital: Greatwall (pob. 3,900)

Ejercito: 5.950 (más 550 tropas adscritos de otras provincias)

Multiplicador de impuestos: 1.7

Diezmo: 1.5

Regidor: Conde Artur Jakartai

Conde Artur Jakartai

Humanoide mediano (humano), legal bueno

Paladín de nivel 16 de Heironeus. El gobernante de la provincia, Artur es un guerrero consumado y héroe reconocido por sus logros a lo largo del frente furyondiano. Un hombre de noble y orgulloso porte. Artur no olvida que es originario de las Tierras Escudo y busca la manera de ayudar a sus paisanos sin incurrir en la ira del rey.

Es excepcionalmente alto, (más de 2 m) y de gran fortaleza (pesa 160 kilos) haciendo de él una figura impresionante.

Trasfondo

Antes de la guerra, la capital del condado era Grabford, dónde se encontraba la sede del regidor provincial, el conde Paulus Halpern; sin embargo se le dio por desaparecido y muerto, asesinado por las fuerzas de luz. Puesto que el Conde murió sin descendencia, el rey Belvor pasó a instalar a un nuevo gobernante. Su elección, un renombrado exiliado de las Tierras Escudo, Artur Jakartai, fue una audaz decisión. Belvor sabe que Artur es un aliado y consideró, con razón, que los otros regidores provinciales no se opondrían demasiado.

Ellos estuvieron de acuerdo por varias razones. La primera, no hay certeza de que el antiguo conde Halpern esté muerto, así que Jakartai puede decirse que es un líder “provisional”. El Rey pensó que poner un furyondiano nativo en el cargo podría resultar en un gran problema si Halpern era encontrado con vida. Segundo; a los regentes de las otras provincias el antiguo Conde no les había resultado grato, puesto que era un individualista esnob, cobarde y arrogante. Los otros nobles no están muy tristes de ver a alguien distinto en el cargo. Tercero; Jakartai es un genuino héroe de guerra que luchó a lo largo de toda la frontera y frente de guerra furyondiano. La lealtad de aquellos que lucharon con y para él es absoluta. Sería difícil para cualquier noble oponerse a tal hombre. Cuarto; Jakartai es conocido por despreciar a los antiguos líderes de las Tierras Escudo que por consecuencia de sus prejuicios y miras estrechas perdieron la guerra. Esto cuenta a su favor.

Se sabe que Jakartai depende en gran medida de sus asesores, especialmente del sacerdote de Halpern, Jakqayne (Heironeus) que es su representante en el Consejo de nobles como lo fue en su momento para el antiguo Conde. Esto es tranquilizador para los otros gobernantes provinciales. Además, Jakartai se comporta de una manera modesta y respetuosa con los otros regidores, su torpeza e ingenuidad social es realmente entrañable para ellos, desarmando su esnobismo habitual. Una excepción a esto es la Condesa Rhavelle quien lo considera vulgar. Aun con todo, este nombramiento ha sido un triunfo político para el rey Belvor.

Defensas

El Conde ha fortalecido la que fue una vez, una provincia con fama de perezosa. El nuevo Conde y sus consejeros han mostrado buen juicio trabajando junto a Kalinstren en forjar y construir la Línea de Balizas (NdT: Flare Line). De igual manera, el Conde ha fortalecido las defensas en el río* a lo largo del Veng con bases de la milicia a lo largo de las orillas para apoyar a los pequeños pero fuertemente armados grupos de mercaderes, caravanas y convoys de

suministros y mercancías que van desde Wiilip al norte. Muchas de estas bases de la milicia están fuertemente fortificadas y camufladas. Habilidosos arqueros forman parte, en un porcentaje mayor que de cualquier otro tipo de unidad. Su cometido es impedir a los enemigos que crucen el río. Ha habido menos trabajos de reparación que hacer aquí que en Kalinstren, por lo que la Línea de Balizas está más completa. Esto también se debe a los esfuerzos del ingeniero enano de Jakartai, Curtlem el Encallecido, el orgulloso portador de una *Pala de excavación colosal* que ha tenido un gran efecto en la construcción terrestre.

*Esto ocurre si los personajes tienen éxito en su misión.

A petición de Belvor, Jakartai no realiza incursiones dentro de los territorios del norte, a menos que haya informes fiables de significativas partidas de guerra reuniéndose allí. Esto solo ha ocurrido dos veces desde el fin de la guerra. Una, la partida de guerra se dispersó antes de que los hombres de Jakartai llegaran al área. En la otra ocasión, una incursión de 40 jinetes de caballería pesada, 40 jinetes de caballería ligera y unos pocos lanzadores de conjuros, solo perdieron 6 hombres a cambio de aniquilar a una fuerza de 400 goblinoides. Este hecho inspiró mucha confianza entre los soldados para con su nuevo gobernante.

Jakartai inspira algo semejante al asombro entre los soldados y la gente común. Es una figura imponente, de más de 2 metros de altura. Monta un semental monstruoso con una gran barda, portando un estandarte de batalla mágico cuyos efectos han sido experimentados en el fragor del combate, por muchas de sus tropas. Por donde quiera que vaya, levanta el ánimo.

La moral se encuentra más alta en Cristalreach que en Kalinstren, y la gente no tiene tanto miedo a los terrores de Luz, aunque ciertamente no son complacientes con la situación. Jakartai también ha intentado que la carga de impuestos adicionales recaiga en las personas más ricas, así que aunque los impuestos son altos, los diezmos no se han incrementado tanto. La gente común, aprecia esto y cree que su nuevo señor es definitivamente, un cambio a mejor.

Al otro lado de la frontera

Otra razón para la alta moral en la provincia es que las fuerzas de Luz no parecen tan fuertes en la frontera norte. Los soldados enemigos, una chusma mezclada de humanoides, incluyendo hobgoblins de las Sociedad Astada (Horned Society), parecen estar pobremente armados y equipados comparados con sus camaradas del Oeste. Nada parecido a las

incursiones de monstruos o los guardias [thassaloss](#) (unos golems de hueso, y 4 brazos creados por los sacerdotes de Luz) que fueron vistos en Kalinstren, que no han aparecido en Cristalreach todavía.

Sin embargo, esto puede ser engañoso. Abundan los rumores de que Grabford es un osario, comparado con Crockport, que sería un paraíso del descanso. Se dice que un mago vampiro comanda las fuerzas de Luz desde la ciudad conquistada, y dos bandas de incursores han dado informes de que han visto volando alrededor de Grabford [Yeth Hounds](#) (unos canes infernales que vuelan sin alas). También se han visto esclavos humanos allí.

Al Este del río Veng, las fuerzas dentro de las tierras de la Sociedad Astada son fundamentalmente hobgoblins, con un importante puñado de líderes humanos. Esto incluye sacerdotes de Luz, escoria y bandidos cínicos y malvados de los Reinos Bandidos que desertaron uniéndose al ejército de Luz. Hay informes regulares de demonios que acechan al Este del río.

Molag, el “palacio de verano” de Luz, es el hogar de la Alta sacerdotisa Althea, una de las más importantes de la clerecía de Luz. Esta guarnicionada con casi 3.000 soldados humanoides, y es una ciudad inundada de presencias diabólicas y maléficas (ver *Luz the Evil*).

Hasta el momento, los disparos desde el otro lado del río, y algunas raras incursiones por un demonio o un puñado de goblinoides han sido las únicas incursiones en Furyondia. Esta frontera le da a Jakartai más ansiedad que el frente norte a pesar de la defensa natural que proporciona el río Veng, y siempre está dispuesto a escuchar cualquier noticia que llegue desde Fendrelan. Molag es, ciertamente, la ciudad y base de tropas más poderosa y cercana a Furyondia.

Localizaciones y asentamientos

Fendrelan

Fendrelan es una villa fortificada al lado del río Veng. Es un importante asentamiento defensivo y punto de posta para el comercio del río que trae al norte de Cristalreach mercancías y suministros. Es una pequeña villa de 1500 habitantes (1650 después de la aventura de los PJs), incluyendo una guarnición de 100 soldados de infantería ligera (400 después de la aventura) bien entrenados.

El comandante de Fendrelan es una inusual figura. El adivino Ereland Manneth no es un soldado, pero ha adquirido una reputación de tener una precisión asombrosa en la preparación previa de la batalla. Sus conjuros (Int 18) y conocimiento de la historia militar ha hecho que sus hombres le aprecien mucho más que a un musculoso general en armadura completa. Ereland ha salvado muchas vidas muchas veces, avisando de emboscadas enemigas, del mal tiempo, y enseñando a hacer poderosas emboscadas. Es legendaria su habilidad para encontrar los puntos débiles del enemigo. Se dice que aprendió sus grandes conocimientos de los temas militares de su padre, un paladín de gran renombre.

Ereland tiene multitud de maneras de conseguir y comunicar información. Usa un anillo especial de control de aves, para mandar, hablar o instruir espías tan pequeños como gorrones. También tiene un águila como familiar con un anillo de poliformización a la que manda a espiar por él, protegida con *invisibilidad*, o *piel pétrea* y otros conjuros de protección. Incluso tiene conducciones a las cloacas, por lo que hasta las ratas son sus amigas. Su Bola de cristal con telepatía es un valioso tesoro e instrumento. Ereland tiene una aguda vista y juicio, siempre presto en conocer que está haciendo Althea en su dominio.

Greatwall

La actual capital del Condado de Cristalreach, es una fortaleza que protege la Línea de Balizas (Flare Line) entre Morsten y Moatshield. Antes de las guerras, Greatwall era una simple villa. Ahora se ha transformado en una impresionante plaza fuerte.

La primera prioridad de Jakartai era erigir una gran muralla de piedra para proteger a los trabajadores, campesinos y muchos agricultores que habían huido de las tierras invadidas del norte. Gracias a los trabajos de Curtlem, mágicos muros de piedra fueron rápidamente usados para producir una primera línea de defensa. Después se trajo piedra de las canteras de Piedraroja (Redstone) y edificios fortificados fueron erigidos dentro. Durante el siguiente verano y otoño, la labor de construcción se concentró en reemplazar el área norte del muro mágico y en construir las primeras plantas de una fortaleza, la cual se planeó sería después, un castillo completo. Hay un real sentido de la urgencia aquí, una carrera desesperada contra el tiempo. Todo el mundo quiere estar tan seguro como se pueda antes del próximo invierno.

La población de Greatwall incluye 800 soldados de milicia, con una fuerza de elite de 100 jinetes de caballería pesada y 100 infantes pesados comandados directamente por Jakartai. Alrededor de la mitad son

exiliados de las Tierras Escudo, y el conde ha tenido problemas en asegurarse de que al menos sus tres tenientes comandantes sean todos furyondianos. Existe una cierta tensión entre los nativos y los exiliados, pero la moral irreproachable.

La gente de Greatwall trabaja duramente muchas horas; un día típico de trabajo consta de 14 horas, ayudados por conjuros de luz continua cuando está anocheciendo y antes de amanecer. Los soldados y la milicia están preparados para ayudar como cualquiera. Los niños trabajan llevando comida a los hambrientos trabajadores.

El Este de la villa es escarpada, de colinas bajas, plagadas de madrigueras de conejos. El antiguo conde Halpern nunca permitió a los aldeanos cazar allí, ya que estas eran sus tierras. Cualquiera que era sorprendido cazando, se enfrentaba a fuertes multas, que le cortaran la mano, o incluso ser condenado, lo que equivalía a la esclavitud. Una de las primeras cosas que Jakartai hizo cuando tomo Greatwall como su base, fue no solo permitir la caza de conejos, sino alentar a los habitantes a colocar trampas y lazos. "El trabajo duro necesita de un estómago lleno" les solía decir. Nunca se le habría ocurrido actuar de otra manera. Para un aventurero, un conejo en la olla no significa mucho. Para un aldeano, que vive cerca de la mínima subsistencia debido a los fuertes diezmos de Halpern, significa mucho.

Además de Artur y Curtlem, algunos notables habitantes de Greatwall incluyen a Sharapel Endereth y Ryell Hawkshand. Sharapel Endereth es un mago con un sentido del humor negro y perverso, famoso por su impaciencia con la gente que no es tan inteligente como lo es él. Ryell Hawkshand es un guerrero de nivel 9, originario de Grabford, uno de los tenientes de Jakartai. Es el que asume el mando, cuando su señor no está.

Otro residente de Greatwall es la enigmática Crystara, una sacerdotisa de Beory que simplemente dice que ha vagado por todas partes en sus muchos años y que le gusta tanto el lugar como las gentes de aquí. Crystara sonríe mucho y revela poco, pero es conocida por tener excelentes relaciones con Jakartai. Su maestría en conjuros, especialmente en los hechizos elementales de tierra y relacionados con las plantas, han sido de gran ayuda, especialmente estos últimos, para las comunidades de granjeros que viven en los alrededores de Greatwall y es recibida con gratitud por artesanos, trabajadores de los campos y granjeros por igual.

Morsten

Antes de la guerra, Morsten era una simple villa de pesca y comercio de unas 350 personas con una

guarnición de 20 soldados, que vigilaban a lo largo del Veng. Ahora, permanece como el final de la Línea de Balizas (Flare Line) asegurando las defensas furyondianas.

La guarnición de Morsten se ha visto incrementada a 200. Se han construido fortificaciones y el puerto fluvial se ha expandido para albergar barcos militares.

Morsten es el hogar del mago Schyzer, que llegó hace ya muchos meses antes del final de la guerra. Puesto que Schyzer sirvió honorablemente durante la guerra, está por encima de las sospechas de la gente común y del interrogatorio de las autoridades. Pero es un hombre desconcertante y enigmático, irascible y cascarrabias y los líderes de la guarnición, junto con el propio Jakartai, no saben muy bien qué hacer con él. Es un Suelio albino, por lo que algunas personas son suspicaces con él.

Schyzer mora en una torre de piedra que se encara al río Veng. Aparentemente, él mismo construyó la torre en solo 4 días, justo después de acabar la guerra. La wyverna o draco entrenada del mago, se esconde en lo alto del tejado plano de la torre cuando Schyzer no está montándola. Su aprendiz, Cupara, tiene un par de dóciles, pero poderosos leones de montaña, que mantiene a su alrededor como mascotas. La gente curiosa no se acerca mucho al lugar. Cupara se dedica al trato con la guarnición y gente del pueblo, a pesar de que solo lo hace cuando debe. Cupara les cuenta a los soldados todo lo que Schyzer ve a lo largo del río Veng cuando vuela por encima de él. Los magos nunca parecen necesitar comprar alimentos de fuera de Morsten o suministros para su torre, y normalmente están en compañía de sí mismos y nadie más.

Schyzer mantiene actualmente su torre en Morsten puramente por razones egoístas. A él realmente no le importan ni Furyondia, ni luz ni nada más. Ha descubierto que el lecho del río Veng contiene unas raras piedras mágicas que pueden ser usadas para invocar animales y monturas que sirven fielmente al mago durante toda su vida natural. Este encantamiento permite que los animales se comuniquen y sean entrenados. Por ahora, ha encontrado dos tipos diferentes de piedras (la wyverna y los dos leones). Quiere descubrir más. Schyzer es moderadamente paranoico, y no confía en nadie, excepto en Cupara, en el que confía solo un poco. Para él, adquirir un monstruo obediente o compañero animal ciegamente leal, es lo suficientemente valioso como para vivir en una zona guerra.

Castillo del Venado (Castle Hart)

El castillo del Venado es la sede de los caballeros de la Orden del Venado, una prestigiosa organización que

se formó con el fin de asegurar la libertad e independencia de Furyondia, Veluna y Gentalta.

Históricamente, estas tres naciones han tenido dificultades en mantener un ejército permanente. Cada noble y señor tenía sus propios guardias, soldados y pequeños grupos de tropas, pero reunirlos en una emergencia tomaba demasiado tiempo. Los caballeros del Venado solucionaron este problema, gracias al juramento de estar siempre prestos para el combate.

El castillo del Venado, se encuentra en la confluencia del río Veng y el Río cristal, y protege el único paso conocido que permite cruzar el Veng. En el momento de la aventura, los caballeros de Furyondia de la Orden del Venado se encuentran dispersos por toda Furyondia y no son capaces de patrullar la ruta Grabford-Critwall-Willip proteger Barduk (y Puerto Valor) o influir en la aventura.

El río Veng

El río Veng es un río navegable, usado con frecuencia para transportar tropas y suministros. Muchos de los asentamientos que se encuentran a las orillas de este río, mantienen puertos fluviales de diversa consideración. Desde el inicio de la guerra, es muy peligroso navegarlo, puesto que las patrullas orcas y hobgoblins hacen imposible atravesarlo con seguridad.

Al norte del Barduk y del castillo de la Orden del Venado, el viaje se vuelve tan peligroso, que los mercaderes prefieren tomar la ruta del río Cristal, para ir a vender sus bienes en la capital Chendl. Esto ha dejado toda la frontera norte de Cristalreach sin suministros, y los pocos que llegan con un precio tan escandalosamente alto, por el gigantesco rodeo, que hace prohibitiva la importación de bienes.

En el momento de la aventura el ejército orco de luz es quien toma las acciones principales contra los furyondianos, pero toda la ribera este está plagada de demonios, y hobgoblins y goblins que muchas veces cruzan en lancha o canoas el río Veng, para las tropelías más diversas.

Avance de nivel

Idealmente, la aventura está contemplada para un grupo de personajes de nivel 1. Personajes que comiencen a más nivel requieren de encuentros distintos. Las tablas aquí mostradas son para facilitar la tarea de creación de encuentros. Es posible recompensar con experiencia los otros dos pilares del juego de D&D: exploración e interacción social.

La aventura debería durar como mínimo unas 5 o 6 sesiones de juego, llevando a los personajes desde el nivel 1 al 3.

Existen dos opciones para el avance de nivel.

1º En que los personajes de nivel 1 y 2 (aprendices), avanzan automáticamente un nivel con una sesión de juego finalizada. Este es el avance **rápido**, en la tercera sesión de juego los personajes deberían comenzar a tercer nivel (aventurero) y usan el sistema de PX normalmente a partir de ese momento.

2 En que los personajes independientemente del nivel, suman sus PX de manera normal como recompensa por el éxito en sus aventuras. Este es el avance **lento**. Es más progresivo, pero también más peligroso.

Creación de encuentros

Las tablas de creación de encuentros aquí mostradas asumen que el grupo de aventureros es de nivel 1, 2 o 3 y está compuesto por alrededor de 4-5 jugadores.

Aunque por lo general, los desafíos de combate, pueden ser fácilmente adaptados, el último encuentro, contra el **Caudillo de guerra orco** debería ser afrontado por personajes al menos 5 personajes de nivel 3. Si los personajes, bajo tu criterio, no tienen nivel suficiente para afrontar a un enemigo como el Caudillo de guerra orco (1100 PX), tienes la opción de cambiar este enemigo por un **Ojo de Gruumsh** (450 PX) o un **Orog** (450 PX).

Encuentros de dificultad fácil

| | | PJs | | | | |
|-------|----|-----|-----|-----|-----|--|
| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | 25 | 50 | 75 | 100 | 125 | |
| 2 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | |
| 3 | 75 | 150 | 225 | 300 | 375 | |

Encuentros de dificultad media

| | | PJs | | | | |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--|
| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | |
| 2 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | |
| 3 | 150 | 300 | 450 | 600 | 750 | |

Encuentros de dificultad difícil

| | | PJs | | | | |
|-------|-----|-----|-----|-----|------|--|
| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | 75 | 150 | 225 | 300 | 475 | |
| 2 | 150 | 300 | 450 | 600 | 750 | |
| 3 | 225 | 450 | 675 | 900 | 1125 | |

Encuentros de dificultad mortal

| | | PJs | | | | |
|-------|-----|-----|------|------|------|--|
| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | |
| 2 | 200 | 400 | 600 | 800 | 1000 | |
| 3 | 400 | 800 | 1200 | 1600 | 2000 | |

Cruza el número de personajes con el nivel de los mismos en la tabla de dificultad adecuada. Te proporcionará la cantidad de PX que tienes para "gastar" en monstruos.

Por ejemplo, si en el viaje 4 personajes de nivel 1, se encuentran con un encuentro de dificultad media, significa que el DM tiene 200 PX para gastar en monstruos. Por ejemplo 4 lobos (4 Lobos x 50 PX cada uno = 200 PX)

Si el número de enemigos dobla al de personajes es probable que el encuentro deba ser considerado de mayor dificultad. Si los encuentros añaden dificultades adicionales (emboscadas, terreno en contra etc) eres libre de dar más experiencia debido a ello.

En la aventura, los **encuentros aleatorios** tienen referencias al tipo de dificultad del encuentro (fácil, media, difícil o mortal), pero pueden ser modificados según el criterio del DM. En los **encuentros ya creados** por la aventura, la dificultad y el número de monstruos han sido creados con la idea en mente de 4 o 5 personajes con los niveles que el encuentro presupone.

Pnjs

Celini

Humanoide mediano (drow), caótico neutral

CLASE DE ARMADURA 16 (cota de mallas)

PUNTOS DE GOLPE 27 (2d10 + 3d6 +5)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 15 (+2) **DES** 14 (+2) **CON** 12 (+1)

INT 15 (+2) **SAB** 9 (-1) **CAR** 14 (+2)

HABILIDADES Sigilo +5, Engañar +5

SENTIDOS visión en la oscuridad 60 pies,

IDIOMAS común, élfico, infracomún

DESAFÍO 4 (1,100)

ACCIONES

ESPADAS LARGAS: ataque de arma cuerpo a cuerpo. +5 a impactar. Alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 6 (1d8 + 2) daño cortante

MAGIA. Celini es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación DC 12, +4 a impactar con ataques de conjuros).

TRUCOS 4 Rayo de escarcha, Luz, Mano del mago, Prestidigitación

NIVEL 1 x 4. Proyectil mágico. Escudo.

NIVEL 2 x 2. Flecha acida de Melf. Apertura. Alterar el propio aspecto.

Celini mide 1,6 m de alto. Tiene una figura esbelta y pesa 56 kg. Tiene el pelo rubio y los rasgos típicos de un semielfo. Por lo general lleva una cota elfica (no mágica) bajo sus ropas. Se ha disfrazado como un semielfo normal, y ya no tiene ninguna de las habilidades mágicas de los drow (ha pasado demasiado tiempo en la superficie)

LIBRO DE CONJUROS. En su libro de conjuros Celini tiene, junto a los que normalmente prepara, los siguientes conjuros:

NIVEL 1. Caída de pluma, Falsa vida, Identificar.

NIVEL 2. Contorno borroso.

Malin

Humanoide (humano) mediano, legal neutral

CLASE DE ARMADURA 10

PUNTOS DE GOLPE: 17 (3d10 + 6)

VELOCIDAD: 30 pies

FUE 13 (+1), **DES** 10 (+0), **CON** 14 (+2),

INT 12 (+1), **SAB** 15 (+2), **CAR** 16 (+3)

HABILIDADES: Persuasión +5, Engañar +5, Perspicacia +5

IDIOMAS: común, furyondiano, oeridio antiguo

ACCIONES

DAGA. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Malin es un bullicioso hombre que ronda la mediana edad, de 1,75 m. y que pesa unos 20 kg. más de lo que debería. Su gran barba y marrones bigotes le proporcionan una cara algo cómica, pero el gris ha comenzado a clarear algunas zonas. De igual manera, cuando su comportamiento es gruñón, su cara tiñe su exuberancia, como cuando bebe (como ahora). Una vez un trato comienza, el hombre exuberante y gruñón desaparece, y Malin se convierte en un frío negociador.

Malin es el líder oficioso del trio de mercaderes.

Esmeralda

Humanoide (semielfa) mediano, caótico bueno

CLASE DE ARMADURA 12

PUNTOS DE GOLPE: 13(3d8)

FUE 8 (-1), **DES** 15 (+2), **CON** 11 (+0)

INT 17 (+3), **SAB** 14 (+2), **CAR** 18 (+4)

HABILIDADES: Acrobacias +4, Investigación +5, Engañar +6, Juego de manos +4 Persuasión +6, Sigilo +4.

IDIOMAS: común, furyondiano, élfico, oeridio antiguo, baklunio

ANCESTRO FEÉRICO: obtiene ventaja en las tiradas de salvación contra magia de encantamiento y no puede ser dormida mágicamente.

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies

ACCIONES

DAGA. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Esmeralda es una bella e inteligente semielfa de sólo 1,52 m de altura y poco más de 40 kg. Su largo y ondulado pelo castaño contrasta con sus penetrantes ojos verdes, y aunque sólo tiene 24 años mantiene una inusual posición de estatus en su comunidad. Ella usa tanto su belleza y edad como argumentos para desarmar las negociaciones de sus oponentes. Ha viajado muchas veces con Malin el cual ha sido una figura paterna para ella. Ha sido su tutor en el arte de hacer tratos y ella a cambio ha evitado que él se convierta en un gruñón.

Jasmalus

Humanoide mediano (humano), neutral bueno

CLASE DE ARMADURA 11 (14 con Armadura de Mago)

PUNTOS DE GOLPE: 20(5d6)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 8 (-1) **DES** 12 (+1) **CON** 10 (+0)

INT 18 (+4) **SAB** 12 (+1) **CAR** 14 (+2)

HABILIDADES Arcanos +7 Engañar +5 Percepción +4

SENTIDOS Percepción Pasiva 14

IDIOMAS común, élfico, oeridio antiguo

ACCIONES

DAGA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 4 (1d4 + 1) de daño perforante.

MAGIA: Jasmalus (Jetero) es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación DC 14, +6 a impactar con ataques de conjuros).

Trucos. Amigos, Luz, Mano del mago, Rayo de escarcha.

CONJUROS PREPARADOS

N1 x 4. Alarma, armadura de mago, proyectil mágico, escudo, dormir, nube de niebla

N2 x 3. Telaraña, Flecha acida de Melf

N3 x 2. Bola de fuego

Jasmalus es un humano ya en la década de los 50, de 1,80 m de altura y unos 70kg de peso dándole un aspecto frágil y cansado. Un denso pelo blanco se funde en una barba y bigote muy bien recortados, pero sus ropas sugieren más a un mendigo harapiento que las de un mercader bien arreglado. Esta inconsistencia en su apariencia proporciona una pista de que no es lo que parece, de hecho, él no es Jasmalus. Es el hermano gemelo de Jasmalus trabajando como agente secreto para el Conde. Jetero frecuentemente toma la identidad de su hermano como mercader para viajar a diferentes lugares sin levantar sospechas; que es lo que planea hacer ahora. Jetero (como Jasmalus) debe garantizar la seguridad del oro y recopilar información de inteligencia de los movimientos de tropas de luz en un esfuerzo para determinar dónde golpeará. Jakartai sospecha que las incursiones en las fronteras ocultan una agenda y un plan mucho mayor y es la tarea de Jetero descubrirla. Ni Malin ni Esmeralda han tenido mucho contacto con Jasmalus durante estos años así que no sospechan el engaño.

PNJs menores

SARGENTO KRAYQUER

Humanoide mediano (humano), neutral malvado
Guerrero N6.

FUE 12 (+1) **DES** 10 (+0) **CON** 14 (+2)

INT 12 (+1) **SAB** 10 (+0) **CAR** 8 (-1)

CA 16; **PG** 48; Espada larga +4, 1d8+1; Engañar +2

CAPITÁN GILLMORE

Humanoide mediano (humano), legal bueno
Guerrero N5

FUE 13 (+1) **DES** 12 (+1) **CON** 12 (+1)

INT 13 (+1) **SAB** 14 (+2) **CAR** 14 (+2)

CA 14; **PG** 35; Espada larga +4, 1d8+1; Persuadir +5

CARRETEROS

Humanoide mediano (humano), legal neutral

FUE 12 (+1) **DES** 10 (+0) **CON** 10 (+0)

INT 9 (-1) **SAB** 12 (+1) **CAR** 10 (+0)

CA 10; **PG** 5; Puños +1, daño 2; Vehículos (terrestres) +3

CAPITÁN MIKINUS

Humanoide mediano (humano), neutral bueno
Guerrero N4

FUE 12 (+1) **DES** 10 (+0) **CON** 12 (+1)

INT 12 (+1) **SAB** 16 (+3) **CAR** 11 (+0)

CA 15; **PG** 28; Espada larga+4, 1d8+1; Perspicacia +5

GUARDIAS DE LOS PUESTOS FRONTERIZOS

Humanoide mediano (humano), legal bueno
Guerrero N1

FUE 14 (+2) **DES** 12 (+1) **CON** 10 (+0)

INT 10 (+0) **SAB** 10 (+0) **CAR** 9 (-1)

CA 16; **PG** 6; Lanza +4, 1d6 +2; Arco corto +3, 1d6+1; Percepción +3

CAPITAN RILDILLIAM

Humanoide mediano (humano), neutral bueno
Guerrero N4

FUE 16 (+3) **DES** 12 (+1) **CON** 14 (+2)

INT 12 (+1) **SAB** 4 (-3) **CAR** 12 (+1)

CA 16; **PG** 37; Espada a 2 manos +6, 1d8+3; Persuadir +6

MORIN

Humanoide mediano (enano), legal bueno
Guerrero N4

FUE 18 (+4) **DES** 11 (+0) **CON** 16 (+3)

INT 12 (+1) **SAB** 8 (-1) **CAR** 8 (-1)

CA 10; **PG** 40; Hacha de batalla (mágica +1) +7, 1d8+5; Herramientas de herrero/armero +6

FRAKUS

Humanoide mediano (semiorco), neutral bueno

FUE 17 (+3) **DES** 12 (+1) **CON** 14 (+2)

INT 4 (-3) **SAB** 5 (-3) **CAR** 4 (-3)

CA 10; **PG** 12; hacha +3, 1d6+3; Herramientas de herrero/armero +3

BORIK

Humanoide mediano (enano), caótico bueno

Guerrero N3

FUE 16 (+3) **DES** 11 (+0) **CON** 17 (+3)

INT 14 (+2) **SAB** 10 (+0) **CAR** 15 (+2)

CA 10; **PG** 25; Espada larga +5, 1d8+3; Interpretar +4

JEREMIAH

Humanoide mediano (hombre-lagarto), neutral bueno
Explorador N5

FUE 17 (+3) **DES** 12 (+1) **CON** 13 (+1)

INT 16 (+3) **SAB** 12 (+1) **CAR** 9 (-1)

CA 15; **PG** 31; Espada larga y daga (2 Ataq.) +6, 1d8+3 y 1d4+3; Arco largo +4, 1d8+1; Naturaleza +5, Sigilo +4, Supervivencia +4

ALEXIA

Humanoide mediano (humana), no alineada
Druida N3

FUE 12 (+1) **DES** 12 (+1) **CON** 11 (+1)

INT 12 (+1) **SAB** 14 (+2) **CAR** 16 (+3)

CA 12; **PG** 13; Bastón +3, 1d6+1; Naturaleza +4. Conjuros y rasgos clase Druida.

Bestiario

Araña gigante

Bestia grande, no alineada

CLASE DE ARMADURA 14 (armadura natural)

PUNTOS DE GOLPE 25 (4d10 + 4)

VELOCIDAD 30 pies. Trepar 30 pies

FUE 14 (+2) **DES** 16 (+3) **CON** 12 (+1)

INT 2 (-4) **SAB** 11 (+0) **CAR** 4 (-3)

HABILIDADES Sigilo +7

SENTIDOS vista ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS -

DESAFÍO 1 (200 PX)

ESCALADA DE ARAÑA. La araña puede escalar superficies difíciles, incluyendo trepar bocabajo por techos, sin necesidad de realizar prueba de característica alguna.

SENTIDO DE RED. Cuando la araña se encuentra en contacto con una tela de araña, esta conoce la localización exacta de cualquier criatura en contacto con la misma red.

CAMINANTE DE RED. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por la red.

ACCIONES

MORDISCO. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura.

IMPACTO: 7 (1d8 + 3) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución de CD 11, sufriendo 9 (2d8) daño de veneno en una tirada fallida, o la mitad de daño en una tirada con éxito.

Si el daño del veneno reduce al objetivo a 0 puntos de vida, el objetivo está estable pero *Envenenado* durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y está *paralizado* mientras permanezca *envenenado* de esta manera.

TELA DE ARAÑA (RECARGA 5-6). Ataque a distancia: +5 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura.

IMPACTO: el objetivo está *neutralizado* por la red. Como acción, el objetivo neutralizado puede realizar una prueba de Fuerza de CD 12, estallando la red con una prueba con éxito. La red puede ser atacada y destruida (CA 10; 5 pg, vulnerable al daño de fuego, inmune a daño contundente, de veneno y psíquico).

Bandido

Humanoide mediano (humano), caótico malvado

CLASE DE ARMADURA 12 (cuero)

PUNTOS DE GOLPE 11 (2d8 + 2)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 11 (+0) **DES** 12 (+1) **CON** 12 (+1)

INT 10 (+0) **SAB** 10 (+0) **CAR** 10 (+0)

SENTIDOS Percepción Pasiva 10

IDIOMAS común

DESAFÍO 1/8 (25 PX)

ACCIONES

CIMITARRA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 5 (1d6 + 1) daño cortante

BALLESTA LIGERA: ataque a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo.

IMPACTO: 5 (1d8 + 1) daño perforante

Provenientes principalmente de los reinos bandidos y de la desaparecida Sociedad Astada, muchos hombres sin fortuna se han aliado, por oro y promesas de saqueo, a los ejércitos de luz. No tienen ninguna lealtad al semidiós, solo excepto a sí mismos y al oro.

Caudillo de guerra orco (Morgo)

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

CLASE DE ARMADURA 16 (cota de mallas)

PUNTOS DE GOLPE 93 (11d8 + 44)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 18 (+4) **DES** 12 (+1) **CON** 18 (+4)

INT 11 (+0) **SAB** 11 (+0) **CAR** 16 (+3)

TIRADAS DE SALVACIÓN Fue +6, Con +6, Sab +2

HABILIDADES: Intimidar +4 Supervivencia +3

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS: común, orco

DESAFÍO: 4 (1,100 PX)

AGRESIVO: como acción adicional, el orco puede mover hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

FURIA DE GRUUMSH. El orco infringe un daño extra de 4 (1d8) de daño cuando impacta con un ataque de arma (ya incluida en las estadísticas)

ACCIONES

MULTIATAQUE. El Caudillo orco puede realizar dos ataques de gran hacha o dos ataques de lanza

GRAN HACHA. Ataque cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 14 (1d12 + 1d8 + 4) de daño cortante

LANZA. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 o 20/60, un objetivo

IMPACTO: 12 (1d6 + 1d8 + 4) de daño perforante o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si es usada a dos manos para realizar un ataque.

GRITO DE BATALLA (1/DÍA). Cada criatura a elección del caudillo de guerra orco que se encuentre a 30 pies de él, pueda oírle y que no esté siendo afectado por Grito de Batalla gana ventaja en sus tiradas de ataque hasta el comienzo del próximo turno del Caudillo de guerra orco. El Caudillo de guerra orco puede después realizar un ataque como acción adicional.

Los caudillos orcos son los líderes de los diversos clanes que componen una tribu. Han demostrado su fuerza a la hora de conquistar su posición dentro de su clan. Actúan como la mano derecha de luz en el control de las incursiones orcas en territorio furyondiano.

Enjambre de ciempiés

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineado

CLASE DE ARMADURA 12 (armadura natural)

PUNTOS DE GOLPE 22 (5d8)

VELOCIDAD 20 pies, trepando 20 pies

FUE 3 (-4) **DES** 13 (+1) **CON** 10 (+0)

INT 1 (-5) **SAB** 7 (-2) **CAR** 1 (-5)

RESISTENCIAS AL DAÑO cortante, contundente, perforante.

INMUNIDADES A CONDICIONES asustado, aturdido, envenenado, encantado, neutralizado, paralizante, tumbado.

SENTIDOS vista ciega 10 pies, Percepción Pasiva 8

IDIOMAS -

DESAFÍO ½ (100 PX)

ENJAMBRE. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. El enjambre puede mover a través de cualquier espacio lo suficientemente grande como para que pase solo uno de sus diminutos ciempiés. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos temporales.

ACCIONES

MORDISCO: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo en el espacio del enjambre.

IMPACTO: 10 (4d4) de daño perforante o 5 (2d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de murciélagos

Enjambre mediano de bestias diminutas, no alineadas

CLASE DE ARMADURA 12

PUNTOS DE GOLPE 22 (5d8)

VELOCIDAD 0 pies, Volando 30 pies

FUE 5 (-3) **DES** 15 (+2) **CON** 10 (+0)

INT 2 (-2) **SAB** 12 (+1) **CAR** 4 (-3)

RESISTENCIAS AL DAÑO: contundente, perforante, cortante

INMUNIDADES A CONDICIONES: asustado, aturdido, encantado, neutralizado, paralizado, petrificado y tumbado

SENTIDOS vista ciega 60 pies, Percepción Pasiva 11

IDIOMAS -

DESAFÍO ¼ (50 PX)

ECOLOCALIZACIÓN. El enjambre no puede usar su vista ciega cuando esta *ensordecido*

OÍDO AGUDO. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído.

ENJAMBRE. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. El enjambre puede mover a través de cualquier espacio lo suficientemente grande como para que pase solo uno de sus diminutos murciélagos. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos temporales.

ACCIONES

MORDISCOS. Ataque cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 0, una criatura en el espacio del enjambre.

IMPACTO: 5 (2d4) de daño perforante, o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de vida.

Escarabajo de fuego gigante

Bestia pequeña, no alineada

CLASE DE ARMADURA 13 (armadura natural)

PUNTOS DE GOLPE 4 (1d6 + 1)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 8 (-1) **DES** 10 (+0) **CON** 12 (+1)

INT 1 (-5) **SAB** 7 (-2) **CAR** 3 (-4)

SENTIDOS vista ciega 30 pies, Percepción Pasiva 8

IDIOMAS -

DESAFÍO 0 (10 PX)

Iluminación. El escarabajo emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales.

ACCIONES

MORDISCO: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 2 (1d6 -1) daño cortante

El escarabajo de fuego es una criatura nocturna que tiene un par de glándulas brillantes que emiten luz 1d6 días después de que el escarabajo muera.

Estirge

Bestia diminuta, no alineada

Clase de armadura 14 (armadura natural)

PUNTOS DE GOLPE 2 (1d4)

VELOCIDAD 10 pies Volando 40 pies.

FUE 4 (-3) **DES** 16 (+3) **CON** 11 (+0)

INT 2 (-4) **SAB** 8 (-1) **CAR** 6 (-2)

SENTIDOS visión en la oscuridad, Percepción Pasiva 9

IDIOMAS -

DESAFÍO 1/8 (25 PX)

ACCIONES

Drenaje de sangre. Ataque de cuerpo a cuerpo, +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura.

IMPACTO: 5 (1d4 + 3) de daño perforante y la estirge se sujeta al objetivo. Cuando se encuentra sujeta, la estirge no ataca. En vez de atacar, al comienzo de cada uno de los turnos de la estirge, el objetivo pierde 5 (1d4 +3) puntos de golpe debido a la pérdida de sangre.

La estirge puedes soltarse por sí misma gastando 5 pies de su movimiento. Cuando ha drenado 10 puntos de golpe de la sangre de su objetivo o su objetivo muere se suelta para marcharse. Una criatura, incluyendo su objetivo, puede usar su acción para soltar a la estirge.

Goblin

Humanoide pequeño (goblinoide), neutral malvado

CLASE DE ARMADURA 15 (cuero, escudo)

PUNTOS DE GOLPE 7 (2d6)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 8 (-1) **DES** 14 (+2) **CON** 10 (+0)

INT 10 (+0) **SAB** 8 (-1) **CAR** 8 (-1)

HABILIDADES Sigilo +6

SENTIDOS visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 9

IDIOMAS común, goblin

DESAFÍO ¼ (50 PX)

ESCAPE ÁGIL. El goblin puede realizar las acciones de Escabullirse o Escondarse como acción adicional en cada uno de sus turnos.

ACCIONES

CIMITARRA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 5 (1d6 + 2) de daño cortante

ARCO CORTO: ataque a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo

IMPACTO: 5 (1d6 + 2) de daño perforante

Los goblins son pequeños, humanoides de negro corazón que habitan en los despojados dungeons y en otros tenebrosos lugares. Individualmente débiles, se reúnen en numerosos grupos para atormentar a otras criaturas.

Hobgoblin

Humanoide mediano (goblinoide), legal malvado

CLASE DE ARMADURA 18 (pieles)

PUNTOS DE GOLPE 11 (2d8 + 2)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 13 (+1) **DES** 12 (+1) **CON** 12 (+1)

INT 10 (+0) **SAB** 10 (+0) **CAR** 9 (-1)

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS: común, orco

DESAFÍO: ½ (100 PX)

VENTAJA MARCIAL: una vez por turno, el hobgoblin puede realizar un daño extra de 7 (2d6) de daño a una criatura a la que haya golpeado con un ataque de arma, si esa criatura estaba a 5 pies o menos de un aliado del hobgoblin que no esté incapacitado.

ACCIONES

ESPADA LARGA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 5 (1d8 + 1) de daño cortante

ARCO LARGO: ataque a distancia: +3 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo

IMPACTO: 5 (1d8 + 1) de daño perforante

Los orcos hobgoblins son astutos y disciplinados guerreros que anhelan la conquista. Imponen una estricta jerarquía militar y son con frecuencia encontrados en compañía de goblins y osgos.

Lobo

Bestia mediana, no alineada

CLASE DE ARMADURA 13 (armadura natural)

PUNTOS DE GOLPE 11(2d8 + 2)

VELOCIDAD 40 pies

FUE 12 (+1) **DES** 15 (+2) **CON** 12 (+1)

INT 3 (-4) **SAB** 12 (+1) **CAR** 6 (-2)

HABILIDADES Percepción +3 Sigilo +4

SENTIDOS Percepción Pasiva 13 (18*)

IDIOMAS --

DESAFÍO ¼ (50 PX)

***OÍDO Y OLFATO AGUDO.** El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que involucren el oído o el olfato.

TÁCTICAS DE MANADA. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados lobos está a 5 pies de la criatura objetivo y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

MORDISCO: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, esta debe realizar una tirada de salvación de CD 11 de Fuerza o ser *Tumbada*.

Ojo de Gruumsh

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

Clase de armadura 16 (cota de anillas, escudo)

Puntos de golpe 45 (6d8 + 18)

Velocidad 30 pies

FUE 16 (+3) **DES** 12 (+1) **CON** 16 (+3)

INT 9 (-1) **SAB** 13 (+1) **CAR** 12 (+1)

Habilidades Intimidación +3, Religión +1

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11

IDIOMAS común, orco

Desafío 2 (450)

AGRESIVO: como acción adicional, el orco puede mover hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

La furia de Gruumsh. El orco infringe 4 (1d8) de daño extra cuando impacta con un ataque de arma (incluido en el ataque)

LANZAMIENTO DE CONJUROS. El orco es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación DC 11, +3 a impactar con ataques de conjuros).

El ojo de Gruumsh tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados

Trucos (a voluntad); Guía, Resistencia, taumaturgia.

Nivel 1 (4 espacios): Bendecir, Ordenar

Nivel 2 (2 espacios): Augurio, Arma Espiritual (lanza)

ACCIONES

LANZA: ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 o 20/60, un objetivo

IMPACTO: 11 (1d6 + 1d8 + 3) de daño perforante o 12 (2d8 + 3) de daño perforante si es usada a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Ogro

Gigante grande, caótico malvado

CLASE DE ARMADURA 11 (pieles)

PUNTOS DE GOLPE 59 (7d10 + 21)

VELOCIDAD 40 pies

FUE 19 (+4) **DES** 8 (-1) **CON** 16 (+3)

INT 5 (-3) **SAB** 7 (-2) **CAR** 7 (-2)

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 8

IDIOMAS: común, gigante

DESAFÍO: 2 (450 PX)

ACCIONES

GRAN CLAVA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 13 (2d8 + 4) de daño contundente

JABALINA: ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 o 30/120, un objetivo

IMPACTO: 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Los ogros son bestias gigantes notoriamente conocidas por su rápido mal genio. Cuando se provoca su rabia, un ogro comienza a dar golpes a criaturas y objetos por igual.

Orco

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

CLASE DE ARMADURA 13 (pieles)

PUNTOS DE GOLPE 15 (2d8 + 6)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 16 (+3) **DES** 12 (+1) **CON** 16 (+3)

INT 7 (-2) **SAB** 11 (+0) **CAR** 10 (+0)

HABILIDADES: Intimidar +2

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS: común, orco

DESAFÍO: ½ (100 PX)

AGRESIVO: como acción adicional, el orco puede mover hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

ACCIONES

GRAN HACHA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 9 (1d12 + 3) de daño cortante

JABALINA: ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 o 30/120, un objetivo

IMPACTO: 6 (1d6 + 3) de daño perforante

Los orcos son salvajes humanoides con posturas encorvadas, rostros porcinos, y sobresalientes dientes que recuerdan a colmillos. Se reúnen en tribus con el afán de saciar su sed de sangre contra cualquier humanoide que se les oponga. Son la principal fuerza en los ejércitos de Iuz el viejo.

Orco incursor

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

CLASE DE ARMADURA 12 (cuero)

PUNTOS DE GOLPE 7 (1d8 + 3)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 14 (+2) **DES** 13 (+1) **CON** 16 (+3) **INT** 7 (-2) **SAB** 11 (+0) **CAR** 10 (+0)

HABILIDADES: Sigilo +3

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS: común, orco

DESAFÍO: ¼ (50 PX)

ACCIONES

HACHA DE MANO: ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo.

IMPACTO: 5 (1d6 + 2) de daño cortante

ARCO CORTO: ataque a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo

IMPACTO: 4 (1d6 + 1) de daño perforante más 1 punto de daño por fuego.

Los orcos destinados como incursores y batidores no son los más fuertes de entre la raza orca. Llevan una armadura más ligera para poder moverse más rápidamente y tienen unas cuantas tácticas de emboscada, pero tienden a huir si son sobrepasados por el enemigo. Suelen usar flechas incendiarias, que prenden en cualquier material susceptible de hacerlo.

Orog

Humanoide mediano (orco), caótico malvado

CLASE DE ARMADURA 18 (placas)

PUNTOS DE GOLPE 45 (5d8 + 20)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 18 (+4) **DES** 12 (+1) **CON** 18 (+4)

INT 12 (+1) **SAB** 11 (+0) **CAR** 12 (+1)

HABILIDADES: Intimidar +5, Supervivencia +2

SENTIDOS: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS común, orco

DESAFÍO 4 (450 PX)

AGRESIVO: como acción adicional, el orco puede mover hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

ACCIONES

MULTIATAQUE. El orog puede realizar dos ataques de gran hacha.

GRAN HACHA: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 10 (1d12 + 4) de daño cortante

JABALINA: ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 o 30/120, un objetivo

IMPACTO: 7 (1d6 + 4) de daño perforante

Los orogs están bendecidos con un sorprendente y agudo intelecto, que el resto de orcos consideran un don de la diosa orca Luthic. Como Luthic, los orogs prefieren vivir bajo tierra, aunque la escasez de alimentos a menudo los lleva a la superficie a cazar. Los orcos respetan la fuerza e inteligencia de los orogs y un orog solitario podría comandar una partida de guerra orca.

Rata gigante

Bestia mediana, no alineada

CLASE DE ARMADURA 12

PUNTOS DE GOLPE 7 (2d6)

VELOCIDAD 30 pies

FUE 7 (-2) **DES** 15 (-2) **CON** 11 (+0)

INT 2 (-4) **SAB** 10 (+0) **CAR** 4 (-3)

SENTIDOS visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

IDIOMAS --

DESAFÍO 1/8 (25 PX)

OLFATO AGUDO. La rata gigante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que involucren el olfato.

TÁCTICAS DE MANADA. La rata gigante tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliadas ratas está a 5 pies de la criatura objetivo y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

MORDISCO: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 4 (1d4 +2) daño perforante

Reptador carroñero

Monstruosidad grande, no alineada

CLASE DE ARMADURA 13

PUNTOS DE GOLPE 51 (6d10 + 18)

VELOCIDAD 30 pies, Trepar 30 pies

FUE 14 (+2) **DES** 13 (+1) **CON** 16 (+3)

INT 1 (-5) **SAB** 12 (+1) **CAR** 5 (-3)

HABILIDADES Percepción +3

SENTIDOS visión en la oscuridad, Percepción Pasiva 13

IDIOMAS -

DESAFÍO 2 (450 PX)

OLFATO AGUDO. El reptador carroñero tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

ESCALADA DE ARAÑA. El Reptador carroñero puede escalar superficies difíciles, incluyendo trepar bocabajo por techos, sin necesidad de realizar prueba de característica alguna.

ACCIONES

MULTIATAQUE. El reptador carroñero realiza dos ataques: uno con sus tentáculos y otro con su mordisco.

TENTÁCULO. Ataque cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, una criatura.

IMPACTO: 4 (1d4 + 2) de daño de veneno, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de CD 13 de Constitución o ser *envenenado* 1 minuto. Hasta que este envenenamiento finalice, el objetivo está *paralizado*. El objetivo puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el envenenamiento en él.

MORDISCO. Ataque cuerpo a cuerpo: + 4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 7 (2d4 +2) de daño perforante.

Tejón gigante

Bestia mediana, no alineada

CLASE DE ARMADURA 10

PUNTOS DE GOLPE 13 (2d8 + 3)

VELOCIDAD 30 pies, excavar 30 pies

FUE 13 (+1) **DES** 10 (+0) **CON** 15 (+2)

INT 2 (-4) **SAB** 12 (+1) **CAR** 5 (-3)

SENTIDOS visión en la oscuridad 30 pies, Percepción Pasiva 11

IDIOMAS --

DESAFÍO ¼ 50 (PX)

OLFATO AGUDO. El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que involucren el olfato

ACCIONES

MULTIATAQUE. El tejón realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

MORDISCO: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 4 (1d6 + 1) daño perforante

GARRAS: ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

IMPACTO: 6 (2d4 + 1) daño cortante