

ARCHIROLEROS



SECCIONES DE ARCOX:

D&D vs. La Marca del Este. Reseña y comparativa de la caja roja de La Marca del Este y la de Devir.

Pag 3-7 Por ZAT

Entrevista a Jordi Zamarreño, jefe de traductores de Devir Iberia

Pag 8-14 Por Telerin

Localización, localización, localización. Artículo sobre el trasfondo en las localizaciones

Pag 15-18 Por Barón

Oblivia, un relato introductorio a esta ambientación.

Pag 19-20 Por Azalin_Rex

La amenaza de la Torre Gélida. Una aventura para PJs de nivel 2.

Pag 21-39 Por Humuusa

CDs de las habilidades. Actualización de las puntuaciones de dificultad por nivel.

Pag 41-43 Por Humuusa

Maestros de la Arena. Entrenamiento con Maestros en la ambientación de Dark Sun.

Pag 42-45 Por Humuusa

La situación complicada de Ilyana. Un encuentro listo para jugar para cualquier aventura.

Pag 43-48 Por Humuusa

Revisiónando el Salon del Trono de la Naga. Un encuentro clásico adaptado a D&D4.

Pag 50-55 Por Humuusa

Abogado del Diablo. Un artículo de opinión sobre las características de D&D4.

Pag 56-58 Por Azalin_Rex

Desde la Bodega de los Monstruos: Gusano púrpura, Bestia Desplazadora y Dragón Rojo.

Pag 60-65 Por Humuusa

Ex Libris. Adaptación a D&D4 de una aventura clásica de AD&D2e.

Pag 66-103 Por Svargth y Sc8rpi8n

EDITORIAL

Una vez más me encuentro en la difícil tarea de hacer esta editorial y no dejarme a nadie en el tintero en cuanto a los agradecimientos. Muchas son las personas que de una manera u otra han colaborado para que este tercer número vea la luz. A todas ellas gracias. No caben todos en esta pequeña sección, y no son solo los que veis con su nombre en la columna de la izquierda; a todos ellos gracias otra vez.

Después de esto, me gustaría comentar el cambio de nombre. Ya no somos el “ezine de la comunidad ArchiRoleros”, sino que nos hemos bautizado con el nombre de **Arco-X**.

Esto es a raíz de que la mayor parte de lo que veréis en el resto de páginas, es material traducido que creemos es interesante para los aficionados a D&D y como pequeños y humildes traductores, nos ha hecho gracia este nombre, no solo por ser parte de la historia del D&D en castellano, sino porque hace referencia a otras ediciones pretéritas y a cierto paralelismo, aunque cabe decir, que para este número casi todo el material del que disponemos es de D&D4.

También hay artículos de los que cualquier aficionado a D&D y al rol en general se puede aprovechar, como el magnífico artículo **Localización, localización, localización**, donde de manera amena se nos muestran varias posibilidades de ambientar las localizaciones y la relación que pueden tener con un grupo de aventureros que pasen por ellas.

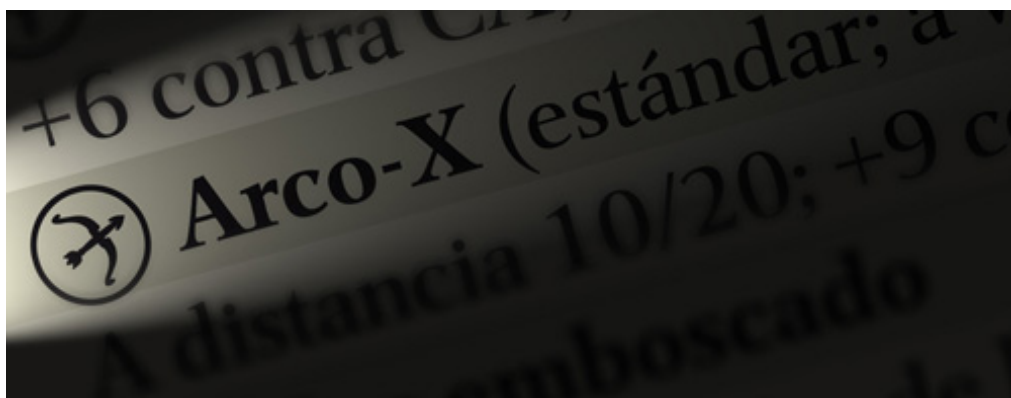
La entrevista con Jordi Zamarreño creo es, personalmente, una de las secciones más interesantes; hemos podido preguntar al coordinador de traductores de Devir, no solo sobre la actual edición, sino también hacer junto a él un pequeño repaso de la historia de Dungeons & Dragons en España. Desde aquí darle las gracias por concedernos parte de su tiempo y a mis kilométricos correos de preguntas.

También disponemos del material típico del ezine y de la comunidad, como **partidas, encuentros** ya diseñados, **ayudas**, **relatos** etc. Creo que el conjunto es estupendo, y hay un poco de todo, lo suficiente como para decir que es sin lugar a dudas nuestro mejor número.

Finalmente (hay que ver lo rápido que se acaba esta editorial y me gustaría hablar de tantas cosas) decir que hemos tenido algunos problemas con la finalización de este número, cuestiones que son solo responsabilidad mía. La extensión por ejemplo; como decía un amigo de aventuras por dungeons y demás peligrosos ecosistemas:

Un proyecto no se acaba jamás, solo se abandona.

Y 103 páginas fue suficiente para acabar conmigo. Un saludo a todos. Tel Arin



D&D vs. La Marca del Este

Ante todo me gustaría empezar este artículo haciendo una declaración de intenciones sobre lo que es (o pretendo que sea) y lo que no es este artículo. Para empezar, esto no va a ser un reportaje fotográfico; no es que no vaya a haber ninguna foto, que sí las habrá, pero para ver muchas imágenes o muy detalladas sólo es necesario navegar un poco por internet. Segundo, éste no va a ser un artículo imparcial, no porque yo lo quiera, sino porque escribiré las cosas desde mi punto de vista (que seguro que difiere de muchos otros), y eso siempre es parcial. Y por último, simplemente comentar que no tengo ninguna relación personal o profesional con ninguno de los productos que voy a reseñar, y que lo escrito aquí va a ser únicamente mi opinión, llanamente y sin ánimos de alabar ni ofender a nadie, solamente expresando aquello que creo.

Empezaré ya esta reseña examinando físicamente los dos productos.

Al coger las dos cajas podemos observar que físicamente no se parecen demasiado. La de Wizards (la versión traducida por Devir) tiene un formato más “habitual”: es una caja rectangular de unos 5 cm de grosor, similar en dimensiones a las típicas cajas que tanto abundaban en AD&D y que tanto gustaban a la mayoría, mientras que la caja de la Marca del Este tiene un formato totalmente cuadrado recordándome más a un juego de mesa.

En lo que a calidad se refiere, cabe destacar que el grosor de la caja de Wizards deja mucho que



desear, y que en cambio el acabado de la caja de la Marca es más que notable.

Cada caja tiene su propia ilustración de portada, siendo la de Wizards de Larry Elmore y la de la Marca de A. J. Manzanedo. Como nota interesante, hay que decir que la ilustración de la caja de Wizards es la misma que se usó en la 1a edición de la caja roja de D&D (la editada en español por

Carles Dalmau Pla), con lo que queda bastante claro que Wizards ha apostado por sus orígenes y ha querido dar un sabor a antiguo a esta nueva edición. Ya sea para atraer a antiguos jugadores o a nuevos, el caso es que el poder tener material rolero en caja es todo un lujo.

Dentro de cada caja podemos observar rápidamente su contenido. En la caja de Wizards podemos ver que está repleta de cosas, y eso es algo que me encanta. La caja de la Marca, por el contrario, tiene mucho espacio vacío... ¿para qué entonces una caja tan grande?

Vamos pues a diseccionar el material caja a caja para poder comparar al final todo el conjunto:

La caja roja de Wizards



- Ésta nos trae varias cosas, y lo que me llama la atención nada más abrirla es la bolsa de dados. Esto es algo que realmente se agradece al comprar el juego por primera vez, y es un material

imprescindible para jugar si nunca antes has jugado a rol. Parece claro que Wizards ha apostado por los jugadores potenciales, es decir, por aquellos que aun no juegan a rol, pero que pueden empezar a hacerlo simplemente adquiriendo esta caja.

- Seguidamente nos encontramos con los libros (a todo color), o libritos, pues el mayor sólo tiene 64 páginas. El primer libro, o “Libro del jugador” de 32 páginas, enseñará al lector a jugar de forma directa y simple a medida que se vaya leyendo (olvidándose por el momento de cosas tan básicas como el “master” o los “PJs”), siguiendo el estilo de los libros “tría tu propia aventura”. Éste, sin duda, es un punto a tener muy en cuenta para captar nuevos jugadores, ya que si esta aventura en solitario cala hondo en el nuevo lector, seguro que pronto Wizards habrá conseguido un nuevo seguidor (es decir, un nuevo rolero).
- El segundo libro, el “Libro del Dungeon Master”, es una mezcla entre un pequeño módulo con varios encuentros, un resumen rápido de reglas, el manual del Dungeon Master y el manual de monstruos: ¡todo en uno! Éste servirá para hacer una partida que lleve a varios PJ's hasta nivel 2 y para que el master pueda empezar a diseñar sus propias partidas.
- Hay también una hoja de personaje nueva (adaptada a la línea “Essentials”) impresa en cartulina. Realmente muy sencilla y muy apta para el estilo de esta caja. Aunque personalmente la encuentro demasiado simple.
- Varias hojas (en cartulina) con cartas de poderes de los PJ's a punto para destroquelar.
- Un mapa cuadrulado a todo color y a doble cara de tamaño A1 (aprox.) apto para jugar los encuentros que se incluyen.
- Y para finalizar nos encontramos con una hoja de cartón de unos 3mm de grosor de tokens a punto para destroquelar simbolizando PJ's y monstruos para nuestras partidas.

La caja roja de la Marca



- Lo primero que atrae mi vista al abrir la caja es “el material extra” que nos aporta la caja: una bolsa de dados y un lápiz con el logo de la marca. Sin duda un par de muy buenos detalles.
- Acto seguido veo que hay una pantalla! Realmente un accesorio básico para todo master que se precie, repleta de tablas y con una ilustración impresionante.
- Y para finalizar (si, no hay nada más en la caja), encontramos el “Reglamento del Juego”. Este es un libro de unas 140 páginas en blanco y negro donde se explica desde cómo crear personajes (o Aventureros, según el juego), pasando por las reglas básicas de combate o magia y finalizando con un par de aventuras para empezar a jugar.

PRIMERAS IMPRESIONES

Sobre la caja de Wizards,

Lo tuve muy claro; mi primera impresión fue: **esto es para novatos que nunca han jugado a rol!**
Y la verdad es que después de ver que había dentro de la caja esta impresión quedó totalmente verificada.

Sobre la caja de la Marca del Este

Aquí falta algo.

Y es que al ver que dentro de la caja “solo” había un manual me decepcionó un poco. Al revisar el contenido entiendo que realmente no se necesita nada más para jugar, pero al comprar una caja al estilo AD&D, me esperaba encontrar más material dentro (hojas de PJ's prefabricadas, grandes mapas, y alguna que otra ayuda de juego).

A FONDO

WOTC/Devir: la caja de Wizards no trae realmente una gran cantidad de material para analizar muy profundamente ya que la mayoría de cosas, con un simple vistazo, hay de sobras para ver que tal son. Aun así, después de leer atentamente los libros he encontrado algunos detalles interesantes:

En el manual del jugador podremos jugar una aventura en solitario que nos permitirá a demás, aprender a rellenar nuestra hoja de personaje según las elecciones que vayamos realizando durante la aventura. Esto significa que sin darse cuenta, el jugador empezará a entender conceptos sobre la hoja de personaje tales como puntos de golpe, características, dotes, etc. además de ayudarnos a escoger lo que necesite nuestro personaje en cada caso. Así mismo, y según sea necesario, la aventura irá introduciendo conceptos sobre el juego y el reglamento tales como acción estándar, área de efecto, tipo de poder, etc. Realmente una manera muy ingeniosa y fácil de hacer que los nuevos jugadores aprendan rápidamente.

En el manual del Dungeon Master, es curioso ver como prácticamente después de la introducción nos encontramos con un encuentro sencillo de nivel 1 a punto para meter en salsa a los PJ's, y no es hasta después de este que empieza el capítulo dedicado a cómo dirigir el juego, el combate, el movimiento, etc. Está claro que los de Wizards han apostado claramente por un “pruébalo y después ya aprenderás” en vez de darnos el típico manual de chorrocientas páginas que hay que leer a fondo

antes de empezar a jugar. Después de esto ya nos encontramos con la aventura en sí (encuentro tras encuentro) seguido de un pequeño bestiario y un pequeño resumen del área donde se encuentran los PJ's (el valle del Nentir).

La caja de la Marca es realmente muy diferente.. Si bien no es similar a las típicas cajas de AD&D ni en su formato ni en su contenido (pues las cajas de AD&D solían venir con bastante material de apoyo a parte del o los manuales principales de la caja), su profunda lectura nos hace ver que estamos delante de un juego de rol en toda regla, y no ante un kit introductorio, un avance de algo o un suplemento de juego.

Aunque el contenido de la caja ya lo he expuesto arriba, creo que hubiera sido mucho mejor olvidarse de cosas tan vanas como el lápiz o los dados, y haber impreso el mapa de la Marca a todo color y en tamaño A2 (como mínimo), así como el separar las aventuras de juego del manual de reglamento.

El manual principal está dividido en varios capítulos empezando su primer capítulo con cosas sencillas como los dados, las características o los puntos de experiencia. En este capítulo veremos que el juego utiliza el antiguo sistema de lanzar 3d6 para las características, algo totalmente “old school”.

El segundo capítulo está dedicado a los arquetipos de aventureros. Las clases de aventurero vienen a ser una mezcla entre razas y clases no pudiendo distinguir una de otra. Por ejemplo, en el juego podemos encontrarnos con clases de aventurero elfo y mago, siendo cada una de ellas completamente independientes y no apilables: ¡o eres elfo o eres mago! El resto de características (puntos de experiencia, conjuros, etc.) continúa siendo bastante fiel al D&D clásico (o AD&D).

El tercer capítulo está dedicado al equipo. Es algo breve, pero ilustrativo y correcto.

En el cuarto capítulo ya entramos en la temática de juego, concretamente en lo referente al combate, algo que suele ocupar mucho tiempo en las partidas resumido en unas concisas 12 páginas.

En el quinto capítulo encontraremos la sección de magia, la preferida para algunos jugadores.

Seguidamente encontraremos en el capítulo 6 una pequeña guía sobre todo aquello que no es combate: desde cosas tan básicas como nadar a cosas más específicas como iluminación u organización del grupo de aventureros.

Objetos mágicos y tesoro es el título del séptimo capítulo, que es en sí bastante clarificador.

Y acabamos ya el libro con un capítulo dedicado los monstruos (un pequeño bestiario), uno dedicado a la ambientación (lástima que solo ocupe 4 páginas) y otro con un par de aventuras a punto para jugar.

El manual trae también una hoja de personaje a punto para fotocopiar, y un mapa de la marca doblemente impreso detrás de la portada y la contraportada.



OPINIONES

WOTC/Devir: Como novedades en la línea de D&D4 no trae casi nada de nuevo, este producto es un refrito de lo que ya se había publicado con una serie de accesorios nuevos que está claramente enfocado a captar nuevos jugadores de rol entre aquellos neófitos del mundillo.

Aún así, está bastante claro que el producto de Wizards es algo bastante estudiado, cuidadosamente diseñado y bien elaborado según las intenciones del producto y el mercado al que va dirigido. No es sin embargo un producto muy aprovechable para aquellos roleros veteranos, exceptuando para aquellos que lo adquieren por puro coleccionismo (entre los que me incluyo). También hay que comentar que el hecho de que en España valga prácticamente el doble de lo que vale en USA es algo que no favorece para nada las claras intenciones de un producto como este.

La Marca: en la Marca creo que han pecado de mezclas. El producto en sí, podría haberse lanzado tranquilamente sin caja ni accesorios, con lo que hubieran rebajado costes y enfocado mejor su producto a un mercado más concreto (el rolero veterano "old school"). El hecho de lanzar el producto en caja creo que no era para nada necesario y responde más a una clara vocación sentimental que a otra cosa.

Algo normal si tenemos en cuenta que no es para nada un producto con clara inclinación comercial. Como novedades solo se pueden ver algunos cambios de este retroclon de D&D, habiendo, como siempre, reglas opcionales en muchos capítulos.



Entrevista a Jordi Zamarreño



Jordi Zamarreño es el actual jefe y coordinador de traductores de Devir Iberia. Amablemente se prestado a concedernos una entrevista en que aprovechamos la oportunidad de conocer mas el oficio de traductor en España y un poco de la historia de D&D en particular, gracias a que ha estado siempre en contacto el mundillo de los hobbies. El señor Zamarreño tiene un blog llamado traducciones simultaneas (<http://zjordi.blogspot.com>) donde anuncia novedades de D&D4E y mantiene a la afición al tanto de este, nuestro hobby.

Comenzaremos la entrevista preguntándole un poco de usted mismo para ir después viendo gracias a su experiencia y la labor desempeñada en diferentes editoriales, la historia de D&D en España.

Yo soy licenciado en Ciencias Químicas (y vivo de eso), pero la vocación por los juegos de rol es paralela a mi carrera. No tengo estudios de traducción propiamente dichos, pero el Certificate of Proficiency de la Universidad de Michigan y haber jugado a rol desde 1978 ayudan bastante.

¿Cuál fue su primer contacto con los juegos de rol, tablero u hobbies similares? ¿Los conoció usted antes de trabajar profesionalmente en este mundillo? ¿Se considera usted un aficionado a los juegos en general o a alguno en concreto?

Yo empecé con los juegos de tablero; en concreto yo era lector de la revista Omni (en inglés, antes de que se publicara aquí en castellano), y descubrí un anuncio de unos “juegos del espacio”, que eran wargames futuristas, y me enganché por ahí a los juegos de guerra de la antigua SPI. Luego descubrí que en Barcelona había una tienda (Joc Play) que importaba juegos de guerra, y a través de ella me enteré de la existencia del club Aeri Popular de Catalunya. Fui allí, donde además de wargames se empezaba a jugar a rol (concretamente, D&D y Traveller). Fue amor a primera vista.

Supongo que será una larga historia vital y personal, pero nos gustaría saber como es que empezó usted a trabajar en la traducción al castellano (o al catalán, desconozco este dato) profesionalmente. ¿Cuál fue el primer trabajo como traductor que usted desempeño y para quien o que editorial? ¿Cómo llegó usted a contactar con ellos? ¿Entraba dentro de sus expectativas trabajar en la traducción? y ¿En que momento decidió usted que podía dedicarse a ello de manera exclusiva? (si acaso es cierto)

Yo empecé a traducir reglamentos de wargame para Joc Play antes incluso de descubrir los juegos de rol. En aquella época, se importaba el wargame y se incluía una traducción ciclostilada en el retráctilado de la caja. Era algo muy “amateur”, pero era una forma de expandir el hobby. Yo me ofrecí para traducir, y como no había tanto aficionado que entendiera bien el inglés, aceptaron. Creo recordar que mi primera traducción fue la de un wargame de SPI sobre la Operación Market-Garden.

La verdad es que nunca me he planteado dedicarme exclusivamente a traducir. Mi carrera de químico me ha permitido vivir

siempre bien, y las traducciones han sido una cosa secundaria, que aporta algún dinerillo, sí, pero que nunca ha constituido ni el 5% de mis ingresos.

¿Se puede vivir de traductor de hobbies o es necesario diversificar en varios ámbitos (literatura, etc), ¿Cómo es el panorama para un traductor profesional en España antes y ahora?

No. Se puede sobrevivir, a base de echarle más horas que un reloj y con una precariedad laboral enorme, porque eres un freelance y si la editorial va mal, tú también vas mal. La única persona que conozco que vive de la traducción es Cristina Macía (la traductora de Juego de Tronos), con quien nos planteamos muchos años atrás una aventura conjunta para traducir D&D al castellano, que no llegó a prosperar. Ella se dedica (si no estoy equivocado) a la literatura, y tengo entendido que las novelas de Luis L'amour que traducía en aquella época no es que le gustaran excesivamente, pero le ayudaban a pagar las facturas.

Los años 80'

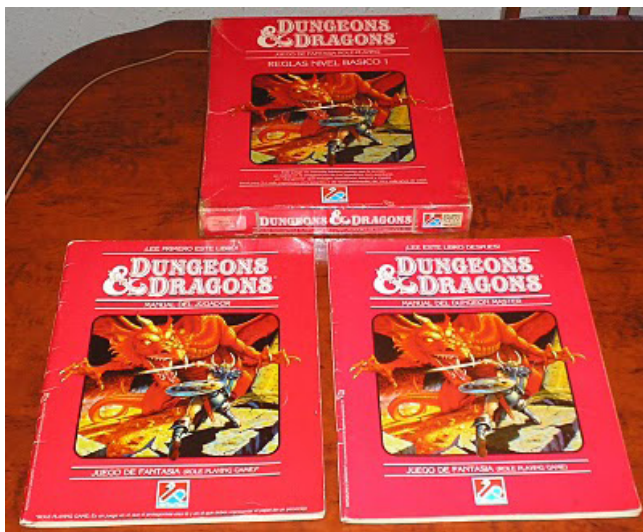
En 1985 aparece el primer juego de rol en España de la mano de la editorial ubicada en Gerona, Dalmau Carles Pla, con una caja de Dungeons & Dragons Basic (niveles 1 a 4). Esto marca el inicio del mercado y la industria en España de los juegos de rol, aunque paradójicamente esta edición, hoy en día con mucha fama, en su momento no fue un éxito de ventas por diversas razones.

Hubo que esperar hasta la reedición del D&D Básico con Ediciones Borrás y AD&D2 en Ediciones Zinco, en los 90' para poder ver material de D&D publicado en castellano otra vez.

¿Como era el panorama en los años 80 para un traductor?

Inexistente, porque el D&D original (la caja roja) no se tradujo aquí, se trajo traducido al hispanoamericano... y así le lució el

pelo a Dalmau y al impresentable de Alzamora, que me llamó espantado dos días después de Navidad para que le hiciera una fe de erratas “de lo más gordo”. Seis folios en tamaño A-4, no hase falta que me dises más.



¿Sabe algo del hecho de que entre Dalmau Carles Pla y Ediciones Borrás & Zinco, los derechos de D&D fueron a parar al Sr. Neo Sala y su empresa Doctor Music S.L (una promotora de conciertos musicales)? No llegaron a publicar nada, pero según parece estuvieron buscando gente entre los aficionados de la época para traducir material.

Claro, yo estuve allí. Y sí se tradujo material: varias aventuras y parte del Gazetteer del Gran ducado de Karamaikos (que era el mundo de juego de D&D por aquel entonces). Lo puedo afirmar categóricamente porque yo traduje parte del material y gestioné la traducción del resto. En cuanto a lo Doctor Music y TSR, hay dos opiniones: la primera dice que Neo y Lorraine Wilson (la factótum de TSR, que acababa de defenestrar a Gary Gyax) no

se pusieron de acuerdo en las condiciones del contrato; la otra dice que Neo jamás tuvo intención de publicar nada y se limitó a sentarse sobre la licencia para evitar que se perpetrara otro desaguisado como el de Dalmau. A mí lo segundo no me consta, si bien llegué a hablar tan solo un par de veces con Neo, pero si esa hubiera sido la intención, ¿para qué encargar (y pagar) traducciones?

Cabe destacar que Ediciones Zinco había comenzado a publicar comic-book americano en 1982, y Joc Play (no confundir con la posterior Joc) ya era importadora de Avalon Hill, por poner solo dos ejemplos de editoriales, con lo que se puede observar el inicio de la creación o establecimiento de una industria dedicada a diferentes hobbies en España.

A finales de los años 80s, principios de los 90', aparecen otras editoriales como Diseños Orbitales con el JdR Traveller y la archiconocida Joc con diversos títulos. ¿Que estaba pasando en Cataluña para que tantas editoriales de aquellas tierras se fueran sumando paulatinamente a la publicación de material de este y otros hobbies? Supongo que tendría una importante repercusión para todos aquellos que se dedicaban o se iban a dedicar a la traducción.

Roleros había en todas partes (pocos, pero aguerridos), pero es lógico que Catalunya, que concentra más de la mitad de la producción editorial total de España, reuniera más editoriales de rol que otras regiones, simplemente por efecto de la probabilidad. Los catalanes no es que seamos mejores ni más avanzados que otros españoles, eso es un mito. Es evidente, eso sí, que más editoriales en general significa más traductores en general, y por lo tanto, de nuevo la probabilidad es mayor por el simple peso de los números.

Los años 90'

Por lo que tengo entendido, usted trabajaba traduciendo módulos de la Dragón para Ediciones Zinco.

Si; yo me puse a traducir artículos de la Dragon para Zinco, porque un amigo (Paco Pepe Campos), que era el Redactor Jefe y también traducía, me pidió que le echara una mano.

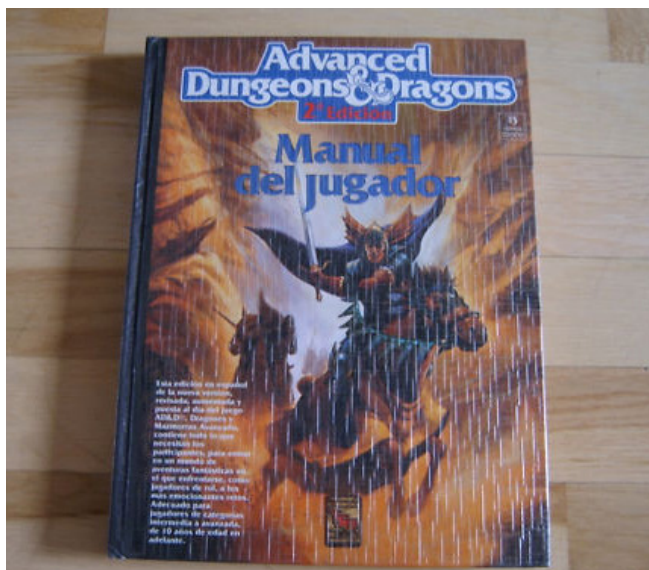
Me imagino que se lo han debido preguntar miles de veces, pero no me resisto a preguntárselo una vez mas, usted sabrá perdonarme.

¿Qué proceso existía en Joc en cuanto a la traducción y corrección de textos, como para que Domingo Santos metiera la pata en algo como Arco-X o las hormigas guisante? ¿Cómo estaba formado el equipo de traducción para un manual?

Zinco tenía su propio departamento de maquetación (in-house) pero no tenía traductores en plantilla. Yo llegué al fregado cuando ya habían metido la pata con la traducción de Santos (que por otra parte es un excelente traductor, pero que en su vida había jugado a rol) y, de nuevo, me pidieron una fe de erratas. La verdad es que no fue tan sangrante como la de la caja roja, y a partir de entonces cuando había que tomar alguna decisión de calado (del tipo cómo traducir “Spelljammer”), Luis Vigil, el editor, nos convocaba a los dos “traductores malditos” (Paco Pepe y yo) para que se nos ocurriera algo.

Creo entender que debían existir varios traductores dedicados a varios ámbitos diferentes (manuales, revistas como la Dragon etc) ¿Estos manuales/revistas etc., pasaban por una corrección de estilo, tema o por alguna otra persona aparte del traductor.? ¿Qué cargo tenía el Sr. Domingo Santos en Zinco?

Que yo sepa, Domingo tradujo el manual básico como un encargo, y visto el éxito, o no le dieron más libros que traducir o él no quiso pringarse más con el tema. La corrección de estilo la hacía Paco Pepe, y supongo que había más traductores, pero externos.



Los años 90 en España son considerados por parte de la afición española la “época dorada del rol”, afirmación que no sabemos si usted comparte (y nos gustaría saber). Es cierto que es un momento en que se publica mucho material, tanto patrio como de importación. ¿Qué nos puede decir de cómo transcurrían las cosas en Ediciones Zinco y de su labor profesional de esos años?,

La época de Zinco fue buena en cuanto se sacó mucho material, el hobby se extendió bastante, y celebramos la primera GenCon en las Dressanes de Barcelona. La parte negativa fue que el contrato con TSR obligaba a Zinco a editar dos libros al

mes, fueran buenos o malos, y cosas tan infumables como el juego de rol de Buck Rogers (del cual había que pagar royalties a la propia Lorraine Wilson, nieta del autor de los libros).

¿Cómo repercutió en Ediciones Zinco cuando los juegos de cartas coleccionables llegaron al panorama español? (si caso como dicen, fue uno de los principales causantes del cierre de esta editorial, junto con un mercado que empezaba a saturarse)

Yo no lo recuerdo así. Al problema de que este mercado es cíclico y los bajones son tremendos hay que sumarle que Zinco tenía media docena de revistas de softporn, cada una de las cuales facturaba más que toda la línea de cómics y de juegos de rol. En el momento en el que Zinco empieza a tener problemas, Morales (el factótum) decide cargarse lo menos rentable y quedarse con lo que da más dinero. El problema es que ni eso fue suficiente.

¿Tuvo usted alguna relación con el trabajo de traducción de otro material de la editorial como por ejemplo Battletech? ¿En que otros JdR y trabajos de traducción participó? ¿Trabajó en productos traducidos al catalán? ¿Solo trabajo para Zinco?

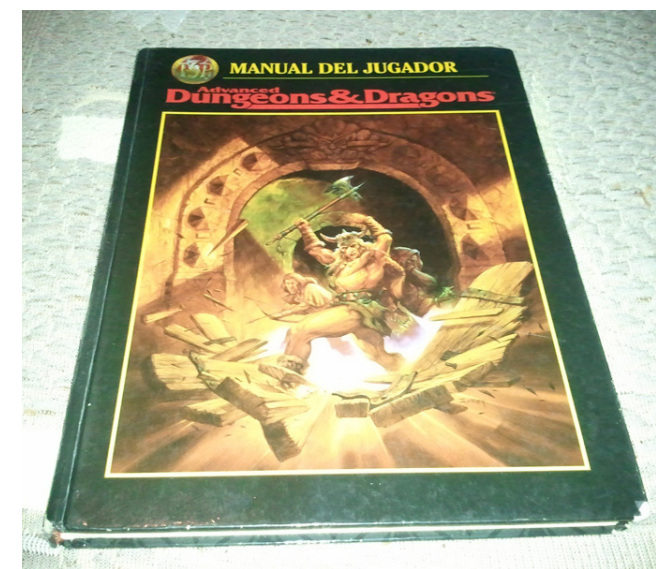
Se me propuso traducir Shadowrun para Diseños (de Montse Planella y Jaume Molina), y de hecho empecé, pero tuve que dejarlo porque en aquella época mi day job no me dejaba tiempo suficiente.

Martínez Roca.

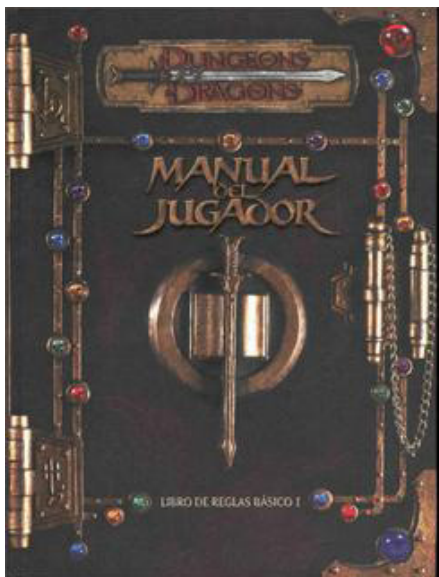
Una editorial barcelonesa, Martínez Roca, toma la licencia de D&D puesto que Zinco había quebrado en 1998. Durante un tiempo editaron material ya procedente de Wizards of the Coast, aunque todavía dentro de AD&D^{2a}. ¿Cómo fue el

cierre de Zinco y como le afectó profesionalmente? ¿Intentó la editorial Martínez Roca ponerse en contacto con usted que conocía D&D y el material con el que (supuestamente) trabajaría como traductor?

Cuando MR tomó la licencia, un grupo de roleros procedentes de Maquetismo y Simulación les propusimos la creación de un equipo de diseño que se ocupara de la selección, traducción y maquetación del material de AD&D, de forma que ellos sólo se ocuparan de la edición y distribución, vistos los problemas que había tenido el juego con las editoriales “clásicas” anteriores. No nos hicieron ni caso. Finalmente, y por lo que recuerdo, otro grupo denominado Taller de juegos (en el que estaban Xavi Garriga, Chema Pamundi y Dicky Miracle, entre otros) consiguieron llevar a cabo esa composición de lugar, en la que un grupo de roleros traducía, y la editorial editaba.



El nuevo milenio.



En el año 2000, la editorial Devir Iberia (componente de la multinacional Devir) toma el relevo de la publicación de material de D&D en castellano, editorial en la que usted actualmente trabaja. ¿Cuál es el camino que le lleva a trabajar en Devir Iberia?

En Devir confluyó gente que ya llevaba muchos años subida al carro del rol, como puede ser el propio Xavi Garriga (Director Editorial) o Joaquim Dorca (Gerente), que estuvo muchos años al frente de Ficomic, la organizadora del Saló del Còmic de Barcelona, y lo que se hizo fue recoger la experiencia de estos más de 20 años y aplicarla a sacar un producto bien hecho. A mí ya me habían ofrecido traducir, y yo no tenía el tiempo suficiente, pero luego me ofrecieron coordinar las traducciones (que es una tarea menos intensiva), en medio del follón de la traducción fonética de Reinos olvidados. Como quiera que no hay nada que más me apasione que un buen fregado, me fui de cabeza.

Con respecto a otras editoriales, como las que hemos visto, y con la situación actual también como referente. ¿Cómo calificaría usted la etapa de Devir y su trabajo realizado con D&D3.x?

Llevamos más tiempo publicando y más material publicado que cualquier otra licenciataria, y sobre todo tenemos un producto maduro, que va dirigido a una base amplia de jugadores. Ahora ya no se nos discuten las traducciones, y con 4ª edición estamos funcionando bastante bien.

Estándares de traducción

Supongo que tienen que existir junto a la compra de la licencia de D&D, una buena parte de material tipográfico y de estilo, no solo para la maquetación sino para un montón de cosas más. Y en el tema de traducción existen de igual manera (supongo) una serie de estándares que se han tomado de modo particular y local en la editorial española, sobre como por ejemplo, si se mantienen ciertos nombres propios en el original o no etc. Estas normas se han mantenido y en otros casos han variado, tanto de edición a edición como de editorial a otra.

A donde quiero llegar es: ¿Ese tipo de decisiones quien o como se toman? ¿Forman una base de datos que cada traductor tiene a mano para realizar su trabajo bajo esos estándares?

Es evidente que hay un estándar básico: los libros tienen que ser lo más idénticos posible al original (tipos de letra, maquetación, etc.; por suerte ahora con el InDesign es más fácil), y lo que está claro es que todos nuestros traductores deben llamarle al pan, pan, y al vino, vino (no como en el caso de La Factoría, o de Timún Mas con las novelas de Reinos, en que cada traductor aplicaba el criterio que le venía en gana). A partir de ahí se

crea un glosario de obligado cumplimiento para todos nuestros traductores (y tenemos establecido un sistema de actualización y de distribución para que lo tengan todos). Luego, de la corrección (y armonización) de estilo me encargo yo.

Meses antes de que D&D4 se tradujera, usted mantuvo comunicación con algunos foros y comunidades latinoamericanas para saber cuales eran sus opiniones sobre algunas palabras y términos usados en la tercera edición de D&D para tener referencias en la traducción de la 4ª edición.

Según lo comentado en esas comunidades, términos como bocajarro etc, producían bastante extrañeza y perplejidad en los hispanohablantes americanos.

¿Fue D&D3.x una edición dirigida únicamente al publico hispanohablante español? ¿Cuales son los compromisos en la traducción de los términos más chocantes de aquella edición? ¿Y en D&D4?

En 3ª se procedió como en todas las ediciones anteriores. La traducción la hicieron traductores españoles, y por lo tanto su estilo de redacción es el español de España.

¿Ha existido en D&D4 una intención de mantener un tono mas “neutro” en la traducción de algunos términos para ser una edición mas amistosa con los hispanohablantes americanos?

Es verdad que en 4ª hubo una inquietud, tanto por parte de Wizards como por parte de nuestros propios compañeros de Devir USA por “neutralizar” un poco la traducción, y eso fue lo que intentamos.

La situación actual

Según me ha parecido leer, usted ha trabajado o trabaja como freelance en Devir. ¿Es correcto? ¿Es habitual esto en Devir? Quiero decir, ¿Qué personal tiene Devir para traducir el material de WOTC ? (de los que usted es su coordinador). ¿Quién hace el repaso final de los textos para ser mandado después a imprenta?

Es correcto. Yo soy un freelance que cobra por trabajo entregado. Y esto es habitual en casi todas las editoriales, Devir incluida. Los traductores nunca (o casi nunca) son propios, y yo coordino un grupo de traductores de los que ahora están activos más o menos media docena, pero que llegaron a la docena larga en los momentos más álgidos de 3ª edición. Tanto la corrección de estilo como el repaso final los hago yo.

Usted ha manifestado que hay una toma de decisiones en Devir, en cuanto a qué material publicar y cual no. ¿Quién toma esas decisiones? Creo recordar alguna intervención suya comentando que se realizan por parte de una... directiva? con Xavi Garriga a la cabeza supongo. ¿Participa usted en esa toma de decisiones?

Básicamente la decisión la tomamos Xavi y yo (aunque, evidentemente, hay otras instancias en Devir que teóricamente podrían vetar u obligar a alguna cosa en concreto; en la práctica, nunca ha sucedido), tras estudiar los pros y los contras. El criterio básico suele ser (tras habernos leído ambos el libro en cuestión) si lo “vemos” vendible, o si será un fiasco como los Manuales de psiónica o el Manuscrito infernal.



¿Existe alguna posibilidad de que Devir se apunte a la venta de PDFs como otras editoriales?

Lo dudo mientras ese material sea tan fácilmente pirateable.

¿Cual es la postura de Devir en cuanto a los PDFs ? Usted ha comentado que debido a que es fácil piratear este formato, Devir no se plantea su venta. ¿Cree usted que cada manual en PDF resta ventas más que promocionar el producto?.

¿Sería muy grande en su opinion la perdida de ventas por existir manuales en la red, a cambio de la labor de difusión de

la afición que también realiza?. A día de hoy existen muchos manuales, incluso PDFs en castellano por internet. ¿Cree que le hace una competencia real a las ventas de productos físicos?. Son preguntas que se formulan día si y día también puesto que nos encontramos en un momento que es, en muchos ámbitos (música, libros, revistas, prensa) muy fácil la difusión en este medio. Si planteamos un escenario en que evitar esto a día de hoy es imposible, ¿qué soluciones cree que puedan existir por parte de una editorial o por parte del aficionado?

El PDF plantea una serie de problemas, el más agudo de los cuales es evidentemente la piratería, pero también está la infraestructura informática necesaria para hacer que el asunto funcione.

Devir es, en ese sentido, una editorial bastante clásica, es decir que funciona casi totalmente en base papel, porque la casa madre (Devir Brasil) también lo es. Todo enfoque hacia este tipo de nuevo negocio debería pasar obligatoriamente por Brasil, y no parece que allí estén mucho por la labor. En cuanto a posibles soluciones, la verdad es que yo no soy la persona más indicada para discutir este tema, sería más bien una pregunta para Xavi Garriga o para Quim Dorca. De todas formas, el problema no es tanto la venta de PDFs por Internet sino que existe una consciencia generalizada en determinados sectores de la afición de que todo debería ser gratis y todo es descargable de Internet, por lo tanto ¿para qué pagar?

¿Tan mal fueron las ventas del material de Eberron en D&D3.5, que se decidió no publicarlo en D&D4?

No os lo podéis ni imaginar. Mira que la idea era buena, pero el desarrollo mataba de aburrimiento.

Y en base a eso y a que usted ha manifestado que era material con poco interés por no cambiar mucho con respecto a su homologo de la anterior edicion ¿Sí encaja un material como el Manual de los Planos en este sentido, para ser publicado?

En retrospectiva, quizá el Manual de los Planos tampoco hubiera tenido que salir pero, por un lado, los Planos son el terreno de juego natural para el grado épico, y por otro, la cosmología ha cambiado tanto en 4ª respecto a 3ª que hubiéramos dejado coja la ambientación de no hacerlo.

Otro de los temas que me gustaria desarrollar es, aprovechando la salida de esenciales de D&D aqui en España, y más productos de juegos de tablero como Castle of Ravenloft en USA. ¿Cuales han sido las razones para la publicacion del primero y no asi del segundo? Ademas, tal como comentabamos, esta epoca parece muy buena para los juegos de tablero en España.

Esa sí que me la se; para sacar juegos de tablero con figuras de plástico (Ravenloft) en oposición a lo que hace ahora Wizards con las fichas de cartón troquelado del Essentials, necesitamos obviamente las figuras. Pues bien: ni el fabricante chino que se las hace a Wizards ni el propio Wizards nos las quieren facilitar. Nuestra intención era sacar los juegos de tablero como cross-marketing, pero no ha habido manera.

Ademas a esta pregunta se añade que, hay una dicotomia en el producto WOTC y el producto Devir.

No necesariamente. Ellos tienen muy claro que una cosa son los RPGs y otra cosa los de tablero, y nuestro contrato no establece obligatoriedad alguna.



¿Se ha tenido en cuenta que la salida de un producto en USA no tiene el encarecimiento que observamos en algunos productos aqui en España? Quiero decir que supongo que hay una parte fundamental en la base de precio por producto que resulta afectada en España debido a un precio distinto. ¿Como se plantea en Devir estas cuestiones?, ¿parten de salida calculando que sera un producto distinto, por esta diferencia de precio? Para responder las preguntas que muchos aficionados siempre se preguntan y que me gustaria dilucidar de una vez por todas, ¿Cuales son las premisas que encarecen un producto para poder salir en España?

Veamos: se empieza con el royalty (que no es nada despreciable, y que hemos de pagar para cada libro que sacamos, vendamos muchos, vendamos pocos o no vendamos ninguno); después hay que añadir la traducción y la nueva maquetación; y después, lo que realmente nos lleva por la calle de la amargura son las tiradas. Wizards tiró, si mal no recuerdo, 150.000 ejemplares de cada Manual de 4ª edición en primera tirada (y en China), nosotros hemos de imprimir 2-3.000 (y en España), y eso es lo que dispara los costes de producción, como cualquiera que sepa algo de artes gráficas sabe; por otra parte,

ignoro los márgenes con los que trabaja la Distribución en los EEUU, que también es un factor a tener en cuenta. No sé detallar qué parte de los 30 € que cuesta un manual van a cada una de estas etapas, pero quien siga pensando hoy en día que las editoriales se forran con los manuales de rol a costa del pobre aficionado, es que aún cree en los Reyes Magos.

Hace unos meses ha creado usted un blog, (traducciones no simultáneas) para tener un contacto más cercano con los aficionados que frecuentan la blogesfera. Junto a este hecho, durante la promoción de la caja roja de D&D4, en el blog de Devir se publicaron varios artículos de nombres reconocibles del panorama rolero español, comentando sus experiencias con la caja roja original de Dalmau Carles Pla.

¿Cree usted que la promoción de D&D4 ha sido adecuada en el tiempo que ha transcurrido desde su salida en 2008?

No nos ha ayudado el clima de confrontación que rodeó la salida de 4ª, porque nadie pretende que los aficionados tiren a la basura sus libros de 3ª y abracen 4ª como si fuera el nuevo Mesías. Por suerte, la tempestad ya ha amainado y estamos llegando lentamente a la velocidad de crucero. Y contestando más directamente a la pregunta: no hemos dejado de hacer nada para la promoción de 4ª que no hiciéramos en 3ª cuando salió.

¿Tiene Devir algún proyecto que involucre a la afición o promocióne el juego? Me refiero a ayudas, concursos, promoción y patrocinio en jornadas etc. Hay alguna posibilidad de reproducir un formato a pequeña escala patrocinado por Devir de los D&D encounters o de la RPGA de WOTC?

Tenemos un departamento de juego organizado que prepara eventos para D&D y para todos nuestros juegos. De hecho, para la salida de la caja roja se hicieron partidas de demostración en una buena cantidad de tiendas, regalando material. Lo de la RPGA es un proyecto demasiado ambicioso para nosotros: piensa en la dimensión relativa del hobby en España y en los EEUU.

Entendemos por algunas de sus palabras en la red, que para Devir, Dungeons & Dragons es uno más de su línea de productos, y que (si lo he interpretado bien) estamos en la “época dorada” de los juegos de tablero, pero no de los JdR.

¿Cuáles han podido ser las causas, según su opinión, de que nos encontremos en esta situación?

Pues que las modas cambian, y esta no es la primera fase de bajón de los juegos de rol en España (ni será la última). El auge de los juegos de tablero es un hecho, y negar la evidencia de que ahora mueven más material y dinero que los de rol sería negar la realidad.



Retroclones

Uno de los fenómenos mas característicos de Dungeons & Dragons en los últimos años, y sobre todo en el panorama español, es la aparición de retroclones o lo que es lo mismo, de juegos que intentan imitar antiguas ediciones de D&D, tanto en estilo de juego, reglamento o cualquier otro rasgo que se

quiera evocar. Los creadores se apoyan en la autoedición y la distribución barata vía Internet, junto a una difusión en la blogosfera y el boca a boca.

Aun esta fresco en mi memoria cierto revuelo que ha existido en la coincidencia en el tiempo de la salida de dos productos aparentemente iguales, como la caja roja de esenciales publicada por Devir y la caja roja de La Marca del Este.

¿Qué le parece a usted este movimiento de retroclones? ¿Cree usted que parte de los aficionados de la blogosfera le tienen cierta animadversión a las editoriales españolas? Hace no mucho le oí comentar a un editor español que la afición en España era... especial.

¿Cuál es su opinión respecto a este tema?

Los retroclones (tanto en español como en inglés) me preocupan un poco por el concepto “cualquier tiempo pasado fue mejor”. Quien afirme que el OD&D es un juego maravilloso, mucho mejor que D&D4, tiene todos mis respetos (para gustos, colores) pero creo que se equivoca (¡ojo!, en los EEUU hay miles de jugadores de OD&D). No en vano es una mecánica añeja, que estaba dirigida a jugadores de hace más de 30 años. Quiero creer que los roleros hemos evolucionado un poco desde entonces.

Lo de la Mafia Editorial es mundo viejuno. Sí que es verdad que la afición en España está compuesta mayoritariamente por españoles (lógico, ¿no?), y ya sabemos lo cainitas que podemos ser los de aquí para con lo nuestro.

Determinados opinadores y aficionados ni siquiera estarían contentos si tradujéramos y maquetáramos por amor al arte y colgáramos gratis el material en Internet porque, ¿cuál es el precio de venta óptimo para un manual de rol?

¿Es caro cobrar 30 € por un manual cuando hemos de pagar un royalty, la traducción, la maquetación y la impresión, la comisión del librero, y encima los sueldos a final de mes? Cierta vez me puse a detallar el escandallo coste cero de un manual en una lista de correo, y te aseguro que quien salía peor parado (quedando como un usurero) no era la editorial.



Desde aquí darle otra vez las gracias al señor Jordi Zamarreño por su tiempo y concedernos la posibilidad de hacerle este buen monton de preguntas sobre tantas cosas distintas y no solo relacionadas con la traduccion al castellano.

Personalmente ha sido un placer tratar con alguien de tan buen talante y con tan buena predisposicion a todo lo que le hemos preguntado.

Gonzalo Aka Tel ' Arin

LOCALIZACION, LOCALIZACION, LOCALIZACION

D&D Outsider, Jared von Hindman

Traducido por: Barón

Los pueblerinos en peligro son algo común en casi cualquier aventura de D&D (por lo menos en la categoría heroica, después de eso, países enteros, y después incluso mundos llegan a estar en peligro). ¿Quién no ha salvado un pueblo de bandas de gnolls, resuelto el curioso problema de un granjero a lo “antiguo mal enterrado en mitad de mi maizal”, limpiado el orfanato de banderhobbs, o rescatado a la doncella del pueblo (de todos modos no se como tienen solamente una en el pueblo) de las mentes maquiavélicas de un culto oscuro que resulta que tiene demonios a sus ordenes?

Durante el curso de la carrera de un aventurero medio, habrá visitado docenas de pueblos aislados seriamente necesitados de rescate por parte de cualquiera capaz de tirar un d20. Esto es particularmente cierto si estas metido en la RPGA, un formato de juego en el cual cada sesión no solo suele tener lugar en una ciudad nueva, sino que a veces incluso en otro continente. Los aventureros de un mundo de fantasía van un montón de un lado para otro, y cuando el dragón esta muerto y el tesoro dividido, se largan a otro lugar a por mas, dejando atrás una ciudad.

Esto es acerca de lo que vamos a hablar hoy: explorar las motivaciones de la gente normal, y lo que significa exactamente tener una economía “basada en aventureros”. En serio. Vamos a hablar acerca del dueño de pequeña empresa en el mundo de D&D y como se puede trancar ante la noción de los “Apuñala-pueblos”.

Es mas interesante de lo que pensáis, lo prometo. Pero primero, organicemos el escenario.

¿Por qué en el nombre de [insertar nombre de deidad] construirías tu asentamiento pegado a un bosque lleno de demonios? ¿O en la base del “Monte Brechasangre”, querido hogar de los caballeros de la muerte draconicos come-ojos? ¿O encima de algo llamado “la tumbita de los horrores”? Puede que esto no sea tan difícil de entender si trabajamos en ello. Es posible que el asentamiento estuviese ahí antes, puede que los monstruos vinieran después, y puede que el pueblo fuese construido por cultistas para cubrir la primera tumba que hizo Acererak para el concurso de ciencias del cole cuando tenía 14 años. En todas las aventuras gente real vive en estos lugares, ignorantes del horror hasta que necesitan que un grupo de aventureros aparezca para sacar las castañas del fuego a última hora.

Así que la pregunta es: ¿Por qué se quedan? Si tu granja esta situada en el borde del bosque de sangre y misterio, esta casi garantizado que encontraras algo horrible comiéndose tu ganado cualquier día de estos. Piensa en cada encuentro aleatorio que has experimentado viajando a través del bosque o de una zona dura de una ciudad. Los habitantes se arriesgan a ello cada vez que van a hacer la compra. ¿Por qué no podría un hombre decidir que el, su mujer y sus hijos necesitan encontrar una vida mejor en algún otro lado? ¿Es acaso un tipo orgulloso, que quiere ver a sus hijos masacrados por orcos en nombre de el honor familiar? ¿Por qué la mujer no se lleva a sus hijos a casa de sus padres hasta que el peligro pase?

Puede que se deba a una sensación de estar atrapado. Si el mundo de D&D es un lugar oscuro, con pequeños parches de luz (bien) repartidos en él, es fácil imaginar que la vida será igual en todas partes. Y esto es cierto en gran medida. Si la familia Zantal Coilbone se muda a Calimshan, de repente matones hombre-rata estan amenazando su propiedad. ¿Aguasturbias? Genial, ahora la familia Coilbone acaba de perder a otro miembro en un complot demoniaco que incluía vendedores a domicilio y un montón de fuego.

Así que, ¿Quién vive ahí?

Aquí tenemos a los dos tipos de habitantes que viven en el pueblecito “destruido/saqueado/invasado/corrompido por _____”. El primero es el superviviente de voluntad férrea. Es un hombre orgulloso, y de no ser por la tradición familiar y la hipoteca, probablemente seria un aventurero. Seguramente tiene un grupo de garaje formado por otros padres del pueblo, que se reúnen los fines de semana para ensayar. El segundo es, bueno... El inútil y acogotado. Este es el tipo de la mayoría de la gente que los aventureros se van a encontrar. ¿No me crees? ¿Cuántas veces ha echado un cable la gente del distrito comercial cuando los secuestradores hobgoblins intentaban escapar de tu hacha de batalla de la justicia? Oh, por supuesto, NUNCA.

Por supuesto, hay maneras diferentes de mirar a por que se queda la gente, si tienes ganas de escarbar un poco en el asunto.

Un rey/alcalde/jefe tribal/ lo que sea no puede dirigir nada si toda su gente se va. Si Nueva York estuviese plagada de murciélagos cagafuego nocturnos, un montonazo de gente se iría a Jersey. ¿Qué puede hacer un brillante pensador de la clase dirigente para evitar que su gente le deje? Aparte del obvio “construir un muro para evitar que nadie se vaya” (lo que me viene a la mente demasiado rápido, teniendo en cuenta que vivo en Berlín), hay una opción más atractiva (y menos terrible) que puede explicar cómo puede un rey mantener el poder cuando ni siquiera es capaz de defender a su gente. ¿Porque sabes que no puede, no? ¿Si pudiese, por que tendría tu grupo que salvar el pueblo una y otra vez?

La respuesta, damas y caballeros, son los subsidios.

Eso es, creo que muchos reinos ofrecen dinero a aquellos que viven en áreas “peligrosas”, poniendo como condición que no se muden. Pierden dinero continuamente, con sus cultivos que-

mados por dragones una y otra vez, sus mercancías robadas por kobolds, y su ruta comercial plagada de fieros orcos. Ofrecer una ayuda económica al hombre de a pie de La garganta del Peligro ayuda a explicar por que se quedan.

Puede que el dinero les mantenga con un buen nivel adquisitivo cuando no hay un bulette apareciendo en el sótano, al estilo graboid. Puede que se lo envíen a su familia de Calimshan para ayudar con todas esa mordeduras de hombre-rata. Que demonios, puede que el mandamás reparta flyers publicitarios en las áreas circundantes, pegados al trasero de los caballos en el parking: “¡Dinero Gratis! ¡Acción! ¡Experiencias Excitantes! ¡A Veces Muertes Horribles! ¡¿He mencionado ya el DINERO GRATIS?! ¡Ven a la garganta del peligro y únete a la familia!”. Para ser honesto, me mudaría a cualquier sitio si lo publicitasen de esa manera.

El problema de mirar a las victimas como gente que conocía los riesgos, es que la labor del héroe no parece tan... pía. Si un capitán navega hacia la “Cueva de los tiburones enfurecidos que te comerán”, como que le echas la culpa por ser tan lerdo.

Todo lo que puedo decir es que la lógica se dobla sobre sí misma. Cualquiera que sea la razón de que un habitante se quede en una zona de horror y muerte (la mayoría del globo en casi todos los entornos fantásticos), aun tiene que ganarse la vida. A pesar de que el comercio, la manufactura y la agricultura son opciones perfectamente viables, veamos lo que significa para una ciudad tener una economía “basada en aventureros”.

Un estímulo económico basado en aventureros

Curiosamente, la mayoría de los pueblos que se balancean en el borde del peligro tienen una economía basada en aventureros. Solo que tu no te has dado cuenta. ¿Qué es lo primero que



haces al llegar al pueblo? Buscar la taberna, la tienda de armas, y puede que el deposito de excedentes alquímicos. Así pues, desde la perspectiva de de los habitantes, los aventureros en casa significan montones de dinero. Usan monedas de oro a espuestas, y rara vez encuentran monstruos cuyos bolsillos estén llenos de plata o cobre, las divisas mas comunes y de menor valor que se pueden encontrar.

De una manera parecida, los monstruos significan negocios boyantes, pero llegaremos a eso en su momento. Ahora mismo, déjame convencerte de cómo puedes caer en la economía aventurera. Pongamos que estas en una región montañosa y desolada, y te encuentras la ciudad de “Riesgo”, que esta a la sombra del “castillo Precario”. Riesgo sólo tiene 5 edificios, ta-

berna incluida. El grupo se sienta en la taberna, mientras un tipo grandote lava lentamente una jarra in-lavable. “¿Qué va a ser?”, pregunta. Y entonces la magia comienza.

Cuando un tabernero hace acopio de suministros, siempre se asegura de tener el combo “marido y mujer” para los viajeros de lejos con demasiado oro. Raro es el enano o tipo machote que no pide una cerveza enana (cuanto mas fuerte mejor, y si hay un dedo de goblin en ella, aun mas autentica). Igualmente, raro es el elfo o sofisticado pretencioso que no pide un cáliz lleno del mas floreado y exquisito vino elfito. La ciudad de riesgo puede estar a 500 leguas de la civilización más cercana, pero milagrosamente, la taberna siempre tendrá la capacidad de ofrecer productos que se ajusten a los gustos más exóticos. Si los aventureros no pidiesen bebidas exóticas constantemente, no tendría sentido que los comerciantes fuesen de un lado a otro vendiendo bebidas extrañas en lugares de difícil acceso. Maldita sea, eso si que es una aventura: ¿Quiénes son los valientes mercaderes que se aventuran en el peligroso bosque para asegurarse que los lugares dejados de la mano de dios tienen suficiente priva racialmente alcohólica?

Los aventureros son los turistas en el mundo de D&D. Gastan demasiado, destrozan el mobiliario, y poco mas o menos se saltan todas las costumbres establecidas. Y aun así... lo valen. Has notado que el misterioso caballero que se sienta en el fondo de la sala es el mismo hombre que les ofrece a los héroes algún tipo de trabajo o misión? Ese tipo ha estado pagando bebidas y alquilando habitaciones durante semanas, esperando a que apareciesen algunos aventureros. Como ya he dicho, los aventureros son la fuente del negocio.

La parte graciosa es cuando esta economía pasa a ser una simbiosis con los monstruos/el mal que los héroes vinieron a destruir originariamente. Si verdaderamente erradicasen cada

bestia en las alcantarillas y destrozasen a cada miembro del culto del dragón autóctono, que razón tendrían para volver?

Los alcaldes previsores harán todo cuanto puedan para proteger al menos a unos pocos kobolds para asegurarse de que generaciones futuras se beneficien del turismo. Teniendo en cuenta lo rápido que viajan las noticias en tu mundo de fantasía promedio, es fácil que para cuando tu grupo haya llegado a eliminar a las bestias, otro grupo les habrá dado la tunda de su vida. ¿Qué debe hacer la ciudad? Si has pensado que deberían “liberar unos cuantos monstruos que habían atrapado para que los aventureros se sintiesen mejor acerca del viaje”, te doy 10 puntos. Incluso podrían repartir camisetas que dijese “Maté gárgolas en Riesgo y todo cuanto conseguí fue esta estúpida camiseta”.

Esto solo pasa realmente si estas metido en el RPGA. Me encanta el formato, pero no hay nada más divertido que encontrarte con otro personaje, y descubrir, durante una conversación, que ambos habéis estado en la misma ciudad, y os habéis enfrentado al mismo peligro, solo que diferentes días. Por supuesto, algo de inocencia y descreimiento son necesarios... nadie creería que el pueblo esta plagado de orcos, y que sus trucos han funcionado docenas de veces. Para aquellos que no estén en el RPGA, sería como haber superado la tumba de los horrores sólo para darte cuenta de que el novato del grupo hizo lo mismo hace dos meses.

Todo lo que propongo aquí es que los pequeños pueblos rodeados de peligros viven de de los aventureros de varias maneras, y la idea de que esas “repeticiones”, sean, pues eso, “repeticiones”, no es tan improbable (y podría servir como un gancho verdaderamente cómico, al pillar a un pueblerino con las manos en la masa, digamos, sembrando el pueblo de monstruos). Sea como sea, un pueblo necesita ser rescatado, bien por



los aventureros, o el Doctor Who.

¿Cómo llego a Apuñalapueblo?

Si los jugadores son conscientes de que los pueblerinos saben a lo que se dedican los aventureros, podría servir para desechar varios clichés. Si un tabernero ofrece “vino-lobo” a un cambiante, debería sorprender a la gente. Puede que sea el producto real, o puede que sea alguna extraña mezcla creada siguiendo

la premisa de “los enanos solo beben cerveza enana/los elfos solo beben vino elfico”. Otras posibilidades incluyen brandy de dragón, chupitos de hobbit, hidromiel fragmentaria, e incluso devabsenta celestial.

Pero si los jugadores saben que los pueblos en peligro los ven como una industria en lugar de cómo a sus verdaderos salvadores, pone en cuestión ciertas cosas. Lo que te permite llevarlo al último extremo.

Permitidme que os introduzca a la idea de los “Apuñalapueblos”. A lo largo del mundo, flyers promocionan tumbas antiguas dejando libre males que no deben ser nombrados cerca de esta poco conocida ciudad. Otros requieren que las buenas gentes traten de evitar que los orcos incendien los campos. ¿Otro mas? Dragón negro. Necesitan aventureros para que vengán y les salven.

La verdad en el asunto? Los Apuñalapueblos son trampas mortales meta proporcionales. Seamos serios por un momento, ¿cuanto tiempo crees que tardaría la gente común en enfadarse si, viviendo en una pobreza total, fuesen atacados por monstruos, y al aparecer los aventureros ricachones (recordemos que tu armadura mágica vale más de lo que muchos ganan en su vida), estos exigiesen oro y tesoros a cambio de ayudar, y además fuesen maleducados con el personal del bar y le robasen el dinero a todo aquel que tumbasen en una pelea de bar?

Volvamos a la ciudad de Riesgo, y digamos que los aventureros han perdido. Unos sabuesos infernales les destrozaron y, con el tiempo, se fueron. Los habitantes salieron de sus escondites y vieron a los mercenarios muertos a sus pies, sus armas y armaduras mágicas justo ahí. Una pequeña fortuna surgió de vender los artículos de los muertos, y nadie pensó en hacer de ello una costumbre hasta un año después, cuando el virote de rayo de un mago caótico que se intentaba escapar despacho a tres aventureros en la taberna.

Probablemente veis adonde quiero llegar. El Apuñalapueblo esta diseñado para que los aventureros no salgan necesariamente vivos de ahí. El enorme influjo del dinero de artefactos mágicos de segunda mano alimenta una economía allí donde se puedan permitir ciertos riesgos. ¿No hay guardias? Claro, por que no. ¿Permitimos que excaven en el cementerio? Suena bien. ¿El señor Barleon quiere empezar a criar dracos? ¿Un extraño

culto quiere construir un templo en las afueras de la ciudad? Si, nos gusta la idea. Incluso puedo imaginarme Apuñalapueblos construyendo mazmorras falsas, solo para sellarlas tras los aventureros y volver al mes para saquear los cuerpos. Es oscuro, por supuesto, pero tiene un terrible realismo. Quiero decir, ¿en un mundo tan duro como este, que clase de gente es la que sobrevive?

En mis partidas uso el termino “Apuñalapueblos” como una leyenda. Es una situación que los aventureros tienen que estar vigilando. Para una referencia más popular, es como el papel de Lawrence Fishburne en Predators, donde, siendo el ultimo superviviente en un planeta muerto, trata de matar a su salvadores para equiparse mejor. La idea no es nueva, pero es una derivada natural de lo que he estado hablando. Los Apuñalapueblos no son movimientos inteligentes por parte de la comunidad (solo hace falta que sobreviva un héroe para arruinarlo todo), ¿pero como argumento que ilustra la desesperación de unas gentes que viven en el mismo borde? No esta mal.

Dejando a un lado los lugares oscuros, no hay nada malo con convertir tus pueblos en el equivalente de una doncella que se desmaya al primer signo de peligro. Los héroes necesitan comunidades en peligro para justificar su existencia y el estudio de cómo lanzar bolas de fuego o decapitar zombies. Y tampoco hay nada malo en hacer de turista brutal e indeseable (hay una larga tradición en ese aspecto cada vez que un mago eladrin y un bárbaro enano se alojan juntos).

Puede que no estemos destinados a mirar así de cerca como funcionan las economías, o a preguntarle a un colono por que no se va de el valle maldito. Tal vez deberíamos volver atrás, dejar las cosas como eran antes.

Pero aun así, las cosas son mucho más interesantes de este modo. “Interesante” suele ser mas peligroso que un bosque encantado. Ahora, si me disculpáis, tengo que ir a hablar con un gnomo acerca de una propiedad compartida. Me van a hacer un descuento debido a algunos daños de ankheg. ¿Cómo de mal puede llegar a estar?



OBLIVIA



“No había duda de sus malas intenciones, pues se reflejaban en su mirada como Narciso en su estanque. Pero al contrario que este ultimo el ser que observe por encima de mi hombro se me antojo repúgnate.

Encorvado y largo como un lagarto tenia la piel entre cetrina y amarillenta. Olía a libros viejos y humedad, ademas siempre llevaba una capa mugrienta dos tallas mas grandes (lo que me hace pensar de que podría tener tal dudosa procedencia) donde se envolvía para ocultar sus furtivos movimientos. Boca grande y mezquina, nariz aguilena y media melena cana y grasienta terminaban un conjunto que en ninguna esquina se le vía la “gracia” del pueblo Oblivio. La vida tiene mal gusto con sus bromas.

Se deslizó entre los vetustos estantes que tapizaban de libros las paredes de la biblioteca, como Dragón que conoce su cubil, se acerco rápidamente donde escodia el volumen que solicite y siseando una maldición lo recogió con sus delgadas manos y me lo tendió desgano. Vigilando aun, me senté en el escritorio principal, cerca de la cristalera. La som-

bra del bibliotecario se alargaba desde el otro extremo de la sala hasta mi posición, en un furioso silencio me di la vuelta y clavé mis irascibles ojos sobre su detestable figura, el insensato me sostuvo la mirada unos instantes y en un gesto insolente se encogió de hombros y abandono la sala canturreando alguna vieja canción. Aliviado abrí el Vademécum.

Un torrente de letras salpicaban las laminas del grueso volumen. Era un idioma que reconocí rápido como el mío propio, el duro Otrantes, pero en una variante más lejana, de otro tiempo pasado donde quizás no gobernarán príncipes las “tierras de Fuego”. Ley poseído por un ansia terrible, reflejo de los miedos internos a los que me enfrentaba, ya que el fracaso de mi búsqueda podría conducir a la nación en un paso en falso que desembocara en una segunda guerra civil, de la cual no sobreviviríamos. Después de que la primera se mantuviera durante 500 años, en la cual el reino se dividió en cuatro principados, tuvimos que acercarnos al borde de la extinción frente a un enemigo común, los barbaros de las estepas con sus oscuros dioses, para traer una débil paz de cristal.

Este es un mundo viejo, de una exuberancia de belleza y frialdad reflejo de la mano que lo mece. El capricho de la naturaleza creo bellas cataratas, eternas llanuras y titánicas montañas de cumbres nevadas, ríos caudalosos salpican el país, dando a morir en el tempestuoso Mar Gris, que enamora con su inmensidad y fuerza, lindando al otro lado de la región se encuentran los mágicos bosques de las hadas, o así los llaman los supersticiosos habitantes de las colinas, con robles oscuros de ancestrales edades y cientos de plantas que salpica la zona de mil colores.

Soy un guerrero, no un poeta, ni un estudioso como mi hermana o mi difunto mellizo, pero no hace falta tener un alma sensible para amar los acantilados de Oblivia, muros escarpados de decenas de metros por los cuales trepan el viento o el mar en los días de tempestad, es fácil quedar embelesado de los blancos picos de Arum, o por el contrario aterrado de la belleza espectral de las colinas y túmulos de “Los Antiguos” que salpican Sarria, es quizás mi tierra, Otranto, la que menos llame la atención a simple vista, pero está llena de pequeños tesoros de las estepas, pantanos ricos de vida y cientos de pájaros que sobrevuelan mis tierras todo el año, de los bosques surge venados en las épocas de caza y que tanto he disfrutado cazando, por deporte y tristemente, a veces, por necesidad.

Me llamaron traidor quizás, otros insinuaran que usurpé algo que no me pertenecía en un golpe de estado y mi vida corre peligro desde que abandone mi castillo y la seguridad de camaradas y escuderos. Pero para enderezar la historia un hombre a de tener la determinación de abandonar su buen nombre y enguantar su mano con malla, sacrificarme es lo menos que puedo hacer por mi país y por mis súbditos. Pero para ello necesito el corazón que toda motivación impulsa, el combustible que hace tiempo se secó de nuestras reservas al consumirlo para pagar la deuda con los despreciables enanos (usureros, engendros violadores de campesinas), La Plata.

En la antigüedad, antes del gobierno del rey Segismundo, existió un mago todopoderoso que reinó en Sarria, fue conocido como el Rey Araña, un alquimista y nigromante sin igual, dicen que su tesoro solo es comparable con sus atrocidades. Se dice que lo repartió en generosas cantidades entre sus lugartenientes, y que ahora toda esa plata y joyas duermen en la tierra, en las tumbas de sus anteriores amos, aguardando que alguien lo coja... "A la Sombra del Rey Araña"...





LA AMENAZA DE LA TORRE GELIDA

“LA AMENAZA DE LA TORRE GÉLIDA” es una aventura D&D para cinco personajes de 2º nivel. La aventura esta situada en el escenario de REINOS OLVIDADOS cerca de la villa de Aguas Fuertes en el Valle Grís. Esta aventura esta pensada para encajar bien con la sencilla aventura hallada en el Capítulo 1 del Escenario de Campaña de los REINOS OLVIDADOS. En especial, la aventura conforma una excelente secuela para El Túmulo del Rey Ogro, la cual presenta Aguas Fuertes y la zona circundante junto a varios PNJs que serían excelentes patrocinadores para enviar a los PJs hacia esta aventura. Sin embargo, no es necesario para los personajes haber visitado Aguas Fuertes anteriormente.

Por Sean Molley

Ilustraciones por Rob Alexander, Ben Wootten y Ron Lemen

Cartografiado por Kyle Hunter

Traducido por Humuusa (aka Bowesley)

Maquetado por Telarin



TRASFONDO

Hace unos 30 años, un brujo enano llamado Draigdurroch llegó al Valle Gris. Draigdurroch era parte de una cábala de brujos, y sus estudios en particular trataban con las creación de nuevos tipos de misteriosos pactos. Creía que el Bosque Terrible albergaba una especialmente potente fuente de energía sin explotar -los restos de una deidad fracasada. Miles de años antes de la Plaga de los Conjuros, una ciudad netherina llamada Karsus existía en la zona, y el semidios Karsus era su mecenas. Karsus intentó y fracasó en ascender a la completa divinidad, muriendo en el proceso, y su ciudad (junto con el resto del antiguo Imperio de Netheril) cayó no mucho después. Los estudios de Draigdurroch sugirieron que los restos petrificados de Karsus aún yacen bajo el corazón del bosque. Draigdurroch esperaba que podría explotar la latente energía que Karsus había acumulado y usarla para alimentar su nuevo pacto. El brujo enano construyó una torre a una milla fuera del Bosque Terrible y comenzó sus experimentos en serio.

La corazonada de Draigdurroch resultó ser correcta. Un poderoso nexo de energía mágica existe bajo el corazón del Bosque Terrible. Sin embargo, los espíritus feéricos que habitan dentro del Bosque Terrible saben desde hace tiempo de cuán peligrosos pueden ser los restos de Karsus si el poder del semidios cae en manos equivocadas. Se han designado como guardianes para asegurarse que nadie manipula el lugar de descanso de la deidad fracasada. Cuando los esfuerzos de Draigdurroch comenzaron a dar frutos y el brujo enano se basó en las latentes resonancias del poder de Karsus para formar un pacto oscuro, las hadas se acercaron a él y le advirtieron que pusiera fin a su intromisión. El brujo confiaba en sus poderes e ignoró el aviso. Por su temeridad, las hadas le castigaron. Draigdurroch fue aprisionado dentro de las Tierras Salvajes de las Hadas y su torre fue precintada en un bloque de hielo mágico como aviso para otros. Las hadas situaron una poderosa gema conteniendo un espíritu del viento para actuar como piedra angular para mantener la barrera gélida.

El ritual llevado a cabo por las hadas estaba pensado para tener una zona de efecto limitado -la torre de Draigdurroch fue encerrada en hielo, pero se suponía que las tierras circundantes no se verían afectadas. Desafortunadamente, tal conjuro poderoso no podría pasar desapercibido por siempre. La torre de Draigdurroch albergaba varias brechas al Caos Elemental que él había creado como parte de su búsqueda arcana. Recientemente, un grupo de guerreros de hielo descubrieron una de estas brechas cuando fueron atraídos por la fuerza de la energía fría que emanaba de la gema. Han establecido su residencia en la torre de Draigdurroch, encontrándola un entorno más habitable gracias a la perpetua capa de hielo. Los guerreros han comenzado a modificar el ritual que las hadas crearon, aumentando su poder y extendiendo los efectos de la escarcha mágica sobre una zona mucho mayor. Si no son detenidos, un invierno permanente caerá sobre todo el Valle Gris.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La aventura tiene lugar antes de Estival pero antes del final de la Solana. Durante las últimas semanas, las temperaturas en el Valle Gris han descendido hasta niveles que normalmente no tendrían lugar hasta después de La Buena Cosecha. Las cosas todavía no se han vuelto demasiado peligrosas para los viajeros, pero a todos indicios, el invierno está llegando varios meses antes. Si esto tiene lugar, las cosechas se congelarán y morirán antes de que estén listas para ser cosechadas, situando el suministro de alimentos de toda la zona en riesgo.

Los PJs pueden descubrir una poca información preciosa en Aguas Fuertes. Sin embargo, algunos de los leñadores locales informan que las frías temperaturas parecen ser más pronunciadas en la zona del Bosque Terrible. ¡Incluso los rumores hablan de ventiscas a plena luz del día!. Alguno afirman que es obra de las hadas malignas, pero los líderes del pueblo creen que una fuente más probable del problema es la Torre Draigdurroch. Nadie ha visto o sabido nada sobre Draigdurroch en 30 años, y la

historia maldita de la torre es bien conocida. Los PJs pueden encontrar un mapa razonablemente detallado de la zona y partir para investigar la torre.

El primer desafío de los aventureros es el clima mágicamente alterado. Los guerreros de hielo han manipulado la magia de la gema feérica y han creado una poderosa nevada para envolver la zona alrededor de la torre. Los PJs deben superar el desafío de habilidad para atravesar los traicioneros peligros invernales. Su éxito o fallo en este desafío determina si se encuentran en una posición favorable cuando son emboscados por los goblins durante un lapso en la tormenta. Estos goblins han sido tocados por la escarcha que ha corrompido la magia feérica, proporcionándoles algunas características inusuales.

Tras vencer a los goblins de la escarcha y superar la tormenta, los PJs llegan a la torre, que es un edificio de tres plantas tallada con imágenes de demonios y diablos (en honor al pacto infernal original de Draigdurroch). El caparazón de hielo sigue intacto, así que los PJs necesitan encontrar una forma de atravesarlo antes de que puedan entrar en la torre. Sin embargo, cuando lo hagan, activan algunas de las defensas originales de la torre, ya que algunas de las tallas y estatuas se animan y atacan.

Dentro de la torre, los PJs descubren que todo está perfectamente preservado, como si el brujo se hubiera marchado hace una hora. La escarcha cubre cada superficie, pero los muebles y los contenidos de la torre están intactos. Los guerreros de hielo atacan desde todos los lados en una batalla que abarca dos pisos de la torre.

Los PJs no solo deben lidiar con el grupo principal de guerreros dentro de la torre, sino también con los refuerzos que llegan desde el Caos Elemental a través de pequeñas brechas en las chimeneas.

Una vez que los guerreros han sido despachados, los PJs pueden ascender al estudio de Draigdurroch, donde encuentran sus notas y rituales de investigación, junto con unas pocas trampas dejadas para proteger sus posesiones de los intrusos. Aquí des-

cubren la verdad sobre los esfuerzos del brujo para utilizar el poder de la fallida deidad Karsus. Esto te proporciona una forma de introducir el pacto oscuro de brujo (de la Guía del Jugador de los REINOS OLVIDADOS) para tu campaña si estas dispuesto. Los PJs también pueden averiguar que Draigdurroch formaba parte de una cábala mayor de brujos, así que puede que su investigación no finalizará cuando las hadas maldijeron y precintaron la torre.

En la parte superior de la torre, los PJs descubren la verdadera fuente del clima antinatural. El ritual del invierno se esta retroalimentando y haciendose más poderosor por el día. La única forma de detenerlo es destruis la gema que actua como el foco del ritual. Sin embargo, cuando los aventureros intenten interferir con la gema, su criatura guardián surge y les ataca.

En su viaje de vuelta a Aguas Fuertes, los PJs se tropiezan con débiles zombis nacidos del frío, recientemente animados por la corrompida magia del invierno. Esto es un encuentro opcional que te permite introducir otra localización de aventura de tu propia invención para aventuras posteriores. Puede ser omitido sin problemas, o puedes trasladarlo a la primera parte de la aventura -ya sea antes o después de la emboscada goblin.

GANCHOS DE AVENTURA

La aventura asume que los PJs o bien están establecidos en Aguas Fuertes o han llegado al pueblo por alguna razón. El gancho principal es que se pida a los PJs que investiguen el clima antinatural antes de que se convierta en un problema serio. Puede que los PJs ya conozcan a algunos o a todos los ciudadanos importantes de Aguas Fuertes, pero incluso si es su primera visita al pueblo, aún son la elección obvia para investigar el temprano comienzo del invierno. Para más información sobre Aguas Fuertes, consulta el Capítulo Uno de la Guía de Campaña de los REINOS OLVIDADOS.

Los granjeros locales están pidiendo a la Dama Fuego Lunar, el líder civil de Aguas Fuertes, y al Hermano Grifo, el líder del

templo de Silvanus, saber lo que está pasando. Naturalmente la sospecha recae sobre magia maligna, como suele suceder en este tipo de casos, lo que lleva la participación de Curuvar el Descarado, el mago residente de Aguas Fuertes. Cualquiera o todos estos tres pueden pedir ayuda o contratar a los PJs.

La Dama Fuego Lunar: Como líder civil de Aguas Fuertes, la semielfa Dama Fuego Lunar es responsable de la protección del pueblo. Ha sido regañada por los granjeros locales, quienes están preocupados sobre la temprana llegada del invierno. Si la cosecha se arruina, entonces todo el Valle Gris sufrirá un duro invierno.

Lee lo siguiente:

“Estariamos en deuda con vosotros si descubris la fuente de este invierno antinatural,” dice la Dama Fuego Lunar. “Si las cosas continuan asi, los cultivos morirán en los campos y el próximo Día de la muerte del invierno de Aguas Fuertes será mucho más que simbólico. Os sugiero que comenceis investigando la Torre Draigdurroch, cerca del Bosque Terrible. Considerando la historia de la torre, no puedo imaginar que solo es una coincidencia. Estoy segura que Curuvar puede contaros más. Honestamente, 30 años es demasiado tiempo para esperar -alguien debe explorar la torre de todas formas. ¡Estoy segura de que será una gran aventura!.”

Como brujo, la Dama Fuego Lunar desde hace tiempo ha estado interesada en la Torre Draigdurroch para sus propios fines. Conoce todo del Trasfondo hasta el momento en que Draigdurroch desapareció. No conoció personalmente al enano, pero tenía fama de poseer una buena colección de tomos mágicos. Así, además de contratar a los PJs para determinar si de hecho la torre es la fuente de este temprano invierno, la Dama Fuego Lunar también les pide que le traigan cualquier libro de rituales u otros tomos mágicos que encuentran.

Curuvar el Descarado: El mago residente de Aguas Fuertes es un humano de mediana edad que normalmente se muestra suspicaz con los extraños. Sin embargo, Curuvar esta bajo mucha presión para hacer algo al respecto del cambio en el clima, ya que “obviamente” es causa de magia maligna. No es del tipo aventurero, y sus propios esfuerzos para descubrir la fuente del problema de lejos han dado pocos frutos. A pesar de esto, se ha cerciorado de que una poderosa aura mágica definitivamente emana de una zona cerca del Bosque Terrible. Como la Dama Fuego Lunar, Curuvar esta interesado en la Torre Draigdurroch y pide a los PJs que le traigan cualquier cosa que descubran que pueda pertenecer a la investigación arcana del brujo.

“Por el conjuro perdido de Mystra, estoy seguro que la torre debe estar conectada con esto de alguna forma. Nadie sabe que estaba investigando el enano Draigdurroch o que activó la calamidad que encerró su torre en hielo mágico, pero en cualquier caso magia de gran alcance esta involucrada, estas cosas tiene una forma de salirse de control. Parece que el Bosque Terrible esta atrayendo mucha atención estos días. Incluso si la torre no es la fuente del problema, quizás podias encontrar una pista entre las notas o posesiones del brujo. Ya va siendo hora de que alguien investigue todos los secretos antiguos de esta zona.”

El Hermano Grifo: El líder del templo local de Silvanus, el Hermano Grifo es un humano musculoso de ascendencia Uthgardt. Aunque el invierno es una parte del ciclo de las estaciones y por lo tanto no una cosa mala por sí mismo, su temprana llegada es claramente una perversión del orden natural y como tal es motivo de gran preocupación para el Padre Bosque. El equilibrio entre las estaciones debe ser preservado. El Hermano Grifo puede presentar a los PJs tanto a la Dama Fuego Lunar como a Curuvar el Descarado.

Rumores y Relatos: Los PJs pueden verse involucrados en los problemas de Aguas Fuertes a través de varios residentes locales que se han topado con los efectos del clima antinatural. Una tarde pasada en el Pichel Verde ofrece todo tipo de rumores y especulaciones extravagantes. Los granjeros están preocupados por sus cultivos, los cuales se pueden congelar en los campos antes de que llegue la cosecha; los leñadores cuentan historias de caprichosas nevadas que tiene lugar a mitad del día y luego desaparecen como si nunca hubieran estado allí; los cazadores extienden relatos sobre extraños goblin de piel azul que acechan alrededor de las afueras del Bosque Terrible. Todo el mundo tiene una teoría favorita sobre que o quien esta detras de los problemas, pero sobre todo, la gente común tan solo está preocupada.

Viaje Interrumpido: Si los PJs no poseen lazos con Aguas Fuertes y solo deseas emplear la torre como un lugar de aventuras autónomo, puedes considerar comenzar la aventura con los PJs viajando a través de Valle Grís por asuntos que no tienen nada que ver, cuando de repente son golpeados por una poderosa ventisca mágica. Debido a la corrompida magia feérica, cada intento que los PJs realizan para librarse de la tormenta les lleva a dar círculos, de vuelta a la Torre Draigdurroch. La única forma para que los PJs escapen de la trampa en que han sido atrapados es abrirse camino hacia la torre y descubrir que esta causando el clima antinatural.

VIAJE A LA TORRE

Aunque nadie actualmente viviendo en el pueblo ha estado alguna vez en la torre, muchos tienen una buena idea sobre su ubicación aproximada a una milla al este del borde del Bosque Terrible. Alcanza la torre desde Aguas Fuertes toma menos de un día de viaje, así que los PJs no deberían necesitar acampar en el camino. Sin embargo, dada la situación, pueden desear prepararse para el clima frío. Aguas Fuertes tienen un almacén general y una botica que pueden suministrar todo lo básico. Los PJs también pueden pensar en lanzar el ritual Soportar los Elementos sobre ellos mismo, o pedir a la Dama Fuego Lunar o a Curuvar el Descarado que lo lanzan por ellos.

JI: LA VENTISCA

Mientras los PJs abandonan de Aguas Fuertes, lee lo siguiente:

El Valle Grís es hermoso a finales del verano, aunque un frío pronunciado en el aire incluso en lo que debería ser las partes más calientes del día indican que algo definitivamente esta mal con el clima. Las primeras horas de vuestro viaje pasan sin incidentes, pero mientras viajais a través del Bosque Alto, la temperatura desciente constantemente y un viento cortante transporta con él la promesa del invierno, incluso aunque las hojas ni siquiera han comenzado su cambio otoñal anual.

Más tiempo pasa, hasta que finalmente la visión de la madera blanco brillante de los árboles albinos que marcan la frontera del Bosque Terrible os informa que la Torre Draigdurroch debería estar a unas pocas millas de aquí. Sin embargo, ninguna de las marcas en vuestro mapa son visibles para orientaros. El horizonte esta envuelto por una capa de blanco sólido. Un niebla fría aparece para surgir del mismo corazón del oscuro bosque y copos de nieve empiezan a caer desde el cielo gris acero. El camino a seguir rapidamente se oscurece, como lo es el camino por el que habeis venido.

LAS MISIONES

En esta aventura, los PJs pueden intentar cumplir dos misiones. La secundaria se puede conseguir mientras los PJs buscan cumplir la principal en relación a la cuestión del clima.

Misión Principal - Fijar el Clima

Descubrir la fuente del antinatural comienzo del invierno y eliminarla para que así las estaciones regresen a la normalidad. La Dama Fuego Lunar recompensa a los PJs con 500 po en nombre de los ciudadanos agradecidos de Aguas Fuertes por completar esta misión.

Recompensa: 625 PX y 500 po.

Misión secundaria - Descubrir la Investigación de Draigdurroch

Llevar los libros de rituales o notas de investigación de Draigdurroch o bien a la Dama Fuego Lunar o a Curuvar el Descarado. Ambos PNJ están dispuestos a pagar hasta 100 po por estos objetos.

Recompensa: 125 PX por personaje, más 100 po por objeto recuperado.

La intensidad de la tormenta continua aumentando minuto tras minuto hasta que los PJs son atrapados en el medio de una ventisca total. Para encontrar su camino a través de la nieve compacta, deben tener éxito en un desafío de habilidad.

Los PJs deben sobrevivir a las duras condiciones mientras se mantienen en la senda correcta para alcanzar la Torre Draigdurroch. Emplean sus habilidades y conocimiento para escoger la dirección adecuada y para protegerse contra los peligros de la tormenta.

Debido a que la tormenta en algún sentido esta atacando a los personajes mientras viajan, este desafío se desarrolla en horas. Cada PJ debe intentar una prueba de Aguante cada hora, y cada PJ también intenta otra prueba durante cada hora. El desafío termina cuando los PJs consiguen o bien 8 éxitos o 3 fallos.

La Ventisca	Nivel 2
Desafío de Habilidad	375 PX
La nieve llega a vosotros tan rápido que bloquea la visión y de alguna manera amenaza con hipnotizaros con sus caóticos patrones. Un escalofrío profundo invade la zona ¿Puedes encontrar el camino a través de la tormenta y llegar a tu destino?	

Complejidad 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Acrobacias, Arcanos, Atletismo, Historia, Perspicacia, Naturaleza, Percepción

Otras habilidades: Aguante, Sanar

Éxito: Si los PJs tienen éxito, encuentran su camino a través de la tormenta, no perdiendo más esfuerzos curativos, y emergen en una posición favorable ante la emboscada goblin.

Fracaso: Si los PJs fracasan, aún sobreviven a la tormenta, pero cada personaje pierde 2 esfuerzos curativos para representar los golpes que reciben de la ventisca, y están en una posición desfavorable cuando los goblin ataquen.

Acrobacias CD 10 (1 éxito, sin máximo): Un fallo con esta habilidad cuesta al personaje 1 esfuerzo curativo. El PJ ayuda a guiar al grupo sobre los peligros como placas de hielo en la tierra y a través de repentinas ráfagas de aire que de otro modo derribarían a miembros del grupo.

Arcanos CD 15 (1 éxito, sin máximo): La primera vez que un personaje consiga un éxito con esta habilidad, él o ella también reconoce la naturaleza feérica de la magia, lo cual permite el empleo de la habilidad Perspicacia (ver más abajo). El PJ siente la dirección por la cual la energía arcana alimenta el flujo de la tormenta y puede rastrear de vuelta los flujos de magia para obtener un sentimiento de la ubicación de la torre.

Atletismo CD 10 (1 éxito, sin máximo): Un fallo con esta habilidad le cuesta al personaje 1 esfuerzo curativo. El PJ ayuda a abrirse paso a través de la tormenta empleando la fuerza bruta -abriendo una senda a través de un montón de nieve, moviendo árboles caídos o saltando sobre ellos, y así sucesivamente.

Historia CD 10 (1 éxito, sin máximo): El PJ recuerda un detalle específico sobre la ubicación de la Torre Draigdurroch o descubre una única marca que ayuda a orientarse al grupo hacia su ubicación y les guía a lo largo de la senda adecuada.

Perspicacia CD 10 (1 éxito, sin máximo): Esta habilidad no puede ser empleada hasta que es desbloqueada por una prueba de Arcanos con éxito. Debido a que la tormenta es parcialmente resultado de magia feérica, algunos de sus efectos son ilusorios. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Perspicacia reconoce algunas de estas ilusiones y puede ayudar al grupo a evitar viajar en círculos, impidiendo que escojan sendas que parecen seguras pero que son peligrosas, y así sucesivamente.

Naturaleza CD 5 (1 éxito, sin máximo): El PJ confía en su conocimiento sobre la zona, una capacidad para estudiar terrenos, y un innato sentido de la dirección, y habilidades de supervivencia en la espesura para ayudar a guiar al grupo a través de la ventisca.

Percepción CD 15 (1 éxito, sin máximo): El PJ confía en sus sentidos agudos para buscar sendas seguras, evitar peligros, avistar agujeros en los remolinos de la tormenta, y de otra forma ayudar a guiar al grupo a través de la tormenta.

Aguante CD 10 (0 éxitos, todos los personajes deben intentarlo): Cada personaje debe intentar una prueba de Aguante cada turno (representando 1 hora de exposición a la tormenta) para resistir los vientos fríos y otros peligros de la ventisca. Falla significa perder un esfuerzo curativo, pero no cuenta como un fallo para el total del desafío. Los personajes que están protegidos por Soportar los Elementos o que posee una resistencia a frío innata ganan un bonificador +5 a estas pruebas (no son inmunes, porque algo del frío es mágico).

El PJ tolera las condiciones climáticas.

Sanar CD 10 (0 éxitos, pero puede devolver un esfuerzo curativo): Un personaje que no ha intentado emplear otra habilidad (aparte de Aguante) durante un turno puede intentar una prueba de Sanar si otro personaje falla una prueba de habilidad que puede causar la pérdida de un esfuerzo curativo. Si la prueba de Curar tiene éxito, el otro personaje no pierde el esfuerzo curativo, pero el fallo del personaje aún cuenta contra el total del desafío de habilidad. La prueba de

Curar no cuenta ni como éxito o fallo contra el desafío. El PJ ayuda a otro a tratar con las condiciones climáticas extremas.

DESARROLLO

A medida que la ventisca amaina, los PJs pueden ver la zona que rodea a la torre en varias millas esta cubierta con hielo y nieve, un avance del destino que le espera al resto del Valle Grís. La visibilidad es limitada, pero pueden entrever una silueta recortada contra el horizonte a cierta distancia. Aún disponen de unas pocas horas de luz diurna, e incluso si pierde esfuerzos curativos debido a la ventisca y acampan, esta claro que hacerlo es arriesgado, ya que otra, tormenta más fuerte podría llegar en cualquier momento. El mejor curso de acción es avanzar hacia la torre. (Si regresan en cualquier momento a Aguas Fuertes, tiene que superar otra ventisca la siguiente vez que intenten volver sobre sus pasos hacia la torre, y la intensidad de cada tormenta es mayor que la anterior, aumenta la CDs de todas las pruebas de habilidad en 1).

EMBOSCADA DE LOS GOBLIN DE LA ESCARCHA

Aunque los guerreros de hielo han manipulado el ritual original, la magia fundamental que crea esta nevadas antinaturales sigue siendo de las Tierras Salvajes de las Hadas, y como tal funciona de formas inesperadas y misteriosas. Hace unos pocos días, una tribu de goblin locales fue atrapada en una de tales repentinas ventiscas. Aunque muchos goblin murieron, aquellos que sobrevivieron a la tormenta quedaron sutilmente alterados, convirtiéndose en tocados por la escarcha. Su piel adoptó un tinte azulado y se encontraron bien adaptados a su nuevo entorno.

A medida que los PJs se acercan a la torre, llegan a una zona donde varias colinas se unen con hielo peligroso entre ellas. Este es un lugar ideal para una emboscada, y los goblin de la escarcha están esperando.

Encuentro Táctico: “Emboscada de los Goblin de la Escarcha.”

EMBOSCADA DE LOS GOBLIN DE LA ESCARCHA

Nivel de encuentro 3 (975 PX)

PREPARACION

Un grupo de goblin tocados por la escarcha han dispuesto una emboscada en esta ubicación. Dependiendo de como les fue con el desafío de habilidad, los PJs llegan a la zona en una posición más o menos favorable. Si los PJs tuvieron éxito en el desafío, se sitúan en la zona marcada “A” en el mapa. Si los PJs fracasaron el desafío, en su lugar se sitúan en la zona marcada “B”.

Además, este encuentro también incluye una zona de hielo traicionero.

Los goblin están situados en una elevación mayor, como se muestra en el mapa. Rampas de nieve compacta conducen a las colinas en unos pocos sitios, pero el terreno favorece a los goblin. Si ninguno de los PJs tiene éxito en una prueba de Percepción, los goblin ganan un asalto sorpresa. Todos los goblin están agachados y tienen ventaja por la elevación.

3 goblin de la escarcha francotiradores (S)

8 goblin de la escarcha cortadores (C)

1 goblin de la escarcha maldecidor (H)

Prueba de Percepción

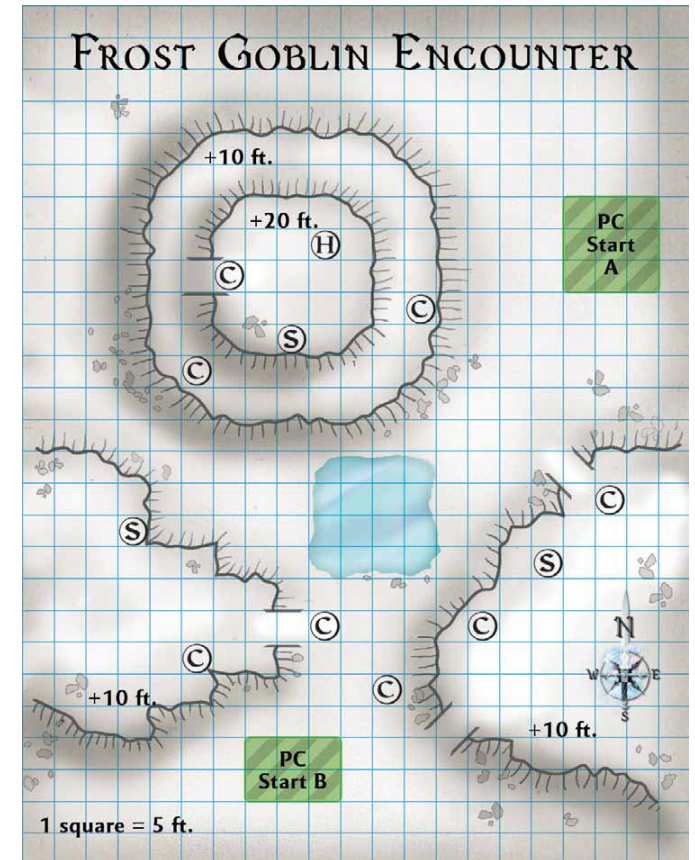
CD varia (Activa o pasiva, como sea adecuado; opuesta por la prueba de Habilidad del goblin, y tiene un bonificador +5). Un goblin está agachado sobre ti.

Prueba de Naturaleza (Entrenada solo) CD 16: Estos goblin parecen diferentes de los normales. Su piel azul es muy rara, y el hecho de que no están vestidos para el clima frío indica que de alguna forma se han adaptado al invierno antinatural. Probablemente son resistentes al frío.

Cuando los goblin atacan, lee:

Una masa de goblin surgen de las colinas a ambos lados vuestros. Gran parte de ellos esgrimen jabalinas y toscas espada corta, pero unos pocos de ellos visten mejor armadura y portan ballestas. Desde el punto de vista más alto, un goblin vestido con túnica agita un cetro y realiza gestos arcanos.

Hielo traicionero	Obstáculo nivel 1
Peligro	100 PX
Una capa de hielo en el suelo crea un obstáculo peligroso.	
Peligro: Esta capa de hielo cubre 20 casillas contiguas, convirtiéndolas en terreno difícil.	
Percepción	
No es necesaria ninguna prueba para percibir el hielo.	
Habilidad adicional: Naturaleza	
♦ CD 15: El personaje identifica las casillas de hielo traicionero.	
Activación	
El hielo ataca cuando una criatura entra o comienza su turno en una casilla de hielo traicionero. También ataca cuando una criatura se pone de pie de derribado en una casilla de hielo traicionero.	
Ataque	
Ataque de oportunidad	Cuerpo a cuerpo
Objetivo: Una criatura sobre el hielo.	
Ataque: +5 contra Reflejos.	
Impacto: 1d6 de daño y queda derribado. Si la criatura ya está derribada, no sufre daño pero su turno termina inmediatamente.	
Contramidas	
♦ Con una prueba de Acrobacias contra CD 10 y una acción de movimiento, un personaje puede moverse hacia 1 casillas de hielo traicionero sin arriesgarse a caer. Si la prueba falla o el personaje se mueve más de 1 casilla, el hielo ataca.	
♦ Con una prueba de Acrobacias contra CD 15 y una acción de movimiento, un personaje puede moverse a su velocidad normal a través del hielo traicionero sin riesgos a caer. (El hielo sigue considerándose terreno difícil). Si la prueba falla o el personaje intenta correr o cargar a través de hielo traicionero, el hielo ataca.	
♦ Con una prueba de Acrobacias contra CD 15, un personaje puede correr (acción de movimiento) o cargar (acción estándar) a través de hielo traicionero sin riesgo de caer. (El hielo sigue considerándose terreno difícil). Si la prueba falla, el hielo ataca.	



TACTICAS

El terreno favorece el combate a distancia y los goblin de la escarcha cortadores comienzan lanzando jabalinas en lugar de apresurarse al cuerpo a cuerpo. Se ocupan de cualquier que intente escalar los laterales de las colinas, permitiendo a los francotiradores permanecer libres. El maldecidor emplea su nube glacial para crear un cuadrado de terreno difícil, esperando ralentizar a algunos de los PJs para que si quedan expuestos a más ataques a distancia. La capacidad de caminar por el hielo de los goblin les permite ignorar el efecto. El maldecidor emplea maldición glacial y maldición vinculada al hielo para reducir la velocidad de cualquier PJ que parezca estar liderando el ataque.

Intenta mantener al menos un cortador cerca para que así pueda emplear la habilidad liderar desde la retaguardia si alguien le selecciona como objetivo con un ataque a distancia.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz varía dependiendo del momento del día.

Colinas: Las colinas son elevaciones +10 pies y +20 pies como se indica en el mapa. La rampas de nieve compacta suben los lados de las colinas en unos pocos sitios; son consideradas terreno normal. Un personaje también puede intentar trepar los lados de las colinas, los cuales son resbaladizos y fríos. Una prueba con éxito de Atletismo contra CD 10 permite a un personaje trepar a la mitad de su velocidad (así que costará 4 casillas de movimiento trepar el lado de una colina de 10 pies de alto).

8 Goblin de la escarcha cortadores (C)	Esbirro nivel 1
Humanoide natural Pequeño (frío)	25 PX c/u
Iniciativa +3; Sentidos Percepción +1, visión en la penumbra	
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	
CA 16; Fortaleza 12; Reflejos 14; Voluntad 11	
Resiste 5 frío	
Velocidad 6 (caminar por el hielo)	
⚔ Espada corta (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+5 contra CA; 4 de daño (5 de daño si el goblin de la escarcha cortador tiene ventaja de combate contra el objetivo).	
🏹 Jabalina (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 10/20; +6 contra CA; 4 de daño.	
Tácticas del goblin (reacción inmediata; cuando fallan un ataque cuerpo a cuerpo contra él; a voluntad)	
El goblin de la escarcha se desplaza 1 casilla.	
Alineamiento maligno Idiomas común, goblin	
Fue 14 (+2) Des 17 (+3) Sab 12 (+1)	
Con 13 (+1) Int 08 (-1) Car 08 (-1)	
Equipo armadura de cuero, espada corta, 5 jabalinas	

3 Goblin de la escarcha francotiradores (S) Artillero nivel 2	Humanoide natural Pequeño (frío)	125 PX c/u
Iniciativa +5; Sentidos Percepción +2, visión en la penumbra		
PG 31; Maltrecho 15		
CA 16; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 11		
Resiste 5 frío		
Velocidad 6 (caminar por el hielo)		
⚔ Espada corta (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
+6 contra CA; 1d6 + 2 de daño.		
🏹 Ballesta de mano (estándar; a voluntad)* Arma		
A distancia 10/20; +9 contra CA; 1d6 + 4 de daño.		
Tirador emboscado		
Quando un goblin de la escarcha francotirador realiza un ataque a distancia estando oculto y falla, se le sigue considerando oculto.		
Ventaja en combate		
El goblin de la escarcha francotirador inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.		
Tácticas del goblin (reacción inmediata; cuando fallan un ataque cuerpo a cuerpo contra él; a voluntad)		
El goblin de la escarcha se desplaza 1 casilla.		
Alineamiento maligno Idiomas común, goblin		
Habilidades Hurto +12, Sigilo +12		
Fue 14 (+3) Des 18 (+5) Sab 13 (+2)		
Con 13 (+2) Int 08 (+0) Car 08 (+0)		
Equipo armadura de cuero, espada corta, ballesta de mano con 20 virotes		

Mancha de hielo: La zona del cuadrado de 4 por 5 indicada en el mapa es terreno hostil. Los personajes que se mueven a través de esta zona están sujetos a los ataques del hielo tracionero (ver el bloque de estadísticas para los detalles). Todos los goblin poseen la capacidad de caminar por el hielo y pueden ignorar el hielo traicionero.

Tesoro: Los goblin poseen 50 po entre todos, más 2 pociones de curación. El maldecidor porta un cetro del ensañamiento +1.

Goblin de la escarcha maldecidor (H) Controlador de élite nivel 3 (líder)	Humanoide natural Pequeño (frío)	300 PX
Iniciativa +3 Sentidos Percepción +2, visión en la penumbra		
PG 92; Maltrecho 46 Resiste 5 frío Puntos de acción 1		
CA 19; Fortaleza 17, Reflejos 16, Voluntad 17; ver también cuerpo de hielo		
Velocidad 6 (caminar por el hielo); ver también tácticas del goblin		
⚔ Cetro del maldecidor (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
+7 contra CA; 1d6 + 1 de daño.		
🏹 Maldición gélida (estándar; a voluntad) ♦ Frío		
A distancia 10; +7 contra Fortaleza; 2d6 + 1 de daño frío, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).		
🏹 Maldición vinculada al hielo (estándar; recarga 🔄) ♦ Frío		
A distancia 10; +7 contra Voluntad; el objetivo sufre 3d6 + 1 de daño frío si se mueve durante su turno (salvación termina).		
☁ Nube gélida (estándar; mantenimiento menor; encuentro) ♦ Frío, zona		
Área explosión 3 en un radio de 10 casillas; impacto automático; todas las casillas dentro de la zona son tratadas como difícil terreno (criaturas con la capacidad de caminar por el hielo ignoran este efecto). La zona concede ocultación al goblin de la escarcha maldecidor y a sus aliados. El goblin de la escarcha maldecidor puede mantener la zona como acción menor, moviéndola hasta 5 casillas.		
🏹 Incitar bravura (reacción inmediata, cuando un aliado emplea tácticas de goblin; a voluntad)		
A distancia 10; el aliado objetivo puede desplazarse 2 casillas más y realizar un ataque.		
Tácticas del goblin ver Goblin de la escarcha francotirador		
Liderar desde Atras (interrupción inmediata); cuando es objetivo de un ataque a distancia; a voluntad.		
El goblin de la escarcha puede cambiar el objetivo del ataque a un aliado adyacente de su nivel o menor		
Cuerpo de hielo		
Cualquier criatura que impacta al goblin de la escarcha maldecidor con un ataque cuerpo a cuerpo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno de la criatura.		
Alineamiento maligno Idiomas común, goblin		
Habilidades Hurto +10, Sigilo +10		
Fue 10 (+1) Des 15 (+3) Sab 13 (+2)		
Con 14 (+3) Int 09 (+0) Car 18 (+5)		
Equipo ropas de cuero, cetro de maldecidor		

TORRE DRAIGDURROCH

Una vez que han lidiado con los goblin de la escarcha, los PJs pueden alcanzar la Torre Draigdurroch sin más incidentes. Muestra a los jugadores la ilustración de la torre en (más abajo) y lee lo siguiente:

La Torre Draigdurroch esta encerrada desde de arriba a bajo en un brillante caparazón de hielo puro. La luz del sol es reflejada en todas direcciones por los planos angulados de la barrera congelada, que sube hacia un único pico en el aire en lo alto de la torre y se ensancha a medida que desciende hacia el nivel del suelo. Un sensación palpable de frío intenso emana de la torre y de su prisión gélida.

A través del espejo imperfecto formado por el hielo, podeis ver que el exterior de piedra de la torre ha sido tallada en

grandes series de esculturas y relieves que muestran varios diablos en vuelo. Es como su una enorme columna giratoria de deminios hubiera surgido desde la profundidad de la tierra y haya sido empujada hacia el cielo. Su bocas están abiertas, aunque si están riendo o gritando es difícil de decir.

Una calzada circular de piedra corre alrededor de la base de la torre, y rechonchas estatuas de diablos de miradas extrañas de todo tipo se alinean a lo largo de ambos lados de esta senda. Los adoquines están congelados y parecen resbaladizos. La unica entrada obvia de la torre es una única puerta en la base, pero una capa de un pie de grosor de hielo sólido se interpone en vuestro camino.

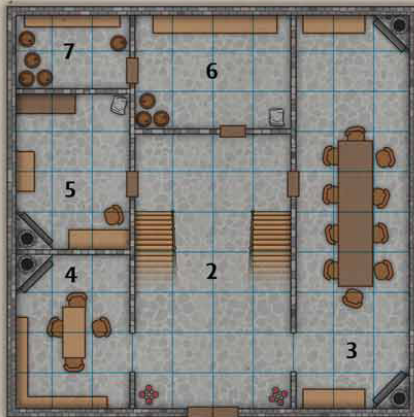
Varias cosas pasan en este encuentro. Primero, los PJs deben dar con una forma para romper el hielo para así poder alcanzar la puerta. (También pueden buscar alrededor de la torre con las

esperanzas de encontrar otra entrada, pero no hay ninguna). Los PJs tienen una serie de formas para atravesar el hielo. Pueden emplear la fuerza bruta, pueden emplear varios poderes (aquellos con la palabra clave fuego pueden ser especialmente eficaces), y quizás incluso pueden emplear sus habilidades (como realizar pruebas de Percepción para buscar puntos débiles en el hielo). El hielo está pensado como una barrera temática, no como un obstáculo significativo. La sección de 10 pies en frente de la puerta tiene defensa de CA y Reflejos 4, defensa de Fortaleza 12, inmunidad a los efectos que tienen como objetivo la Voluntad, 40 pg con resistir 20 a frío y vulnerable 10 a fuego. Derretir esta porción de hielo no hace que el resto del caparazón se derrumbe.

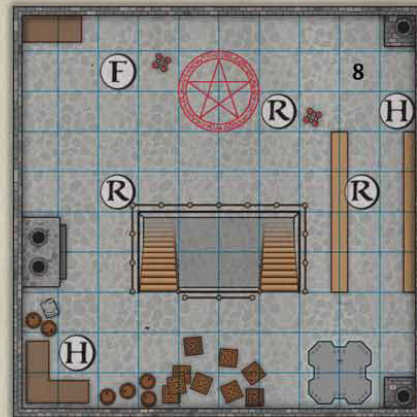
En el proceso de limpiar su camino a la puerta, los PJs también rompen el hielo exterior de varias secciones del exterior tallado de la torre. Esto es importante porque tan pronto como

WARLOCK'S TOWER INTERIOR

First Floor

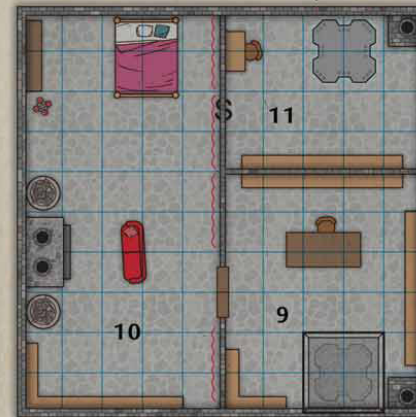


Second Floor



Levitation Disc
Up to Third Floor

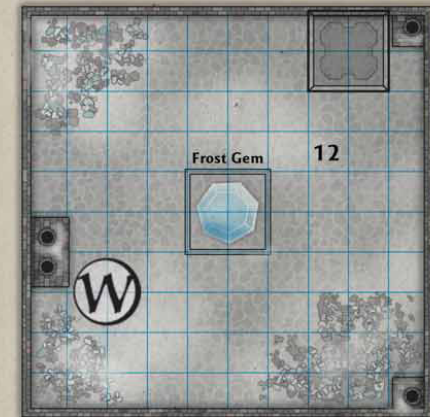
Third Floor



Levitation Disc
Up to Roof

Levitation Disc
Down to Second Floor

Roof



Levitation Disc
Down to Third Floor

1 square = 5 ft.



los PJs toquen la torre de cualquier modo (más probablemente abriendo la puerta), los guardianes se animan y atacan.

La puerta esta cerrada con el ritual Cerradura Arcana, necesitando una prueba de Hurto o una prueba de Fuerza contra CD 16 con éxito, o la aplicación del ritual Apertura, para abrirla. La Cerradura Arcana esta vinculada solo con Draigdurroch, y no esta por los alrededores para abrir la puerta a las visitas. Por supuesto, las diversas visitas no invitadas (primero las hadas y ahora los guerreros de hielo) han tenido sus propias formas de introducirse en la torre y no han tenido necesidad de emplear la puerta.

Encuentro Táctico: “Guardianes de la Torre.”

DETALLES GENERALES DE LA TORRE

A no ser que se diga otra cosa, las zonas en la torre poseen los siguientes detalles.

Iluminación: La torre esta llena de fuentes de luz mágica que a menudo están situadas en ubicaciones perturbadoras (como los ojos u otras partes de las estatuas diablo). El hielo que cubre cada superficie refleja y amplifica esta luz ambiental, tanto que todo el interior de la torre esta iluminado con luz brillante.

Techos: Los techos tienen 12 pies de alto. El centro del atrio que abarca el primer y segundo piso tiene 24 pies de alto desde arriba a abajo.

Puertas: El primer piso de la torre tiene puertas interiores de madera ligera que se abren fácilmente (romper CD 10) y no tienen cerraduras. Las demás puertas son más fuertes (romper CD 15) y tienen cerraduras (Hurto contra CD 19 para abrir).

Suelos: La torre esta hecha de piedra toda ella. Cada superficie esta cubierta con una fina capa de escarcha, pero esto no impide el movimiento.

Muros: Todos los muros de la torre están hechos de piedra que tienen alrededor de un pie de grosor. Tienen una CD para romper de 35. La superficie gélida exterior de la torre es casi imposible de trepar (CD 30) e inflige 1d6 de daño frío por asalto

a cualquiera que la toque con la piel desnuda.

Ventanas: La torre posee docenas de “ventanas” astutamente creadas, pero no dejan entrar ninguna luz en el edificio. En su lugar, sirven como una forma para aquellos dentro de la torre para observar el exterior. Por toda la torre, hay estatuas de diablos de pie y agachados contra las paredes en varios sitios. Muchas de estas estatuas poseen ojos que parecen brillar muy ligeramente (Percepción contra CD 15 para notarlo). El brillo proviene de pequeñas lentes de cristal que están situadas en las cuencas oculares. Estas cuencas dan paso a tuberías de piedra que contienen un astuto sistema de espejos. Estas tuberías llevan a las bocas abiertas de algunas talles a las afueras de la torre. En esencia, cualquiera que este adyacente a la pared interior que da al exterior puede encontrar una abertura para mirar a través y ver el exterior de la torre en el mismo lado, como si pared no estuviera allí. Esto concede línea de visión, pero no línea de efecto, desde dentro de la torre hacia afuera de la torre a cualquier personaje que mira a través de estas aperturas parecidas a un periscopio.

DENTRO DE LA TORRE: PRIMER PISO

Una vez que los PJs entren en la torre, encuentran que las condiciones dentro no son mucho mejores que aquellas de afuera, excepto que el viento aullante y la nieve molesta afortunadamente cesan. La temperatura permanece por debajo de cero, y una delgada capa de escarcha cubre cada superficie dentro de la torre. (Sin embargo, esta escarcha no es lo suficientemente gruesa para hacer que los suelos sean resbaladizos, así que los PJs pueden pasara por el interior de la torre sin tener que realizar pruebas de Acrobacias).

Todo esta perfectamente preservado, aparte de estar congelado. El hielo mágico ha penetrado tan profundamente en cada objeto en la torre que gran parte de las cosas son extremadamente frágiles (como si hubieran sido sumergidas en nitrógeno

líquido). La piedra y la madera están en gran medida ilesas, pero las telas y el metal se han vuelto tan quebradizos que se rompen con cualquier tipo de manejo burdo.

Cuando las hadas vinieron a por Draigdurroch, estaba completamente desprevénido y la lucha finalizó rápidamente. Los guerreros de hielo no tienen interés por los muebles mundanos de la torre y por ello los han dejado tranquilos. El efecto total es que la torre parece habitada, como si estuviera suspendida en un único momento del tiempo. Incluso las chimeneas siguen teniendo llamas azuladas congeladas dentro de ellas (esto es importante, ya que actúan como portales al Caos Elemental, como se explica en el encuentro táctico).

Encuentro Táctico: “Guerreros de Hielo.”

T1. VESTIBULO

Draigdurroch no fue terriblemente creativo cuando se trataba de proyecto de decoración. El interior de la torre continua el tema establecido en las tallas y estatuas del exterior. Las puertas llevan al salón de banquetes y a la sala de estar, mientras que un atrio de dos pisos con escaleras a ambos lados se abre directamente enfrente del vestíbulo.

T2. ATRIO / ESCALERA

Tres puertas cerradas llevan desde el atrio a la mitad trasera de la torre. Escaleras invertidas llevan hacia arriba desde esta zona al segundo piso. Cuando los PJs se muevan a esta zona, pueden atraer la atención de los guerreros de hielo, activando el encuentro táctico. Sin embargo, si los PJs escogen explorar toda la planta baja antes de subir por las escaleras, los guerreros contienen su ataque, esperando sorprender a los PJs cuando se hayan separado un poco y algunos de ellos estén en distintas habitaciones.

T3. SALON DE BANQUETES

Draigdurroch raramente tenía invitados, pero ocasionalmen-

te hospedaba a otros miembros de su cábala. El salón de banquetes se extiende toda la longitud de la torre, con chimeneas en ambos extremos. La mesa principal es lo suficientemente larga para acomodar a diez confortablemente. Los cubiertos son prácticos y no poseen ningún valor.

Las dos chimeneas en esta habitación están llenas de llamas azules congeladas; los guerreros del hielo pueden emplear ambas para entrar desde el Caos Elemental.

T4 . SALA DE ESTAR

Esta es una pequeña sala de estar con una mesa baja y varias sillas confortables. Grandes estanterías se alinean a lo largo de las paredes. La zona este repleta de tratados de los Nueve Infiernos y de varios señores diabólicos que habitan en ellos, prestando una especial atención a Asmodeo. Una cantidad de libros también cubren la historia del antiguo Netheril (el imperio original, no su encarnación actual). Como cualquier cosa en la torre, los libros están congelados, pero las páginas pueden ser pasadas con cuidado. Si un personaje se toma tiempo para estudiar estos libros, una prueba de Historia contra CD 20 con éxito revela que Draigdurroch tenía un interés particular en una determinada ciudad nethreina llamada Karse. La ubicación de Karse parece haber estado en algún lugar en la zona actual cubierta por el Bosque Terrible.

La chimenea en esta habitación está llena de llamas azules congeladas y los guerreros del hielo pueden emplearla para entrar desde el Caos Elemental.

Tesoro: En una de las estanterías hay una delicada escultura hecha de cristal mostrando a Asmodeo. Para un coleccionista adecuado, este objeto vale 260 piezas de oro. Sin embargo, los PJs deben tener cuidado manejando el objeto para no destruirlo.

T5. HABITACION DE LOS SIRVIENTES

Draigdurroch odiaba interrumpir su trabajo para centrarse

en los detalles mundanos de la vida, así que tenía un par de sirvientes viviendo aquí. Cuando el brujo fue arrastrado a las Tierras Salvajes de las Hadas, nadie se percató de los dos ancianos humanos que se ocultaban temerosamente en sus camas. Cuando el ritual del hielo fue realizado y la torre se congeló por completo, los dos sirvientes murieron instantáneamente y sus cadáveres preservados permanecen en esta habitación, ocultos bajo las sábanas con miradas de miedo en sus caras. Murieron hace 30 años, así que son cosas del pasado para el alcance del ritual Revivir a los Muertos, aunque los PJs pueden emplear el ritual Hablar con los muertos para interrogar a los cadáveres (pero primero deberán descongelar los cuerpos - sus mandíbulas congeladas están cerradas).

La chimenea en esta habitación está llena de llamas azules congeladas y los guerreros del hielo pueden emplearla para entrar desde el Caos Elemental.

T6. COCINA

La cocina es básica, pero contiene todos los utensilios que uno esperaría encontrar. Draigdurroch tenía un gusto por las anguilas en escabeche. Varios jarros de cristal de anguilas congeladas están sobre el mostrador. Los PJs podrían ser distraídos por estas extravagantes delicias por un momento, pensando que quizás son algún tipo de engendro diabólico o renacuajos de azotementes preservados, pero solo son anguilas corrientes.

T7. DESPENSA

La despensa está bien surtida y contiene comida suficiente para alimentar a tres personas durante varios meses. Sin embargo, todo posee una capa de escarcha de 30 años de hielo que quema, así que estaría incomible aunque de alguna manera se descongelase.

DENTRO DE LA TORRE: SEGUNDO PISO

Si los PJs todavía no han atraído la atención de los guerreros de hielo mientras exploran la planta baja de la torre, se encuentran con las criaturas elementales una vez que asciendan al segundo piso. Todo el piso está ocupado por un inmenso laboratorio. No existen muros internos en este piso, aunque grandes librerías bloquean una zona en un lado. A lo largo de los otros muros uno puede encontrar un banco de trabajo alquímico, una mesa cubierta con trozos y piezas de utensilios de brujo y tallas invernales, y algunas cajas y barriles que contienen diversos suministros mágicos y alquímicos. Inscrito en el suelo en el lado norte hay una gran círculo de convocación tallado en plata. Una prueba de Arcanos contra CD 20 con éxito puede determinar que las runas y glifos están sintonizados con los Nueve Infiernos.

Las escaleras suben y bajan entre el primer y segundo piso de la torre. El atrio se extiende por ambos pisos, con una decorativa barandilla alrededor de su borde en el segundo piso para impedir que la gente se caiga. Sin embargo, la barandilla no es fuerte; cualquier personaje que se precipita o es empujado sobre el borde recibe un bonificador +2 a su tirada de salvación para evitar la caída, pero la barandilla se rompe si el personaje falla la tirada de salvación y cae.

Aunque la torre claramente tiene tres pisos de alto cuando es observada desde fuera, no hay una forma obvia para alcanzar el tercer piso desde el segundo. El truco es que hay una sección del suelo en la esquina suroeste (mostrado en el mapa) que actúa como un Disco Flotante de Tenser. Cualquier personaje que este de pie sobre cualquiera de las casillas adecuadas siente un palpable plano de fuerza bajo sus pies. Una exitosa prueba de Arcanos contra CD 15 permite al personaje reconocer la naturaleza de este disco y como controlarlo. A diferencia del Disco Flotante de Tenser corriente, esta plataforma solo puede ser ordenada moverse arriba y abajo, y solo se mueve a lo largo

de su camino establecido. Requiere una acción de movimiento ordenar al disco ascender o descender, y el disco tarda 6 segundos en completar su movimiento (una salvaguarda adicional que Draigdurroch incluyó en caso de que alguien le persiguiera por toda su propia torre).

Tesoro: Entre los pocos componentes alquímicos sin saquear, los PJs pueden descubrir tres viales de escarcha de alquimista (consulta La Bóveda de los Aventureros para los detalles). Si no posee el libro o no desea repetir este objeto específico, entonces los PJs encuentran diversos componentes alquímicos y de rituales por un valor de 210 piezas de oro que pueden vender o quedarse para su propio uso.

DENTRO DE LA TORRE: TERCER PISO

El tercer piso de la torre alberga la biblioteca de investigación, el estudio personal y los aposentos de Draigdurroch. También contiene unas pocas trampas que situó en el caso de que cualquier llegase a intentar saquear sus pertenencias. Los guerreros de hielo no tienen interés en las posesiones de Draigdurroch, así que emplean este piso solo como un medio para ir y volver al tejado de la torre, donde ha estado modificando la gema que controla el ritual mágico.

T8. BIBLIOTECA

Aquí es donde Draigdurroch mantenía su colección de libros de rituales y las notas de su investigación mágica. Todas las estanterías están custodiadas mágicamente y los libros han sido protegidos de los efectos de la escarcha que impregnan casi todo lo demás en la torre.

Los detalles sobre el contacto de Draigdurroch con el fragmento restante de la deidad fallida Karsus indican que estaba trabajando en forjar un tipo nuevo de pacto que se basaría en los ecos del pesar y furia persistentes del semidios para crear efectos de magia oscura. Un personaje brujo que pase varios

meses estudiando estas notas e intente recrear la investigación de Draigdurroch puede, si lo permite, cambiar un pacto sobrenatural por el pacto oscuro descrito en la Guía del Jugador de los REINOS OLVIDADOS.

Sin embargo, Draigdurroch no abandonó su biblioteca completamente indefensa. El escritorio posee dos lámparas de iluminación que contienen pequeños chorros de llama siempre ardiente. Siempre que alguien aparte de Draigdurroch toque cualquiera de los libros en la biblioteca, activa la trampa y ataca, lanzando chorros de fuego hacia los intrusos.

T9. APOSENTOS DEL AMO

El espacio vital personal de Draigdurroch continúa el tema de diablos que ha sido establecido en otros lugares en la torre. A diferencia de los muebles hallados en los pisos inferiores, todo en esta habitación es de la mejor calidad. Desafortunadamente, las finas sedas y los demás materiales caros han sido dañados por 30 años de escarcha interminable. Tapices cuelgan de las paredes. Sus pliegues doblados son rígidos y quebradizos; si un personaje los trata con demasiada rudeza, se rompen y caen hechos pedazos.

Tras uno de los tapices hay una puerta secreta (prueba de Percepción contra CD 21 para advertirla) que conduce al estudio. Esta puerta una vez estaba sellada con el ritual Cerradura Arcana, pero los guerreros de hielo la han roto y ahora la puerta se abre fácilmente una vez que es descubierta.

T10. ESTUDIO

Sorprendentemente el estudio de Draigdurroch carece de decoración. Un pesado escritorio de madera domina la habitación, con una única silla. No hay salidas obvias.

El escritorio está custodiado, y esta magia protege su contenido de la escarcha omnipresente. La magia también custodia el escritorio contra la interferencia externa, y el glifo se activa y ataca si los PJs lo perturban sin antes detectarlo y desactivarlo primero.

Dentro del escritorio, los PJs encuentran el diario de Draigdurroch. Las entradas comienzan con su llegada a la zona, la construcción de su torre en honor a Asmodeo, su teoría de que las ruinas de la ciudad Netherina de Karse yacen bajo el Bosque Terrible, sus primeros contactos con los fragmentos dispersos del dios muerto Karsus, y sus esfuerzos por rojar un pacto sobrenatural con Karsus. Realiza una anotación sobre que las “ridículas hadas” que viven en el Bosque Terrible enivaron un mensajero con una aviso de no inmiscuirse con el semidios. La respuesta de Draigdurroch fue convertir al mensajero en cenizas. “Dejemos que sientan el fuego de Asmodeo, y también pronto la furia de Karsus”, escribe en la última entrada de su diario. Con obvia autosatisfacción propia. “Afirman que me castigarán por mis acciones si no presto atención a sus avisos. ¿ELLOS ME castigarán?. ¡Qué gracioso!”.

Otra plataforma de levitación, idéntica a la existente entre el segundo piso y el tercer piso, funciona entre esta habitación y el techo de la torre.

Glifo custodio	Vigilante nivel 2
Trampa	125 PX
Un explosión surge del escritorio en una conflagración de luz verde con tintes plateados.	
Trampa: Un glifo mágico protege el escritorio del brujo, listo para explotar con furia arcana cuando se active la trampa.	
Percepción	
♦ CD 15: El personaje detecta el glifo.	
Habilidad adicional: Arcanos	
♦ CD 15: El personaje detecta el glifo y ellos le concede un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivarlo.	
Activación	
Cuando una criatura intente abrir el cajón del escritorio (que incluiría buscar en el escritorio en general sin primero buscar trampas), el glifo explota. Los papeles en el escritorio del brujo quedan destruidos si la trampa es activada.	
Ataque	
Reacción inmediata	Cercana explosión 3
Objetivos: Todas las criaturas en la explosión.	
Ataque: +5 contra Reflejos.	
Impacto: 3d6 + 3 de daño por fuego y daño continuado 2 por fuego (salvación termina).	
Contramiedas	
♦ Un personaje adyacente puede desactivar el glifo mediante una prueba de Hurto contra CD 15.	

PARTE SUPERIOR DE LA TORRE: EL CORAZON DEL INVIERNO

Lee lo siguiente:

La parte superior de la torre presenta una escena estrafalaria que es extrañamente hermosa a su modo. La visión de la zona circundante esta refractada y retorcida de un modo espectacular, como si estuvieras dentro de un prisma gigante mirando hacia afuera. Flotando a varios pies sobre el pun-

to central de la torre, formando la piedra angular del vértice del caparazón de hielo, hay un zafiro perfecto, fácilmente del tamaño de un puño cerrado humano.

Sobre la gema, el hielo que envuelve a la torre se reúne en un único punto a unos 20 pies en el aire. Alrededor de esta columna que sobresale, el aire parece endurecerse en hielo y nieve, girando en todas direcciones como si estuviera impulsado por un viento furioso. Las nubes sobre la torre parecen extraer energía de la gema, llenándolas con la esencia pura de una tormenta invernal.

El viento azota también la parte interna del techo de la torre, con cada ráfaga helada acompañada por un látido de energía que surge del corazón del zafiro. La superficie de la gema de otra forma perfecta parece haber sido empañada por rasguños o runas que brillan con su propia energía blanca.

La investigación desvela que estos rasguños están en escritura Barazhad del idioma primordial y pueden ser suponer con una prueba exitosa de Arcanos contra CD 15 que fueron realizados por los guerreros de hielo para corromper el poder de la gema. Esta gema es sin duda la fuente del fenómeno de clima antinatural.

Encuentro Táctico: “Corazón del Invierno.”

CONCLUYENDO LA AVENTURA

La noticia del éxito de los PJs precede a su regreso a Aguas Fuertes, ya que el cambio en el clima y las temperaturas en ascenso inmediatamente son notadas por todos en la zona. Los granjeros locales están extremadamente agradecidos, y los PJs nunca más tiene que pagar sus propias bebidas en el Pinchel Verde. La Dama Fuego Lunar organiza una gran fiesta en su honor, y el Hermano Grifo también les ofrece las bendiciones de Silvanus.

Curuvar el Descarado desea sondear sus mentes para saber

todo lo que han averiguado -en particular, pregunta si los PJs han encontrado el cuerpo de Draigduroch en la torre. Tras descubrir que no, conjetura que el brujo podría haber sido llevado a las Tierras Salvajes de las Hadas. De todas formas, Curuvar avisa a los PJs que aunque han realizado una gran servicio a Aguas Fuertes, las hadas del Bosque Terrible posee un punto de vista diferente del mundo del que tienen los mortales, y probablemente no estén contentas con que los PJs haya desecho su obra, incluso aunque fuera por una buena causa. Los PJs bien podrían recibir una visita de las hadas, pidiéndoles que justifiquen sus acciones o se enfrenten al mismo castigo que tuvo Draigduroch.

Una cantidad de semillas para aventuras futuras surgen por si mismas de esto. Los PJs podrían tener que realizar ciertas tareas para aplacar a las hadas del Bosque Terrible, o quizás podrían viajar a las ruinas de Karse en un intento de averiguar si Draigduroch tuvo contacto con un dios muerto del antiguo Netheril. La cábala de brujos de la cual Draigduroch era miembro aún esta activa en el mundo, y podían servir como aliados o enemigos de los PJs en el futuro. Sin duda estarían interesados en continuar con la investigación de Draigduroch si se les presenta la oportunidad, y la única forma que tienen los PJs para detenerlos podría ser encontrar una forma para destruir los restos de Karsus. Las consecuencias de esta aventura no necesitan ser todas reveladas inmediatamente; por ejemplo, cuando los PJs alcancen el grado de parangón, la cábala podría intentar contratarlos o engañarlos para que entren en las Tierras Salvajes de las Hadas en un intento por rescatar a Draigduroch de su aprisionamiento.

Si estas planeando dirigir a estos personajes a través de la mega avenutra de REINOS OLVIDADOS, La Torre del Cetro de Guarda Sortilega, puedes poner esto en marcha colocando cierta información y rumores sobre la Dama Saharel entre las notas de la investigación de Draigduroch. Quizás el brujo estaba pensando en intentar localizar él mismo a la Dama Saharel, o quizás averiguó cosas sobre ella en el transcurso de sus estudios del antiguo Imperio Netherino, ya que estaba viva en aquellos días.

GUARDIANES DE LA TORRE

Nivel de encuentro 2 (700 PX)

PREPARACION

Los guardianes de la torre no atacan hasta que los PJs interactuen directamente con la torre (sus instrucciones son guardar la torre, y el caparazón de hielo no es parte de la torre). La activación más probable es después de que los PJs hayan retirado el hielo ante la puerta principal e intenten abrir (o romper) la puerta.

Un personaje que sospeche que algunas de las estatuas son guardianes y las estudia de cerca puede intentar identificar los defensores de hierro antes de que comience el combate. Si los personajes atacan directamente a los guardianes, se activan incluso si los PJs no han interactuado con la torre. Sin embargo, si los PJs no rompen el hielo, entonces el explorador de arcilla no puede alcanzarlos porque inicialmente está dentro de la barrera congelada.

1 explorador de arcilla de la torre (C)

4 defensores de hierro de la torre (I)

Prueba de Percepción

CD 21: ¡No todas las estatuas son simplemente estatuas!

Cuando los guardianes ataquen, lee:

Uno de los diablos tallados en el lateral de la torre de repente gira su cabeza hacia ti. El hielo se desprende de sus alas de piedra mientras echa a volar. Varias de las rechonchas estatuas parecidas a sapos a lo largo de los lados del camino también se estremecen y se desprenden del hielo que las cubre.

TACTICAS

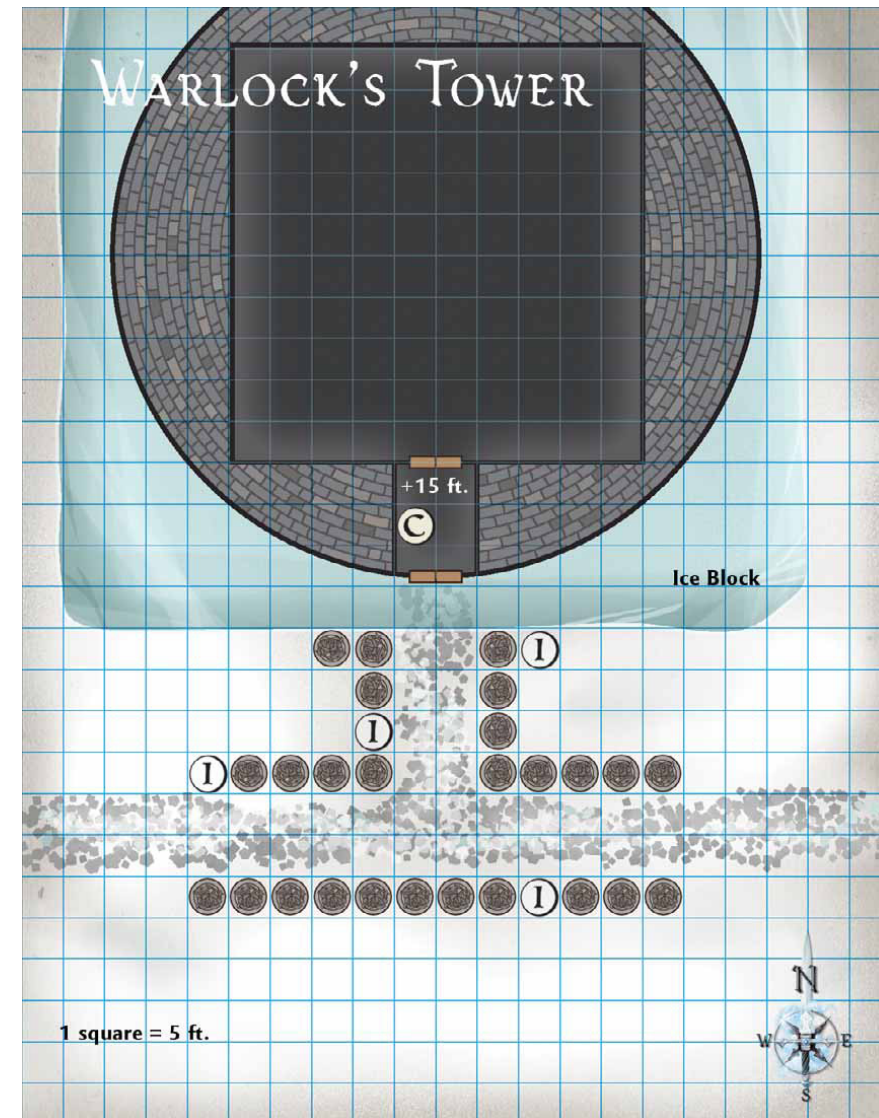
Todos los homúnculos poseen la capacidad proteger zona y la zona que están protegiendo es la torre. Esto proporciona al explorador de arcilla de la torre una bonificación a las tiradas de ataque, y a los defensores de hierro de la torre un bonificador a todas las defensas, a menos de 5 casillas de la torre. Sin embargo, no están limitados a enfrentarse a criaturas dentro de esta radio. El explorador de arcilla de la torre es razonablemente inteligente e intenta encargarse de los atacantes a distancia, confiando en su contacto mental e invisibilidad limitada para protegerse de las represalias. Los defensores de hierro de la torre son menos inteligentes y se lanza hacia el enemigo más cercano.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz varía dependiendo del momento del día.

Camino: Los adoquines congelados son resbaladizos. Las caillas en el camino son tratadas como terreno difícil. Una criatura que intenta correr o cargar sobre estas casillas debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 10 o quedar derribado, terminando su acción de movimiento.

Estatuas: Las estatuas que no se animan son estatuas de piedra normales. Son representaciones de rechondos, diablos parecidos a sapos, de unos 4 pies de altos. Las casillas que contienen estatuas son tratadas como terreno difícil, y las estatuas pueden proporcionar cobertura a una criatura Mediana o más pequeña que se agache o se tumbe detrás de ellas.



Explorador de arcilla de la torre (C) Acechador nivel 2
Animado natural Pequeño (constructo, homúnculo) 125 PX

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepción +6; visión en la oscuridad
PG 31; Maltrecho 15
CA 16; Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 15
 Inmune enfermedad, veneno
Velocidad 6, volar 3 (torpe)

⚔ **Mordisco** (estándar; a voluntad) ♦ Veneno

+3 contra CA; 1d6 de daño, y el homúnculo realiza un ataque secundario contra el mismo objetivo. Ataque secundario: +2 contra Fortaleza; el objetivo queda ralentizado (salvación termina). Ver también proteger zona.

🌀 **Contacto mental** (estándar; a voluntad) ♦ Psíquico

A distancia 10; +5 contra Reflejos; 1d6 + 3 de daño psíquico, y el objetivo queda atontado (salvación termina); Ver también proteger zona.

Proteger zona

Obtiene un bonificador +4 a las tiradas de ataque contra objetivos a 5 casillas de la torre.

Invisibilidad limitada ♦ Ilusión

Es invisible para las criaturas atontadas.

Redirigir (interrupción inmediata; cuando es objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia; a voluntad)

Realiza un ataque contra el atacante; +4 contra Voluntad; el ataque desencadenante tiene como objetivo una criatura adyacente al explorador de arcilla de la torre (a su elección).

Alineamiento no alineado

Idiomas -

Habilidades Sigilo +8

Fue 10 (+1) **Des** 15 (+3) **Sab** 10 (+1)

Con 13 (+2) **Int** 10 (+1) **Car** 16 (+4)

4 Defensores de hierro de la torre (I) Soldado nivel 2
Animado natural Mediano (constructo, homúnculo) 125 PX

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepción +6; visión en la oscuridad
PG 39; Maltrecho 19
CA 17; Fortaleza 15, Reflejos 14, Voluntad 12; ver también proteger zona
 Inmune enfermedad, veneno
Velocidad 6, volar 3 (torpe)

⚔ **Mordisco** (estándar; a voluntad)

+7 contra CA; 1d8 + 3 de daño.

Proteger zona

Gana un bonificador +1 a todas las defensas (no incluido más arriba) cuando esta a 5 casillas de la torre. Sin embargo, no duda en perseguir a los enemigos que estén más allá de esta zona. No persigue a criaturas que huyen completamente de la zona, ya que se centra en su vigilancia de la torre.

Persigue y ataca

Cuando realiza un ataque de oportunidad, se desplaza 1 casilla antes o después del ataque.

Alineamiento no alineado

Idiomas -

Fue 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 11 (+1)

Con 15 (+3) **Int** 05 (-2) **Car** 08 (+0)



GUERREROS DE HIELO

Nivel de encuentro 4 (900 PX)

PREPARACION

Este encuentro puede extenderse a diversas localizaciones, con combatientes tanto en el primer y segundo pisos de la torre. Las posiciones indicadas en el mapa muestra donde estan localizados los guerreros de hielo cuando los PJs entren por primera vez en la torre. Sin embargo, los guerreros podían enfrentarse a los PJs desde posiciones diferentes dependiendo de como se desarrollo la situación.

Las cuatro chimeneas en el primer piso de la torre son conductos al Caos Elemental, y adicionales refuerzos de guerreros de hielo llegan a través de estos portales hasta que los PJs los desactiven o los destruyan.

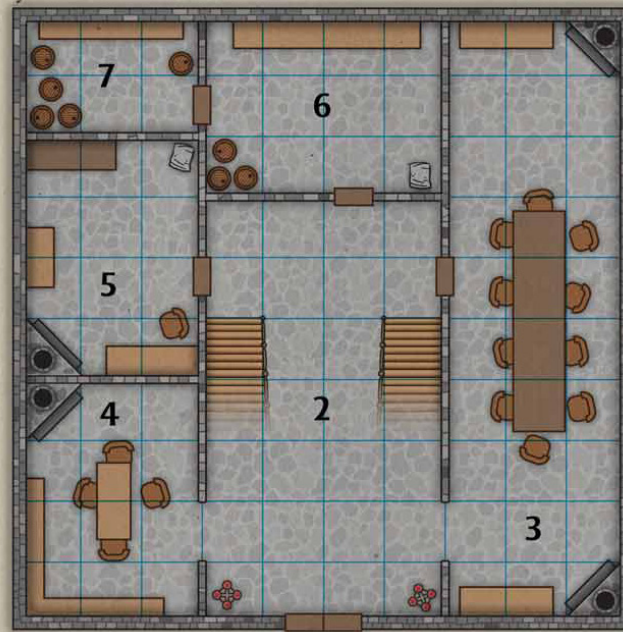
Además, cualquier cantidad de guerreros de hielo fragmentarios (esbirros) pueden entrar en el campo de batalla a través de los cuatro portales chimenea, comenzando en el segundo asalto de combate. (La asignación de PX de este encuentro asume que los PJs han luchado contra al menos 8 fragmentarios). No hay ninguno en la torre cuando los PJs llegan por primera vez, así que no se muestran en el mapa.

- 1 guerero de hielo congelador (F)
- 2 guerreros de hielo lanzadores de carámbanos (H)
- 2 guereros de hielo incursores (R)

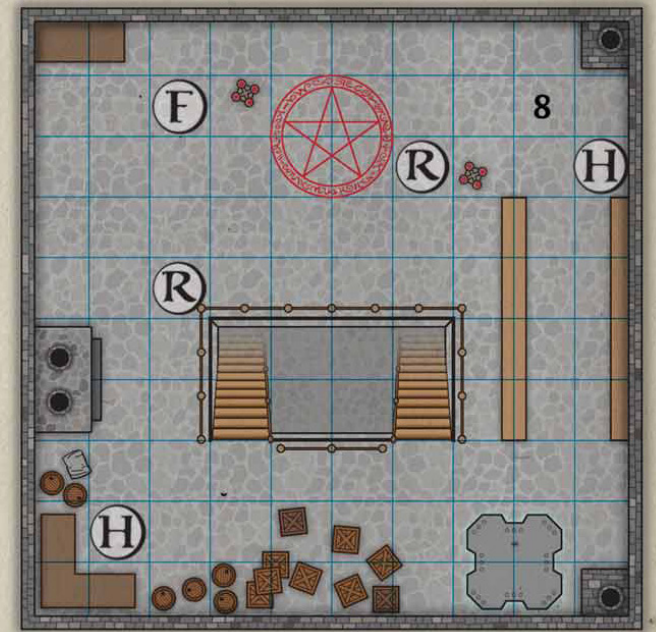
Cuando los guerreros ataquen, lee:

Una criatura sin rasgos hecha completamente de hielo azul translúcido avanza pesadamente. Porta una armadura pesada y esgrime un enorme trozo de hielo con forma de maza. Tras él, una versión más esbelta de la misma criatura crea largos, proyectiles afilados de hielo, listos para lanzarlos. Y todavía otra versión de la misma criatura básica, esta esgrimiendo una retorcida hoja de hielo brillante se desliza por el suelo, con dentados fragmentos de hielo cristalizándose de la nada a su alrededor.

First Floor



Second Floor



Levitation Disc
Up to Third Floor

2 guerreros de hielo lanzadores de carámbanos (H)	
Artillero nivel 2	
Animado elemental Mediano (frío)	125 PX c/u
Iniciativa +4	Sentidos Percepción +1
PG 32; Maltrecho 16 Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 frío	
CA 15; Fortaleza 14, Reflejos 15, Voluntad 14	
Velocidad 6 (caminar por el hielo)	
⚡ Golpetazo (estándar; a voluntad) ♦ Frío	
+7 contra CA; 1d4 + 3 de daño más 1d4 de daño por frío.	
✈ Carámbano volador (estándar; a voluntad) ♦ Frío	
A distancia 5/10; +9 contra CA; 1d6 + 2 de daño más 1d6 de daño por frío.	
❄ Tormenta de carámbanos (estándar, recarga 3) ♦ Frío	
Área explosión 3 en un radio de 20 casillas; 1d10 + 1 de daño por frío.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas primordial
Fue 14 (+3) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 14 (+3) Int 11 (+1) Car 11 (+1)	

2 guerreros de hielo incursores (R)	Soldado nivel 2
Animado elemental Mediano (frío)	125 PX c/u
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +1
PG 42; Maltrecho 21	
CA 17; Fortaleza 15, Reflejos 13, Voluntad 13	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 frío	
Velocidad 6 (caminar por el hielo)	
⚡ Maza (estándar; a voluntad) ♦ Frío	
+9 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina). Contra un objetivo ralentizado, +1d6 de daño por frío.	
🤖 Abrazo del hielo (menor; a voluntad) ♦ Frío	
+7 contra Fortaleza; el objetivo queda inmovilizado por el hielo (salvación termina).	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas primordial
Fue 17 (+4) Des 14 (+3) Sab 11 (+1)	
Con 18 (+5) Int 11 (+1) Car 11 (+1)	
Equipo mazo	

Guerrero de hielo congelador (F) Controlador nivel 4 (líder)	
Animado elemental Mediano (frío)	200 PX
Iniciativa +4	Sentidos Percepción +8
Aura gélida (frío) aura 5 (no activada mientras esta maltrecho); las criaturas de frío en el aura ganan regeneración 2. Los enemigos tratan la zona dentro del aura como terreno difícil.	
PG 54; Maltrecho 27	
CA 18; Fortaleza 16, Reflejos 14, Voluntad 16	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 frío	
Velocidad 6 (caminar por el hielo)	
⬇️ Esquirra de hielo (estándar; a voluntad) ♦ Frío	
+9 contra CA; 1d8 + 5 de daño por frío.	
➤ Disparo helador (estándar; a voluntad) ♦ Frío	
A distancia 10; +9 contra CA; 1d6 + 4 de daño por frío, y el objetivo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del congelador, y un aliado a 3 casillas del objetivo puede desplazarse 3 casillas a un espacio adyacente al objetivo.	
❄️ Explosión gélida (estándar; recarga 1:1:1) ♦ Frío	
Área explosión 1 en un radio de 5 casillas; +7 contra Fortaleza; 1d10 + 4 de daño por frío y el objetivo queda ralentizado (salvación termina). Primer tirada de salvación fallida: El objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas primordial
Habilidades Intimidar +13	
Fue 18 (+6) Des 15 (+4) Sab 12 (+3)	
Con 14 (+4) Int 12 (+3) Car 18 (+6)	

Prueba de Arcanos (Entrenado Sólo) CD 16: Estas criaturas son guerreros de hielo, habitantes del Caos Elemental que buscan convertir el mundo en un yermo gélido. Deben haber sido atraídos aquí por la tumba gélida de la Torre Draigdurroch.

TACTICAS

Este encuentro puede ser abrumador si todos los guerreros de hielo se enfrentan a los PJs al mismo tiempo. Una forma mejor de dirigir este encuentro es en una serie de oleadas, dividiendo a los guerreros hasta en dos o más grupos pequeños.

Guerrero de hielo fragmentarios	
Animado elemental Mediano (frío)	Esbirro nivel 1
25 PX c/u	
Iniciativa +2	Sentidos Percepción +1
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	
CA 16; Fortaleza 14, Reflejos 12, Voluntad 11	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 5 frío	
Velocidad 6 (caminar por el hielo)	
⬇️ Esquirra de hielo (estándar; a voluntad) ♦ Frío, arma	
+5 contra CA; 4 de daño por frío.	
➤ Virote de hielo (estándar; a voluntad) ♦ Frío, arma	
A distancia 5/10; +4 contra CA; 4 de daño por frío.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas primordial
Fue 17 (+3) Des 14 (+2) Sab 12 (+1)	
Con 13 (+1) Int 11 (+0) Car 08 (-1)	

Los guerreros inicialmente están en el segundo piso, así que los PJs probablemente no los perciban. Si un PJ sube las escaleras, entonces los guerreros atacan, lo que muy probablemente lleve al PJ a retirarse, y a los guerreros a avanzar. Los incursores y el congelador descienden las escaleras, mientras los lanzadores toman vengata del atrio para lanzar ataques a distancia contra cualquier personaje que pueden ver. Mientras tanto, los fragmentarios comienzan a surgir de los portales chimenea.

Si el congelador posee el elemento de la sorpresa o si puede pillar al grupo junto, emplea explosión gélida. Es igual de eficaz como un combatiente cuerpo a cuerpo o a distancia, así que ajusta su posición y su táctica para intentar proporcionar a sus aliados el beneficio máximo de su aura gélida.

Los incursores tratan de centrarse en un único PJ para que así pueden recibir el beneficio de su daño por frío adicional (el primer mazado ralentiza al PJ, permitiendo a los siguientes impactos beneficiarse del daño adicional).

Los lanzadores de carámbanos son extremadamente peligrosos debido a su capacidad de ataque doble. Puede escoger el ta-

maño para su ataque tormenta de carámbanos, así que no duda en emplearla siempre que se recarga.

Los guerreros de hielo persiguen a los PJs a cualquier lado dentro de la torre. Detiene su ataque solo si todos los PJs abandonan la torre. Si tienen el tiempo suficiente (al menos un día), pueden recurrir a refuerzos del Caos Elemental para reponer sus bajas.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Portales: Los PJs pueden reconocer que las llamas congeladas en cada chimenea están mágicamente activas con una prueba exitosa de Arcanos contra CD 15. Una prueba contra CD 20 descubre que las chimeneas son pequeños portales al Caos Elemental. Las brechas son lo suficientemente para que criaturas Medinas pasen a través de ellas (aunque si los PJs las atraviesa, morirán, ya que probablemente estén completamente desprevenidos para sobrevivir en el Caos Elemental). Incluso si los PJs nos reconocen lo que los portales pueden hacer de antemano, pueden imaginárselo una vez que los guerreros fragmentarios comiencen a surgir a través de ellas.

Durante el primer asalto de combate, cuatro fragmentarios entran en el primer piso, uno a través de cada portal. Cada portal posee una recarga de 5-6. Al comienzo de cada nuevo asalto de combate, tira un d6 por cada portal activo (del mismo modo que tirarías para ver si los poderes de una criatura se recargan). Aquellos portales que se recargan desencadenan la llegada de otro fragmentario por ese portal. Cuando los PJs cierran un portal, no cambia la frecuencia de recarga de los demás portales. Sin embargo, si hay 8 fragmentarios en el mapa al comienzo de un asalto, ninguno de los portales se recarga ese asalto.

Para cerrar un portal, los PJs pueden destruirlo por fuerza bruta (cada portal posee CA y defensa de Reflejos de 5, defensa de Fortaleza 10, inmunidad a ataques que tienen como objetivo

la Voluntad, resistir 5 a todos, y 30 puntos de golpe). También pueden cerrar un portal a través de pruebas Arcanas (atacando las auras mágicas que mantienen el portal abierto) o pruebas de Hurto (tratando los portales como trampas mágicas). Solo un personaje que este entrenado en la habilidad puede intentar estas pruebas. Se requieren un total de 4 éxitos o bien con Arcanos o con Hurto para cerrar un portal. Una prueba contra CD 11 cuenta como un éxito y también suprime al portal durante 1 asalto (significando que el portal definitivamente no se recarga en el siguiente asalto). Por cada 5 puntos que exceda a 11 el resultado de la prueba del personaje, puede conseguir un éxito adicional (significando que una prueba con un resultado de 26 o más puede cerrar un portal en un único asalto).

Librerías: Tienen 10 pies de alto y están repletas de libros. Bloquean el movimiento, la línea de efecto y la línea de visión. Como acción estándar, una criatura puede empujar una librería con una prueba exitosa de Fuerza contra CD 25. Cualquier criatura una casilla donde la librería caiga queda sujeta a un ataque cuerpo a cuerpo: +7 contra Reflejos; 3d6 de daño, y el objetivo queda apresado hasta que escape (CD 15): Una librería caída es terreno difícil en las casillas que cubre.

Círculo de convocación: Un personaje que permanezca dentro del círculo de convocación en el segundo piso puede sentir una poderosa fuerza sobrenatural.

UN PERSONAJE DE PIE DENTRO DEL CIRCULO DE CONVOCACION EN EL SEGUNDO PISO SE PUEDE SENTIR UNA FUERZA SOBRENATURAL DE GRAN PODER.

Mesas: Hay diversas mesas y otras piezas de mobiliarios similares indicadas en el mapa (la mayor pare en el salón de banquetes). Con una prueba exitosa de Atletismo contra CD 10, una criatura puede subir a una mesa como parte de su movimiento normal; de otra forma se necesita una casilla adicional de movimiento para trepar. Una criatura que permanezca sobre una mesa posee ventaja de combate contra los enemigos de su tamaño o más pequeños. Sin embargo, debido a que todo en la torre esta cubierto por una delgada capa de hielo, la criatura debe tener éxito en una prueba de Acrobacias contra CD 20 al final de su turno para evitar resbalar y caerse. Si la prueba falla, esa criatura cae sobre una casilla adyacente a la mesa determinianda al azar -incluso si esta ocupada por otra criatura.

Cualquier ataque realizado empleando poderes que poseen la palabra clave “arcano” ganan un bonificador +2 a las tiradas de ataque y de daño mientras el atacante permanezca en el círculo. Los guerreros no pueden beneficiarse de este efecto.

Tesoro: Cuando los guerreros de hielo son derrotados, su equipo se derrite (ya que esta hecho de hielo). Sin embargo, una de las mazas portadas por los incursores es una arma verdadera, y los PJS pueden reclamar esta maza gélida +1.

CORAZON DEL INVIERNO

Nivel de encuentro 3 (750 PX)

PREPARACION

Este encuentro tiene lugar cuando los PJs interactuen por primera vez con la gema en la parte superior de la torre. El espíritu del invierno contenido en su interior sale de la gema para defenderla. Muestra a los PJs la ilustración en la página XX que representa a la gema y a su guardián.

Espíritu del invierno (W)

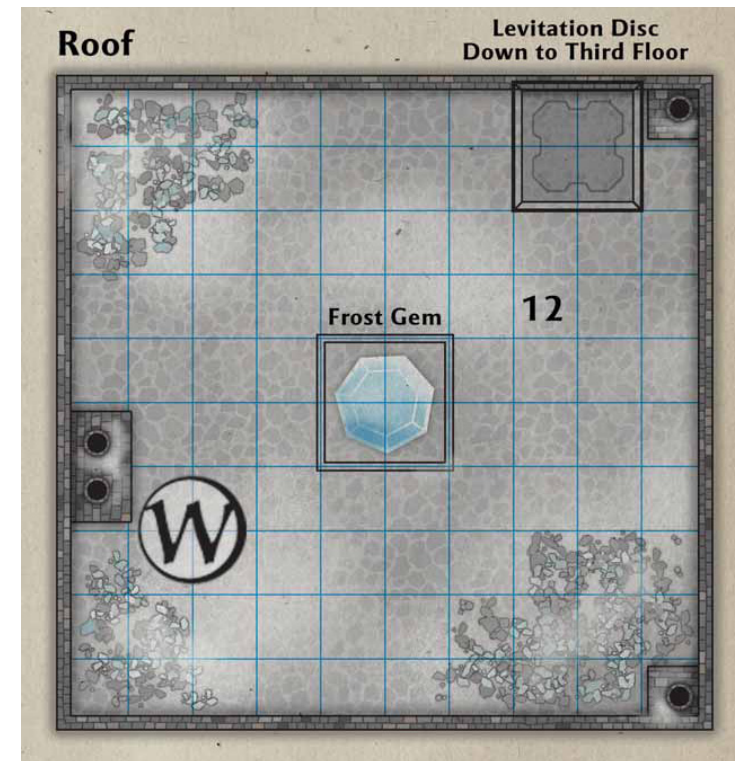
Cuando los PJs activen la gema, lee:

La gema vibra con luz azul y una oleada de energía os lanza para atrás. Un hilo delgado de bruma blanca emana del centro del zafiro, uniéndose en la forma de una enorme, de grandes músculos, monstruo de pelaje blanco. Una bruma espesa se desprende de la piel de la criatura, congelando el aire en una escarcha pesada que se aferra a cualquier cosa cercana. La criatura ruge, y en el aullido podeis escuchar la pura furia elemental en el corazón de una ventisca enfurecida. El zafiro continua crepitando con energía, la luz azul vibrando rítmicamente, como si estuviera latiendo el mismo corazón del invierno.

TACTICAS

El espíritu del invierno centra sus ataques sobre quien quiera que este más cerca (o inflija la mayor cantidad de daño) de él. Quizás la táctica mas peligrosa disponible para el espíritu del invierno es tratar de posiconarse para que su explosión gélida incluya a uno o más personajes que estén a menos de 2 casillas del borde de la torre. Una caída desde lo alto de la torre inflige 3d10 de daño.

Espíritu del invierno (W)		Bruto solitario nivel 3
Humanoide feérico Grande (frío)		750 PX
Iniciativa +2	Sentidos Percepción +7; visión en la oscuridad	
Aura de escarcha asfixiante (frío) aura 2 (no activada mientras este maltrecho); las criaturas que comienza su turno en la zona del aura quedan ralentizadas (salvación termina).		
PG 250; Maltrecho 125 (ver también explosión maltrecha)		
CA 18; Fortaleza 19, Reflejos 15, Voluntad 16		
Tiradas de salvación +5 Resiste 15 frío Puntos de acción 2		
Velocidad 6 (caminar por el hielo)		
⬇ Golpetazo (estándar; a voluntad) ♦ Frío		
Alcance 2; +6 contra CA; 1d6 + 4 más 1d6 de daño por frío (más 1d6 de daño por frío adicional contra criaturas que este bajo los efectos de escarcha asfixiante).		
⬇ Furia de hielo (estándar; a voluntad) ♦ Frío		
El espíritu del viento realiza dos ataques de golpetazo.		
⬇ Estallido de frío (menor; a voluntad) ♦ Frío		
A distancia 10 desde la gema helada; dos objetivos; +4 contra Reflejos; 2d8 + 1 de daño por frío. Este ataque no provoca ataques de oportunidad.		
⬇ Explosión gélida (estándar; recarga ⏏) ♦ Frío		
Cercano explosión 3; +4 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño por frío, y el objetivo es empujado 2 casillas y queda derribado. Fallo: El objetivo es empujado 1 casilla y queda derribado.		
⬇ Explosión maltrecha (cuando queda maltrecho por primera vez; encuentro) ♦ Frío		
La explosión gélida del espíritu del invierno se recarga, y lo emplea inmediatamente.		
Ligado a la gema		
El espíritu del invierno esta ligado a la gema helada. Atacar a cualquier daño al espíritu del invierno, y cuando el espíritu del invierno alcanza 0 pg o menos, la gema también es destruida. Las defensas de la gema son idénticas a las del espíritu del invierno, y la gema posee resistir 5 a todo.		
Alineamiento no alineado		Idiomas telepatía 20
Habilidades Atletismo +15		
Fue 18 (+5) Des 10 (+1) Sab 12 (+2)		
Con 18 (+5) Int 10 (+1) Car 08 (+0)		



El espíritu del invierno no sigue a los PJs que empleen la plataforma de levitación para retirarse a la torre. Sin embargo, si los PJs se retiran completamente, el espíritu del invierno regresa de vuelta a la gema, donde gana regeneración 10, implicando que sólo necesita 2 minutos para estar al máximo de sus puntos de golpe. (El espíritu del invierno no puede emplear esta táctica mientras haya PJs combatientes en el techo de la torre).

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Escombros: Las casillas indicadas en el mapa están ocupadas por fragmentos rotos de hielo y nieve. Estas casillas son tratadas como terreno difícil.

Escarcha asfixiante: Esta ligera bruma blancuzca se congela en hielo sólido cuando las criaturas u otra fuentes de calor se mueven a través de ella. Cada vez que una criatura entre en una casilla de escarcha asfixiante, sufre un penalizador -1 a la velocidad. Como acción de movimiento, una criatura puede rechazar esta penalización. Las criaturas que poseen la palabra clave “frío” son inmunes a este efecto. (Guía del Dungeon Master, página 67).



DESARROLLO

Una vez que los PJs han derrotado al espíritu del invierno, la prisión de hielo mágica estalla y se derrumba.

Lee lo siguiente:

El espíritu del invierno se aprieta su pecho y aulla de agnía. Una telaraña de diminutas grietas se extiende por la superficie del zafiro. Momentos después, la siguiente vibración de energía azul se agita hacia afuera, pero su estructura ya no es capaz de contener las fuerzas elementales. El zafiro explota, diminutos fragmentos dispersándose en todas direcciones. El espíritu de la forma invernal oscila y parpadea y a continuación se deshace sobre si mismo en una nube de bruma blanca.

Los muros helados que rodean a la Torre Draigdurroch comienza a estremecerse y temblar. Con un gran rugido, como el sonido de una gigantesca catarata hecha de cristal, pedazos enormes de hielo comenzando a desprenderse de la envoltura helada y cayendo al suelo, donde se destroza. En unos pocos segundos, toda la barrera se ha astilla y se derrumba.

El cielo sobre la torre comienza a brilla más mientras las nubes grises se extienden y se dispersan. La nieve arremolinada para de caer y el aullido del viento gélido queda silenciado por primera vez desde que pusisteis un pie en el Bosque Terrible. De repente el mundo parece tranquilo, como si la naturaleza reconociera que su curso correcto ha sido restaurado.

Después de haber destruido la gema y haber roto la maldición feérica, los PJs pueden descansar en la torre si lo desean, aunque faltan muchos días antes de que las superficies heladas regresen a una temperatura normal, así que dormir dentro de la torre es sentirse como dormir dentro de un congelador.

El viento helado y las tormentas furiosas cesan inmediata-

mente cuando la gema es destruida, y la temperatura exterior regresa a la normalidad en unos pocos días. Por supuesto, se necesita un poco de tiempo para que toda la nieve y hielo que se ha formado en la región cerca de la torre se derrita, y mientras esto tiene lugar, la zona sigue siendo peligrosa. ❄️

Fuente: *Dungeon Magazine 159 - Menace of the Icy Spire*

Si te gusta D&D no dejes de visitar: Dragonas Varias (<http://humuusa.blogspot.com/index.html>), Aventuras Roleras (<http://aventurasroleras.blogspot.com/>) o ArchiRoleros (<http://archiroleros.com>) para ayudas, aventuras, nuevas reglas y demás.

CDs DE LAS HABILIDADES

Traducción por humuusa

Continuamos evaluando las herramientas que se han creado para el juego. A medida que se diseñaban y desarrollaban reglas y mecánicas, se basó cierta parte del trabajo en los supuestos subyacentes que tienen que ver como esperan los jugadores avanzar y mejorar sus personajes a través de las elecciones de elementos mecánicos como las dotes y objetos. Hace cierto tiempo, se evaluó las CDs para el subsistema de habilidades y se realizaron ciertos ajustes para valorar que CDs se adaptan a cierto nivel.

Estas tablas aparecen en la página 12 del Compendio de Reglas [Rules Compendium] como la pantalla del DM disponible con el Kit del DM.

Si comparas estos nuevos valores para las CDs con los de la Guía del Dungeon Master y con la GDM2, advertirás que las CDs son mayores a lo largo de la tabla. También advertirás que la entrada para la CD Difícil aumenta más rápido que las CDs por nivel Fácil y Moderadas. Por último, la nueva tabla de CD de habilidades posee una entrada para cada nivel en lugar de agrupar los niveles en conjuntos de tres. Estos cambios están lejos de ser arbitrarios, como podrás ver.

Desde el principio, se dividió las pruebas entre Difícil, Moderado y Fácil, pero no se haría un buen trabajo diciendo a los DMs cual de cada una emplar en una situación. Se necesitaba un sistema que no solo guiará al DM cuando empleará una prueba determinada sino también describir el tipo de personajes que intentarían estas pruebas.

El primer paso cuando se evaluó estas CDs era determinar que categorías de CDs realmente representan. A continuación se describió el personaje arquetípico que encajaba con la categoría y determinar el típico bonificador a habilidades que podría poseer el personaje. Por último, fijamos CDs basadas en una curva

CLASE DE DIFICULTAD POR NIVEL

Nivel	Fácil	Moderado	Difícil
1	8	12	19
2	9	13	20
3	9	13	21
4	10	14	21
5	10	15	22
6	11	15	23
7	11	16	23
8	12	16	24
9	12	17	25
10	13	18	26
11	13	19	27
12	14	20	28
13	14	20	29
14	15	21	29
15	15	22	30
16	16	22	31
17	16	23	31
18	17	23	32
19	17	24	33
20	18	25	34
21	19	26	35
22	20	27	36
23	20	27	37
24	21	28	37
25	21	29	38
26	22	29	39
27	22	30	39
28	23	30	40
29	23	31	41
30	24	32	42

de valores supuestos que proporcionarían una desafío razonable a cada nivel -definimos desafíos razonables como lanzar un d20 que tiene éxito el 65% de las veces (necesitas sacar 8+ en la tirada).

Fácil: La acción implicada no es trivial pero aún es bastante sencilla. Estas son las pruebas más sencillas y deberían representar un desafío razonable para personajes que no poseen entrenamiento en la habilidad (como un personaje no entrenado). Un personaje no entrenado normalmente añade la mitad de su nivel a la prueba y probablemente no posea una puntuación de característica que le ayude mucho. Podría obtener otra +1 por Grado Épico, ya que todos sus modificadores de característica han aumentado para nivel 21.

Los personajes entrenados corren poco riesgo de fallar, y los personajes expertos casi tienen éxito garantizado. Estas son las CDs que sugerimos que los DMs deberían emplear cuando se espera que cada personaje en el grupo realice una prueba o para pruebas de grupo (donde la mitad de los PJs deben tener éxito en la tirada para conseguir un éxito para el grupo).

Moderado: Una prueba moderada requiere un poco de entrenamiento o una aptitud innata, o un poco de suerte. Estas pruebas están destinadas para personajes diestros que han entrenado en la habilidad, aunque existen otras opciones para obtener el mismo modificador a la habilidad, como tener una alta puntuación de característica (18+) en la característica clave de la prueba o combinar un bonificador racial y una moderada puntuación de característica (14+). Estas CDs aumenta un poco más rápida que las CDs fáciles, que representan las puntuaciones de características aumentadas o añadir una senda o un rasgo de senda si la característica clave no es tu puntuación principal o secundaria. Estas CDs son la dificultad estándar para una prueba de habilidad en un desafío de habilidad.

Difícil: Estas pruebas están pensadas para probar a personajes que incluso están mas centrados en una habilidad determinada, aunque aún podría haber cierta posibilidad de fallo incluso para estos personajes expertos. Sin la ayuda adicional (como un bonificador de poder o la ayuda de otro personaje), el PJ experto tendrá éxito contra estas CDs alrededor de dos o tres veces. El PJ experto normalmente posee entrenamiento en la habilidad, y su puntuación de característica principal es la característica clave de la habilidad (o la puntuación de característica secundaria junto a una dote que se centra en una habilidad o un bonificador racial). A medida que el personaje aumenta de nivel, se espera una selección de dote y objeto para proporcionar una mejorar adicional a lo largo del camino, así como aumenta en puntuaciones de características. Esta CD es buena para desafiar verdaderamente a un PJ centrado, aunque también es una buena CD para emplear para éxitos repetidos con una habilidad única en una desafío de habilidad (una vez que el primer, intendo modearo tiene éxito).

Global: A medida que se identificaban estos arquetipos de personajes, también se notó un cuarto tipo de PJ -el personaje “global”. Este tipo adopta cada ventaja posible hacia la maximización de una habilidad determinada. Posee dotes, un bonificador racial, comienza con 20 en el modificador principal, esta entrenado en la habilidad, y busca objetos mágicos para avanzar aun más la habilidad. Incluso con nuestra escala de CD Difícil ahora mayor, este personaje tiene casi el éxito asegurado. Pero también es difícil obtener bonificador para más de una o dos habilidades. En lugar de empujar más allá las DCs difícil para los personajes típicos, se reconoció que estos personajes existen y serán verdaderamente buenos en su vocación escogida. Si el DM esta haciendo su trabajo (y se le proporcionan incluso más herramientas para ayudarlo con eso), entonces ese personaje tendrá sus momentos en los que brillará pero también se enfrentará a muchos desafíos que no podrán ser abordados con

su habilidad al máximo posible.

Estas nuevas CDs forman la columna vertebral para los desafíos de habilidad y para otras tiradas relacionadas con las habilidades a lo largo de la partida. Por ejemplo, CDs para huir de monstruos o trampas pueden ser realizados en base del tipo de personajes que esperamos que deberían tener una oportunidad.

Esperamos que esto proporcione cierta luz sobre el método tras la idea. ¡Asegurate de echar un vistazo al Compendio de Reglas para una visión más profunda a la creación de pruebas de habilidad y desafío en tu partida!.



MAESTROS DE LA ARENA

ENTRENAMIENTO CON UN GRAN MAESTRO PARA
AVENTUREROS GLADIADORES

Por Robert J. Schwalb

Ilustracion por Brian Valenzuela

Traduccion por Humuusa

“¡Otra vez!” gritó Xephenah.

Loren levantó la pesada espada, su hoja ondulada astillada por la roca sólida. Se dejó caer en una posición de combate. Su oponente, un terek de cara anodina, le miró. También estaba cansado. El sudor corría a regeros por la sociedad acumulada en su cara. La propia respiración de Loren se igualó a la de su enemigo, y sintió que las últimas cuatro horas de entrenamiento en el suelo de la arena empezaban a pasar factura a sus músculos temblorosos y vibraba en los golpes y cortes que ahora adornaban su cuerpo.

El terek pasó de un pie a otro, fintando y probando a Loren. Sus brazos largos y dedos nudosos colgaban casi hasta el suelo, levantando polvo con cada movimiento. Loren sospechó que su oponente estaba consiguiendo tiempo, intentando recuperar su respiración antes de renovar su competición. Si era cierto o no, Loren no podía permitirse relajar su guardia no fuera que el terek masticará la fuerza de Loren añadiéndolo a sus heridas.

El bruto se lanzó hacia adelante. No avisó y llegó hasta él arañando con sus garras y con sus colmillos expuestos. El entrenamiento dejó de lado el cansancio e impulsó a Loren hacia un lado para que así el terek fuera derribado por él. En un rápido corte descendente, la parta plana de la hoja de Loren golpeó el fuerte cráneo del terek y le dejó sin sentido. Loren dirigió la espada hacia el enemigo, esperando a que se moviera.

“Bien, bien, Loren, tu caída de las dunas es irreproachable. Hemos

acabado por hoy”, dijo Xephenah, un bajo, moreno entrenador Draji. El delgado hombre palmeó el brazo de Loren, añadiendo, “Creo, amigo mio, que has aprendido todo lo que te he podido enseñar”.

Loren sonrió, con el orgullo aliviando sus heridas.

“Pero aún te queda mucho por aprender. Mañana, sí, mañana, te encontrarás con Tsor el Magnífico. ¿Quizás no encontrarás sus lecciones tan sencillas?”.

Pocos gladiadores tienen el lujo de emplear el mismo arma de competición en competición y mucho menos de depender de otro equipo útil para salir airosos de sus competiciones de gladiadores. La mayoría se las apañan con lo que los maestros de la arena les proporcionan, así que adaptarse a armas y armaduras nuevas se vuelve crucial para sobrevivir a estas competiciones. En lugar de adquirir baratijas y chucherías, los gladiadores (y de hecho la mayoría de aventureros de Athas) dedican sus esfuerzos a dominar el entrenamiento con un gran maestro por el cual pueden aumentar sus opciones de combate en formas que no les pueden ser arrebatadas.

Como se describe en la Guía del Dungeon Master 2, el entrenamiento con un gran maestro es una recompensa alternativa que obtienes en lugar de un objeto mágico. A diferencia de los objetos mágicos, no encuentras entrenamiento con un gran maestro como un tesoro, sino más bien llenas un espacio de objeto mágico que hubieras obtenido consiguiendo el entrenamiento de un maestro. El entrenamiento de un gran maestro normalmente dura unos cinco niveles antes de que desaparezca.

Lo que sigue incluye varios maestros gladiadores que podrías buscar y el entrenamiento de un gran maestro que puede impartir si les convences de que eras un estudiante digno. Cada entrada incluye una descripción del gran maestro, una visión general del entrenamiento, y el entrenamiento con un gran maestro específico disponible bajo su tutela.

VANOUS LA HERMOSA

“Todo lo que necesitas aprender reside dentro de tu bestia. Acepta este salvajismo y encuentra la claridad en su simplicidad”.



Las antiguas conexiones de Gulg con la naturaleza y sus criaturas delata sus estilos marciales a través de lo que observan de los depredadores acechando en las sombras proyectadas por los altísimos árboles agafari. Los guerreros conforman las técnicas de combate basándose en las proezas marciales exhibidas por el kirre terrible, la araña reptante y la serpiente sinuosa, y les igualan en sus propias maniobras. Estos mismos métodos se extienden a los gladiadores que luchan en la Arena del Bosque. Incluso algunos entrenan a estos depredadores para que luchan a su lado.

Vanous la Hermosa ejemplifica tal técnica marcial porque hace pareja con un salvaje gato cazador llamado Tagster. Los dos luchan como una unión perfecta de humano y bestia nacida de incontables competiciones y una lazo duradero.

ENTRENAMIENTO CON UN GRAN MAESTRO

Para todos los que Vanous es una leyenda en Gulg, pocos fuera de la ciudad estado asilada tienen conocimiento de ella. En su lugar, los mercaderes y viajeros que han visto su lucha hablan de la belleza velada y su estilo de combate despiadado. Vanous no acepta estudiantes a menudo, pero puede ser alen-tada a enseñar si se le presenta una pareja que demuestra un vínculo similar. Cuando acepta a un estudiante, entrena tanto a al animal del estudiante como al estudiante. Es feroz y salvaje, guardándose poco ya que cree que el dolor es el mejor profesor.

Los exploradores señor de la bestia y los exploradores señor de la bestia híbridos son los únicos estudiantes que Vanous acepta.

ESPIRITU SALVAJE DE VANOUS

La conexión entre el explorador y su animal es establecido antes de que lleguen a conocer a Vanous. Esta desvela el poder que contiene el vínculo.

Espíritu salvaje de Vanous Nivel 3

Cuando recurres a tus reservas internas, tu compañero animal se refuerza, descubriendo una vitalidad nueva.

Entrenamiento con un gran maestro 680 po

Requisitos: Debes poseer el rasgo de clase Maestría con las bestias o Maestría con las Bestia (híbrido).

Propiedad: Cuando emplees tus nuevas energías, tu compa-
ñero animal gana 5 puntos de golpe temporales.

CONCIENCIA COMBINADA DE VANOUS

Clave para cualquier unión de explorador y compañero animal es una conciencia fundamental de los instintos y percepciones del ani-mal. Con esta comprensión llega una capacidad mucho mayor para detectar amenazas ocultas y responder al peligros en todas sus for-mas.

Conciencia combinada de Vanous Nivel 5

El aullido gutural de tu compañero te alerta del peligro.

Entrenamiento con un gran maestro 1000 po

Requisitos: Debes poseer el rasgo de clase Maestría con las bestias o Maestría con las Bestia (híbrido).

Propiedad: Mientras este a 5 casillas de tu compañero ani-mal, ganas un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Per-cepción.

Poder diario ♦ Sin acción

Requisito: Debes estar a 5 casillas de tu compañero animal.
Desencadenante: Deberías realizar una prueba de iniciativa.
Efecto: Tira dos veces para tu prueba de iniciativa y emplea el resultado mayor.

ATAQUE COORDINADO DE VANOUS

La conexión entre explorador y animal crece bajo la instrucción de Vanous hasta que se convierten en una sola mente.

Ataque coordinado de Vanous Nivel 7

Sigues la iniciativa de tu animal y caes sobre el enemigo.

Entrenamiento con un gran maestro 2600 po

Requisitos: Debes poseer el rasgo de clase Maestría con las bestias o Maestría con las Bestia (híbrido).

Poder diario (Arma, Bestia) ♦ Acción estándar

Efecto: Tú y tu compañero animal realizas un ataque de carga contra el mismo objetivo.

BESTIA AMENAZADORA DE VANOUS

El respeto y la devoción mutua despiertan en tu compañero animal una lealtad incomparable, tanto que antepone tus necesidades a las suyas propias.

Bestia amenazadora de Vanour Nivel 9

Ver tus indicaciones impulsa a tu compañero animal a golpear.

Entrenamiento con un gran maestro 4200 po

Requisitos: Debes poseer el rasgo de clase Maestría con las bestias o Maestría con las Bestia (híbrido).

Propiedad: Mientras estes a 5 casillas de tu compañero animal, ganas un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Iniciativa.

Poder diario (Bestia) * Reacción inmediata.

Requisitos: Debes estar adyacente a tu compañero animal.
Desencadenante: Un enemigo adyacente a ti te elige como objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo. Efecto: Desliza a tu compañero animal hasta 2 casillas hacia una casilla adyacente al objetivo que activa el poder. A continuación tu compañero animal realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo.

TSOR EL MAGNIFICO

“Tsor el Magnífico encuentra la amenaza de la violencia tan mortífera como la violencia misma”.

La arena de Draj engulle a los gladiadores como haría un tem-bo con los huesos de un mediano, así que pocos campeones que luchan en el coliseo brutal se crean un nombre propio. Sin em-bargo, Tsor el Magnífico, es un raro ejemplo. El gladiador semigi-gante es un terror debido a que desconoce la misericordia y su brutalidad es legendaria. Tsor posee la costumbre de atravesar a sus víctimas con su trikal y a continuación pasearlos, gritando y agitando, en la punta de su arma ante el grito aprobador del público. Es grande, está lleno de cicatrices, y posee una crueldad que le ha servido bien en los largos años que ha luchado en Draj.

ENTRENAMIENTO CON UN GRAN MAESTRO

Egoísta, cruel y completamente despreciable, Tsor guarda bien sus secretos. Nunca enseña voluntariamente sus técnicas a toros no vaya a ser que las empleen contra él. Solo la orden de un Sacerdote de la Luna hará ceder al semigigante y adoptar un pupilo. Aunque para el estudiante la experiencia es tan desagradable como puede ser, porque a menudo el entrenamiento es letal y raramente el estudiante surge ileso de dicha experiencia.

FINAL BRUTAL DE TSOR EL MAGNÍFICO

“Tsor el Magnífico dice enemigo muerto útil. Profanar el cadáver y disfrutar del horror que causa en los demás enemigos”.

Final brutal de Tsor el Magnífico Nivel 14

Derribas a tu enemigo con tal ferocidad brutal, que le valor huye de tus enemigos.

Entrenamiento con un gran maestro 21000 po

Propiedad: Ganas un bonificador de objeto a las pruebas de Intimidar iguala la cantidad de criaturas que has descendido a 0 puntos de golpe durante el encuentro. El bonificador dura hasta el final del encuentro.

Poder diario (Miedo) ♦ Acción gratuito.

Desencadenante: Desciendes a una criatura a 0 puntos de golpe. Efecto: Hasta el final de tu siguiente turno, todos los enemigos que te puedan ver conceden ventaja en combate y sufren un penalizador -2 a los ataques que te incluyan como objetivo.

EJECUCION HORRIBLE DE TSOR EL MAGNÍFICO

“Tsor el Magnífico dice deshazte del enemigo muerto como ejemplo a los demás, que morirán a continuación”.

Ejecución horrible de Tsor el Magnífico Nivel 16

Derribas al enemigo y lanzas su cuerpo destrozado a un lado. Los enemigos cerca al despojo huyen aterrados en todas direcciones.

Entrenamiento con un gran maestro 45000 po

Propiedad: Ganas un bonificador +1 de objeto a las tiradas de ataque con todos los poderes de ataque de miedo.

Poder diario (Miedo) ♦ Acción gratuita.

Desencadenante: Desciendes a un enemigo no esbirro a 0 puntos de golpe. Ataque: Área explosión 1 dentro del modificador de Fuerza en casillas (enemigos en la explosión); nivel +2 contra Voluntad. Impacto: El objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno. Si el objetivo estaba en la casilla de origen, también queda derribado.

RABIA IMPLACABLE DE TSOR EL MAGNÍFICO

“Tsor el Magnífico dice descansa cuando estes muerto”.

Rabia implacable de Tsor el Magnífico Nivel 18

Conviertes una herida espantosa en el momento que necesitas para superar a tu enemigo.

Entrenamiento con un gran maestro 85000 po

Propiedad: Ganas un bonificador +2 de objeto a las tiradas de salvación contra muerte.

Poder diario (Curación) ♦ Sin acción.

Requisitos: No debes haber gastado tus nuevas energías. Desencadenante: Desciendes a 0 puntos de golpe. Efecto: Empleas tus nuevas energías y también ganas un bonificador +2 de objeto a las tiradas de ataque hasta el final de tu siguiente turno.

REPLICA CASTIGADORA DE TSOR EL MAGNÍFICO

“Tsor el Magnífico dice si el enemigo te golpea, responde golpeando al enemigo”.

Réplica castigador de Tsor el Magnífico Nivel 20

La picadura de un impacto sólo sirve para encender tu ira, una rabia que se manifiesta como un impacto brutal propio.

Entrenamiento con un gran maestro 125000 po

Propiedad: Ganas 1 esfuerzo curativo.

Poder diario (arma) Reacción inmediata.

Desencadenante: Un enemigo adyacente a ti te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo. Efecto: Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el enemigo que activa el poder. Este ataque inflige 1[A] de daño adicional.

PESADILLA

“La vista es un lujo”.

Originalmente establecido como una farsa, las competiciones de gladiadores ciegos eran encuentros humillantes en los cuales gladiadores ciegos eran lanzados unos contra otros o monstruos transportados desde el desierto. Estos guerreros desaventajados se hacían más daño a sí mismos mientras se lanzaba sobre sus enemigos invisibles que a sus oponentes. Aunque con el tiempo, los gladiadores aprendieron a superar estos desafíos, aprendiendo a emplear otros sentidos para localizar a sus oponentes y asegurarse una victoria. De estos guerreros versátiles, ninguno es tan temido como la Pesadilla de Gulg.

Aunque él mismo no es ciego, de todos modos Pesadilla se especializa en encuentros sin visión. En combate, viste un pesadísimo yelmo creado a partir de la calavera de una bestia de pesadilla con los agujeros para ver sellados con barro para obstruir completamente la visión. Pesadilla demuestra que la ceguera no

es un impedimento porque centra la energía psiónica para aumentar sus otros sentidos, lo que le permite combatir con igual habilidad. De hecho, muchos de sus enemigos han sido engañados por su aparente desventaja solo para descubrir su error con una repentina muerte dolorosa.

ENTRENAMIENTO CON UN GRAN MAESTRO

Pesadilla es llamado de forma acertada, ya que es una figura siniestra, despiadado y cruel en la arena. Cuando toma un estudiante, no es por bondad, sino en su lugar es una oportunidad para escupir a los ojos de los maestros de la arena que maquinan los finales a los que tantos gladiadores se enfrentan. Pesadilla es selectivo con sus pupilos, y se encuentra una debilidad o un impedimento, podría deshacerse o matar a su pupilo sin avisar.

SENTIDOS AGUDIZADOS DE PESADILLA

La primera lección de Pesadilla te libera de confiar solo en tu visión para rastrear a tus enemigos. Puedes emplear tus otros sentidos para descubrir enemigos ocultos y para guiar tus impactos mientras caen con precisión desconcertante.

Sentidos agudizados de Pesadilla Nivel 11

Tus otros sentidos salen a relucir cuando tu visión te falla.

Entrenamiento con un gran maestro 9000 po

Propiedad: Puedes realizar una prueba de Percepción para localizar a un enemigo oculto como acción gratuita una vez en tu turno.

Poder diario (Aumentable, Psiónico) ♦ Sin acción.

Desencadenante: Realizarías un ataque básico cuerpo a cuerpo contra un objetivo con ocultación u ocultación superior. Efecto: Tu ataque ignora la ocultación.

Aumento 1: Como antes, pero ganas ventaja en combate para este ataque.

AJUSTE INSTINTIVO DE PESADILLA

Continuar tu entrenamiento con Pesadilla te ayuda a reaccionar antes los peligros ocultos y hace que tus instintos te protejan de enemigos que se arrastrarían hacia ti.

Ajuste instintivo de Pesadilla Nivel 13

Permites que tus instintos mejorados te alejen del peligro.

Entrenamiento con un gran maestro 17000 po

Propiedad: Ganas un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Percepción.

Poder diario (Aumentable, Psiónico) ♦ Reacción inmediata.

Desencadenante: Un enemigo termina su turno en una casilla adyacente a ti. Efecto: Te desplazas 1 casillas y ganas ventaja en combate contra el enemigo que activa el poder hasta el final de tu siguiente turno.

Aumento 1: Como antes, pero te desplazas hasta 3 casillas.

CONDICIONES IGUALES DE PESADILLA

Las técnicas de Pesadilla te ayudan a volver tu desventaja para que así tu oponente se enfrente a lo mismo. Podrías conseguir esto con un impacto a sus ojos o alterando los sentidos de un enemigo a través de un impacto psiónico.

Condiciones iguales de Pesadilla Nivel 15

La visión de tu oponente falla mientras impactas, poniéndolo en la misma situación que tú.

Entrenamiento con un gran maestro 25000 po

Propiedad: Mientras estes maltrecho, posee sentido de la vibración 1.

Poder encuentro (Aumentable, Psiónica) Acción gratuita.

Requisitos: Debes estar cegado. Desencadenante: Impactas a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo. Efecto: El enemigo que activa el poder queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Aumento 1: Como antes, pero el objetivo queda cegado (salvación termina).

POSICION CIEGA DE PESADILLA

Tu entrenamiento con Pesadilla finalmente alcanza su punto más alto, permitiéndote triunfar sobre la ceguera y percibir todo con una claridad perfecta.

Posición ciega de Pesadilla Nivel 17

Cierras tus ojos y abrazas la oscuridad perfecta. Tus otros sentidos se hacen cargo y guían tus impactos con precisión asombrosa.

Entrenamiento con un gran maestro 65000 po

Poder diario (Aumentable) Acción menor.

Efecto: Entrás en la posición ciega. Hasta que la posición finalice, estas ciego y ganas visión ciega 5. Puedes finalizar la posición como acción gratuita.

Aumento 1: Como antes, excepto que ganas visión ciega 10.



ENCUENTRO E1: LA SITUACION COMPLICADA DE ILYANA

Nivel de encuentro 2 (650 PX)

PREPARACION

4 bandidos del Círculo de Hierro (B)

2 lobos grises (W)

Ilyana, granjera valiente (I)

Despliega el mapa de batalla “Caserío” por la mitad para que así la mitad que representa este encuentro esta boca arriba. Coloca a los bandidos y a los lobos donde se indica. Los personajes comienzan el encuentro en el camino cerca del borde del mapa.

Ya provengan de Cima del Salto, Baluarte del Martillo o algún otro lugar, los personajes entran en Bosque de Harken desde el norte, aproximadamente en la zona de la granja de Ilyana. Se supone que esta viajando por el Camino Real. Si no, modifica el texto a leer en voz alto según sea apropiado.

Mientras los héroes viajan, lee:

Llegais a Bosque de Harken a mitad del día. Es un ancho, escasamente poblado valle entre dos brazos del Bosque Harken. No habeis viajado más de una milla o dos por el valle antes de que surjan problemas. Girando una curva del camino, avistais una columna de humo alzándose hacia el claro cielo azul. La fuente, oculta por colinas onduladas, esta aproximadamente a una milla a lo largo de una sucia senda que se cruza con el camino.

Los personajes jugadores deberían investigar. Si dudan, di a los jugadores que, en el mejor de los casos, el humo es algo curioso; en el peor, alguien podría tener problemas. Si los personajes ignoran el humo y se dirigen hacia Albridge, debes hacer que Reithann o Dar Gremath se interesen por ellos de otra forma. La noticia de las trágicas muerte de Ilyana y sus hijos pronto llega a oídos de los héroes.



Cuando los personajes investiguen, lee:

Veis bandidos humanos y un par de lobos rodeando una granja. Todos los humanos visten capas negras con un emblema de un círculo gris. Están preparando antorchas envueltas en brea, riéndose y retando a quien quiera que este dentro. Ya han quemado un pequeño cobertizo -la fuente de la columna de humo.

Los villanos están centrados en la granja. Sorprender a los humanos y a los lobos requiere que los personajes realicen una prueba de Sigilo contra CD 17; si al menos la mitad de los personajes tiene éxito, los rufianos son sorprendidos. Si se dan cuenta, los bandidos intentan asustar a los aventureros.

Lee:

Los lobos gruñen un aviso, y los bandidos os miran. Uno de ellos frunce el ceño y agita su brazo: “¡Seguid adelante!” gruñe. “¡Esto son negocios del Círculo de Hierro!”.

Desde el interior de la granja, la voz de una mujer grita con enfado. “¿Negocios?. ¡A mi me parece robo y asesinato!”.

Los bandidos atacan si los aventureros preguntan o no se van inmediatamente.

TACTICAS

Los bandidos del Círculo de Hierro son matones que no esperan un combate duro. Se mueven para enfrentarse a los aventureros a la primera oportunidad, y emplean rechazar para obligar a un aventurero a estar entre dos o más enemigos.

Los lobos están entrenados para flanquear y derribarlos. Atacan a cualquier aventurero que los bandidos estén atacando. Cuando solo quede un bandido, se detiene e intenta huir. Los lobos luchan hasta la muerte.

Ilyana y sus hijos se ocultan dentro de la granja hasta que el combate ha terminado. Los bandidos del Círculo de Hierro los ignoran.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante -este encuentro tiene lugar a la luz del día.

Cobertizo quemado: El techo de paja de este edificio de almacenamiento ha ardido, y las paredes están carbonizadas y desvencijadas. No obstante, esta básicamente intacto.

Caserío: Las ventanas están cerradas y la puerta esta atrancada. Los personajes dentro pueden disparar armas de proyectiles a través de rendijas en los postigos y en la puerta, obteniendo cobertura mejorada contra los ataques desde fuera. Abrir la puerta o las ventanas requiere una prueba de Fuerza contra CD 18.

Terraplén: Este escalonado, camino sucio en terraplen es terreno difícil.

Árbol: La casilla ocupada por el tronco del árbol no se puede cruzar pero proporciona cobertura. Trepar al árbol requiere una prueba de Atletismo contra CD 10, y una criatura en el árbol obtiene ocultación.

Muro: El muro de piedra tiene 4 pies de alto y proporciona cobertura contra los ataques que la cruzan. Cuesta 2 casillas de movimiento cruzar el muro.

Pozo: Este pozo de 15 pies de profundidad esta rodeado por un pequeño muro de piedra (bonificador +2 a la tirada de salvación para impedir caerte dentro). Trepar fuera del pozo es complicado (prueba de Atletismo contra CD 20).

INTERPRETANDO: SUPLICA DE ILYANA

Cuando los aventureros derroten o expulsan a los atacantes del Círculo de Hierro, Ilyana sale de su casa. El resto del encuentro es interpretación.

Ois el áspero sonido de una barra descorriéndose, y la puerta de la granja se abre. Una mujer semilefa de mediana edad sale. Porta una vieja ballesta abollada. Dos niños de unos quince años la siguen. La mujer examina el patio de la granja, frunciendo el ceño ante la sangre derramada y suspira.

“Gracias, extranjeros” dice. “Estos chacales del Círculo de Hierro vinieron a robarnos. Cerre mi puerta, pero dijero que quemarían la casa conmigo y los niños dentro. Habeis salvado nuestras vidas -pero, ¿quienes sois?”.



CONCLUSION

Cuando los aventureros no tengan más preguntas para Ilyana, sugiere que el grupo descanse en su casa, o les indica que sigan adelante hacia Albridge (página 7) y busquen a Dar Gremath o a Reithann (páginas 10 y 11) para que les guíen.

COMO INTERPRETAR A ILYANA

Ilyana sabe la mayoría de la historia expuesta en la sección “Trasfondo de la Aventura” (página 2), aunque no sabe nada sobre Lord Vhenyik -piensa que Nazin Espinaroja es el líder del Círculo de Hierro. Es una mujer dura de la frontera, encorvada pero indómita. Hablando sobre el Círculo de Hierro la enfurece lo suficiente para balbucear y mover sus manos.

¿Quién eres?: “Mi nombre es Ilyana, y estos son mis hijos Jarrek y Jarl. Esta es nuestra granja. Los saqueadores mataron a mi marido Karthen cuando invadieron el valle. Desde entonces yo y los chicos hemos intentado valernos por nosotros mismos”.

¿Quién te atacaba?. ¿Quién es el Círculo de Hierro?: “El Círculo de Hierro esta lleno de mercenarios y cortagargantes que se hicieron con el control de Bosque de Harken hace un mes. Han encerrado al Barón Stockmer en su propia fortaleza, y han estado saqueando la tierra desde entonces. Dicen que esta recogiendo impuesto, pero es robo, simple y llanamente”.

¿Cómo podemos ayudar?: “La gente de Bosque de Harken esta lista para rebelarse -solo necesitamos una chispa para prender la situación. Pienso que deberías hablar con el viejo Relthann, el druida, o quizás con Der Gremath. Saben lo que se necesita hacer. Relthann vive en la Arboleda del Druida al suroeste; podeis encontrar a Dar justo en el camino a Albridge. Pero tened cuidado”.

¿Donde debemos ir?: “Evitaría el Pueblo de Harken. Allí hay demasiados soldados del Círculo de Hierro. Pero Albridge debería ser bastante seguro”.

¿Porque deberíamos ayudar?: “¿Por siempre decencia?. Si eso no vale, apostaría a que el Barón Stockmer recompensaría altamente si expulsarais a los saqueadores y le liberarais”.

Adios: “Ten cuidado, extranjeros. Mis chicos y yo ocultaremos a los que han caído aquí. Con suerte, el Círculo de Hierro no sabrá lo que habrá pasado aquí o sobre vosotros durante un tiempo”.

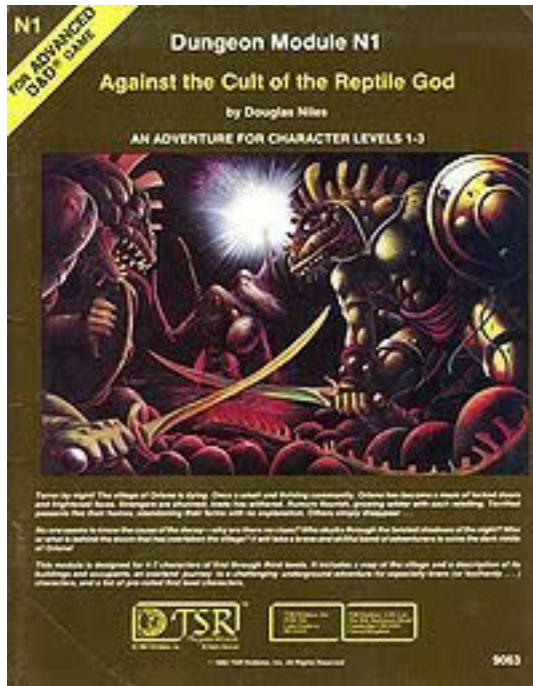
4 bandidos del Círculo de Hierro (B)	Soldado nivel 1
Humanoide natural Mediano, humano	100 PX c/u
PG 28; Maltrecho 14	Iniciativa +3
CA 17, Fortaleza 14, Reflejos 13, Voluntad 12 Percepción +0	
Velocidad 5	
Acciones estándar	
⚔ Cimitarra (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño.	
⚔ Rechazar (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño, el bandido empuja al objetivo 1	
casilla, y el bandido se desplaza a la casilla que el objetivo	
ocupaba.	
🏹 Ballesta (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 15/30 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d8 + 1 de daño.	
Acciones desencadenadas	
Ataque despiadado ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un enemigo adyacente al bandido realiza	
un ataque que no incluye al bandido como objetivo.	
Efecto (acción gratuita): El enemigo que activa el poder sufre	
3 de daño.	
Fue 16 (+3) Des 12 (+1) Sab 10 (+0)	
Con 12 (+1) Int 09 (-1) Car 09 (-1)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo armadura de escamas, escudo ligero, cimitarra, balles-	
ta, 20 virotes, capa negra con un círculo gris bordado	

2 lobos grises (W)	Hostigadores nivel 2
Bestia natural Mediana	125 PX c/u
PG 38; Maltrecho 19	Iniciativa +6
CA 16, Fortaleza 14, Reflejos 15, Voluntad 13 Percepción +7	
Velocidad 8	Visión en la penumbra
Acciones estándar	
⚔ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d6 + 3 de daño (o 2d6 + 3 de daño contra un obje-	
tivo derribado). Si el lobo posee ventaja en combate contra el	
objetivo, el objetivo queda derribado.	
Efecto: El lobo se desplaza 4 casillas.	
Fue 13 (+2) Des 16 (+4) Sab 13 (+2)	
Con 14 (+3) Int 02 (-3) Car 10 (+1)	
Alineamiento: no alineado	Idiomas: -



REVISIONANDO EL SALON DEL TRONO DE LA NAGA

Parangón 11-20



Un encuentro de módulo clásico de DUNGEONS & DRAGONS para personajes de 10º-12º nivel.

Por Craig A. Campbell

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

En 1982, el autor Douglas Niles presentó un culto vil a los jugadores de DUNGEONS & DRAGONS en Dungeon Module N1: Against the Cult of the Reptile God [Modulo Dungeon N1: Contra el Culto del Dios Reptil]. Al final de esta aventura clásica, los héroes se enfrentan a Explictica Defilus, la naga espiritual, en su salón del trono subterráneo. Esta criatura maligna había

permanecido durmiente durante casi tres décadas, planeando y maquinando, esperando al día cuando otra vez podría atormantar a héroes valientes. Finalmente, su día esta cerca. ¿Están tus jugadores preparados para volver a visitar el Salón del Trono de Explictica Defilus?

UNA NOTA SOBRE SPOILERS

Este encuentro de D&D recrea la batalla con la naga espiritual llamada Explictica Defilus al final de Against the Cult of the Reptile God. Con este fin, hace referencia a varios aspectos del módulo original de AD&D, incluyendo la naga espiritual, su guarida, y varias otras opciones y partes descritas en el módulo original.

TRASLADANDO EL CLASICO

Este artículo busca recrear el encuentro final de Against the Cult of the Reptile God para los actuales jugadores. En el módulo original, los héroes llegan a la comunidad una vez floreciente de Orlane, la cual esta pasando por tiempos difíciles. Aunque el pequeño pueblo una vez sirvió como un bastión de paz y felicidad, recientemente una fuerza oscura lo visitó y aterrizó a la población. El comercio se marchitó y varios habitantes del pueblo han desaparecido. Esto conduce a los héroes a profundizar en el problema del pueblo, y en ultima instancia puede hacer que se enfrenten al culto ruin y su matrona reptiliana.

Se alienta a los DMs a emplear este encuentro independiente como un encuentro secundario en su actual campaña; o, si están familiarizados con el módulo original, les permite servirle como una base para recrear el espíritu y sabor de la aventura original.

PREPARACION DEL ENCUENTRO

Los héroes llegan a Orlane, un pueblo asediado por un culto vil. La población del pueblo esta descendiendo debido a las maquinaciones del culto. Los ciudadanos del pueblo estan en una terrible necesidad de que los héroes les salven. Esto conduce a los héroes a descubrir los planes del culto y rescatar a aquellos

que han sido secuestrados.

Alternativamente, puedes escoger situar el encuentro cerca de un pueblo con el que los héroes ya están familiarizados, asi que cuando los pueblerinos claves (por ejemplo, su posadero, dueño de la tienda o contacto favoritos) comienzan a desaparecer o a actuar de forma extraña, los héroes se dan cuenta inmediatamente.

Los DMs pueden diseñar el combate con Explictica Defilus en cualquier forma que deseen. Sin embargo, para reproducir fielmente el espíritu del módulo original, se alienta a los DMs que dispongan de una serie de encuentros que imiten partes del módulo original.

SINOPSIS DEL ENCUENTRO

El encuentro se centra en Explictica Defilus, la naga espiritual. En el módulo original, los héroes se encuentran con ella en su salón del trono subterráneo y era una amenaza importante por sí misma.

Normalmente las nagas son criaturas de élite, en lugar de adversarios solitarios. Este encuentro mantiene a la naga como un enemigo de élite, pero también añade algunos sirvientes y esclavos a la mezcla, creando un encuentro más dinámico con los héroes luchando contra múltiples monstruos.

Este encuentro esta diseñado para personajes de nivel 10 a 12. Por ello, el encuentro proporciona tres tipos de grupos de monstruos que un DM puede emplear en el encuentro para proporcionar un desafío de combate de niveles 12 a 14. La variación en monstruos para cada encuentro de nivel es ligera, pero importante. Asume que el desafío adecuado para un grupo es dos niveles superior al nivel de los miembros del grupo, ya que el encuentro esta pensado para ser uno con el "gran mal" al final de una aventura.

Adicionalmente, diversas variaciones del encuentro permiten al DM personalizar el encuentro a su gusto. Estas variaciones están basadas en la información específica presentada en el módulo original. A continuación hay un breve resumen de estas

variaciones. Información más específica puede ser encontrada más adelante.

♦ **Tema de Monstruo Espiritual:** Originalmente, Explicitica Defilus era una naga espiritual. Este encuentro la define como una naga guardián. Sin embargo, varios poderes de tema de monstruo son proporcionados más adelante para DMs que deseen aumentar a la naga guardián en tal manera que imite más fielmente las capacidades de la naga espiritual de la aventura original.

♦ **Ramne el Ermitaño:** En el módulo original, los héroes se encuentran con un ermitaño local llamado Ramne. Era un mago que acompañó a los héroes durante la última parte de la aventura. Ramne es descrito más abajo como un personaje compañero, con estadísticas completas como indican las directrices de la Guía del Dungeon Master 2. Te en mente que el encuentro esta diseñado para cinco personajes. Si tu grupo ya posee cinco personajes fuertes y decides incorporar a Ramne, ajústalos de forma adecuada.

♦ **Poderes Especiales de Personaje Jugador:** El módulo original describe algunos métodos por los cuales los héroes pueden obstaculizar los ataques de la naga espiritual. Este artículo describe que acciones podrían realizar tus héroes para desconcertar a Explicitica Defilus.

ENCUENTRO: LA HABITACION DEL TRONO DE EXPLICITICA DEFILUS

Encuentro de nivel 12

PX 3675

Preparación

Explicitica Defilus, naga (N)

2 kuo-toa merodeadores (K)

5 trogloditas combatientes (T)

Encuentro de nivel 13

PX 4475

Preparación

Explicitica Defilus, naga (N)

2 kuo-toa merodeadores (K)

5 trogloditas combatientes (T)

1 arconte de agua incursos del bajío (W)

Encuentro de nivel 14

PX 5875

Preparación

Explicitica Defilus, naga (N)

2 kuo-toa arponeros (K)

5 trogloditas combatientes (T)

2 arcontes de agua incursos del bajío (W)

Este encuentro tiene lugar en la guarida subterránea de Explicitica Defilus. Cuando los héroes lleguen a su guarida (la zona sombreada en rojo del mapa), la naga esta descansando entre los cuerpos de varios lugareños muertos, admirando su tesoro acumulado. Sus sirvientes y guardias están dispersos por su guarida, como se muestra en el mapa de encuentro.

Cuando los personajes llegan por primera vez a la guarida de la naga, lee:

Mirais hacia la oscuridad de una gran cámara subterránea. Justo enfrente vuestro, un gran estanque de agua estancada os espera. A lo lejos, escuchais el chapoteo de una o más criaturas moviéndose inquietantemente en el agua.

El salón del trono esta completamente oscuro. Todos los monstruos, excepto los incursos del bajío, poseen visión en la oscuridad. Siento este el caso, probablemente los héroes porten fuentes de luz a la caverna. Si lo hacen, no tienen posibilidad de sorprender a los monstruos.

Los kuo-toa y los arcontes de agua incursos del bajío son criaturas acuáticas y pueden respirar bajo el agua. Cuando comience el encuentro, están agazapados bajo la superficie del agua y son invisibles para los héroes. Pueden levantarse como una acción gratuita.

Si los héroes se adentran furtivamente en la cámara sin fuentes de luz, hace que tiren pruebas de Sigilo contra las puntuaciones de Percepción pasiva de los monstruos para determinar si ganan la ventaja de un asalto sorpresa.

El mapa de encuentro propocionar las ubicaciones de comienzo para dos arcontes de agua incursos del bajío (para el encuentro de nivel 14). Si esta empleando la versión de nivel 13 de este encuentro, coloca un incursos del bajío en cualquiera de estas ubicaciones de comienzo.

El mapa de encuentro puede ser desplegado emplando baldosas del DU3: Caves of Carnage junto con cualquier juego que incluya varias baldosas de suelo de dungeon genérico. Las baldosas de suelo de dungeon genérico en el mapa estan cubiertas de agua que tiene 3 pies de profundidad.

TACTICAS

Explicitica Defilus evita al grupo a no ser que se vea forzada al combate cuerpo a cuerpo, prefiriendo palabra de dolor para tratar con sus enemgios a distancia. Emplea impacto del trueno siempre que pueda atrapar a dos o más enemigos dentro del efecto. Si es acorralada por varios enemigos en cuerpo a cuerpo, emplea escupir veneno y se retira del cuerpo a cuerpo tan pronto como sea posible. Valora a sus sirvientes y esclavos y los empleas con la mejor efectividad en todo momento, lanzando ordenes para coordinar sus esfuerzos.

Los trogloditas son esclavos de la naga y luchan obedientemente. Cuando empieza el combate, se interponente entre los héroes y su ama, buscando protegerla a costa de sus vidas. Permencen cerca de sus enemigos en todo momento para sacar partido de su poder de aura.

Los kuo-toa se congregan contra el héroe aparentemente más fuerte, buscando flanquearse uno al otro o con los trogloditas. Emplean escudo pegajoso para privar a los enemigos de sus armas y maniobra escurridiza para permanecer en el flanco con sus aliados. Los aroponeros emplean arpón giratorio para obligar a los enemigos combatan con ellos, seguido de arpón para agarrar a sus enemigos.

Los arcontes de agua incursores del bajo emplean arpón de agua para obligar a los enemigos a luchar contra ellos y luego les atacan con tridente. Emplean remolino de dientes para tratar con varios enemigos en combate cerrado.

Los kuo-toa y los incursores del bajo poseen velocidad de nado así que se mueven normalmente en el estanque en la guarida de la naga.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La cámara esta completamente oscura.

Techo de la Caverna: El techo de la caverna se encuentra a 4 casillas sobre el suelo de la caverna.

Paredes de la Caverna: Las paredes de la caverna son de piedra irregular y resbaladiza en algunos sitios. Tregar las paredes de la caverna requiere una prueba de Atletismo contra CD 17.

Suelo de la Caverna: La zonas marcadas por baldosas de suelo de caverna en el mapa están secas. El resto de la cámara esta sumida en el agua.

Estanque: Gran parte de la caverna (todas las casillas mostradas como baldosas de suelo de dungeon estándar en el mapa) esta cubiertas por un agua pantanosa de 3 pies de profundidad. Los héroes que suelten un arma deben empelar una acción de movimiento para recuperar su arma, en lugar de una acción menor, a no ser que posean visión en la oscuridad. Todo el estanque es tratado como terreno difícil para criaturas que no poseen velocidad de nadar. Las criaturas con velocidad de nadar se puede mover de forma normal por el estanque.

Trogloditas combatientes (T)	Esbirro nivel 12
Humanoide natural Mediano (reptil)	PX 175
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro Iniciativa +6 CA 25, Fortaleza 25, Reflejos 22, Voluntad 21 Percepción +6 Velocidad 5 Visión en la oscuridad +6	
Rasgos	
Aura: Hedor de troglodita ♦ Aura 1	
Los enemigos vivos en el aura sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque.	
Acciones estandar	
⚔ Garrote (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA Impacto: 7 de daño.	
Habilidades Aguante +14, Atletismo +15	
Fue 18 (+10) Des 12 (+7) Sab 11 (+6)	
Con 16 (+09) Int 06 (+4) Car 08 (+5)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas dracónico
Equipo escudo ligero, garrote	

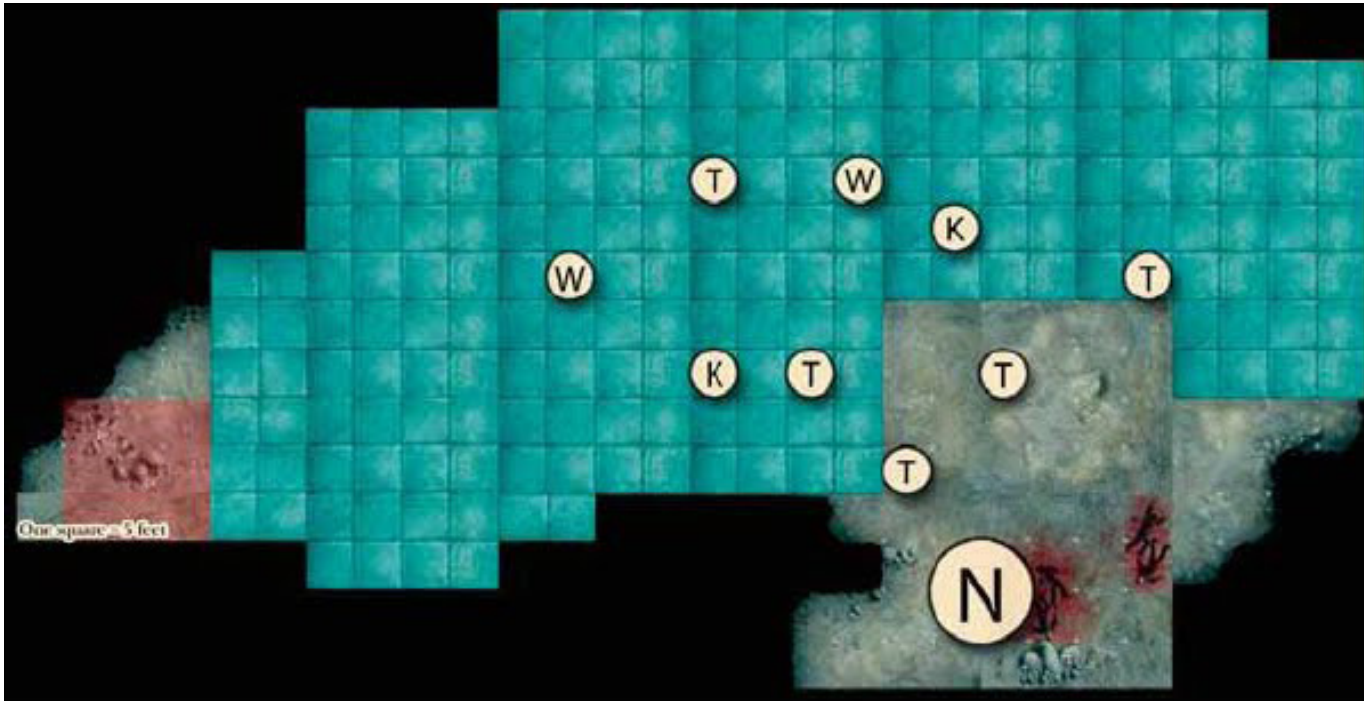


Explictica Defilus (N)	Artillero de élite nivel 12
Bestia mágica inmortal Grande (reptil)	PX 1400
PG 186; Maltrecho 93 CA 25, Fortaleza 23, Reflejos 24, Voluntad 22 Percepción +13 Velocidad 6 Visión en la oscuridad Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
Acciones estándar	
⚡ Coletazo ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +17 contra CA Impacto: 3d6 + 10 de daño; y el objetivo es empujado 2 casillas.	
⚡ Palabra de dolor ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 20 (una criatura); +15 contra Voluntad Impacto: 3d6 + 10, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
⚡ Ataque doble ♦ A voluntad	
Efecto: Explictica Defilus emplea palabra de dolor dos veces, haciendo cada ataque contra un objetivo diferente.	
⚡ Escupir veneno (veneno) ♦ A voluntad, recarga ⚡	
Ataque: Cercano estallido 3 (criaturas en el estallido); +15 contra Fortaleza Impacto: 2d8 + 8 de daño por veneno, y el objetivo sufre daño continuo 5 por veneno, y un penalizador -2 a las tiradas de salvación (salvación termina todos).	
⚡ Impacto del trueno (trueno) ♦ A voluntad, ⚡	
Ataque: Área explosión 1 en 20 (criaturas en la explosión); +15 contra Fortaleza Impacto: 3d8 + 9 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina). Fallo: Mitad de daño.	
Habilidades Arcanos +15, Historia +15, Perspicacia +13	
Fue 16 (+9) Des 18 (+10) Sab 14 (+8)	
Con 15 (+8) Int 18 (+08) Car 12 (+7)	
Alineamiento maligno Idiomas común, dracónico, celestial	

Kuo-toa merodeadores (K)	Hostigador nivel 12
Humanoide natural Mediano (acuático)	PX 700
PG 119; Maltrecho 59 Iniciativa +11	
CA 25, Fortaleza 21, Reflejos 22, Voluntad 21 Percepción +11	
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Acciones estándar	
⬇ Ensartar lanza (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +17 contra CA	
Impacto: 1d8 + 4 de daño, y daño continuo 5 (salvación termina).	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Efecto: Un kuo-toa adyacente a un enemigo se desplaza a cualquiera otra casilla adyacente a ese enemigo.	
Acciones menores	
Paso rápido ♦ A voluntad	
Requisitos: El kuo-toa debe estar maltrecho.	
Efecto: El kuo-toa se desplaza 1 casilla.	
Acciones desencadenadas	
⬇ Escudo pegajoso ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un ataque cuerpo a cuerpo falla contra el kuo-toa.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra Reflejos.	
Efecto (reacción inmediata): Un arma empuñada por el objetivo cae en su espacio.	
Fue 15 (+8) Des 16 (+9) Sab 11 (+6)	
Con 15 (+8) Int 11 (+6) Car 13 (+7)	
Alineamiento maligno Idiomas habla profunda	
Equipo armadura de cuero, escudo ligero pegajoso, lanza	

Kuo-toa arponeros (K)	Soldado nivel 14
Humanoide natural Mediano (acuático)	PX 1000
PG 137; Maltrecho 68 Iniciativa +12	
CA 28, Fortaleza 26, Reflejos 26, Voluntad 24 Percepción +13	
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Acciones estándar	
⬇ Arpón (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +20 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño, y el objetivo es apresado y sufre daño continuo 5 (escapar CD 21). Mientras el objetivo esta apresado, el kuo-toa arponero no puede emplear el arpón para realizar ataques.	
↻ Arpón giratorio (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 5 (una criatura); +20 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño, y el kuo-toa realiza un ataque secundario contra el mismo objetivo.	
Ataque secundario: +18 contra Fortaleza	
Impacto: 1d8 + 3 de daño, y el objetivo es tirado 3 casillas.	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Efecto: Un kuo-toa adyacente a un enemigo se desplaza a cualquiera otra casilla adyacente a ese enemigo.	
Acciones desencadenadas	
⬇ Escudo pegajoso ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un ataque cuerpo a cuerpo falla contra el kuo-toa.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 contra Reflejos.	
Efecto (reacción inmediata): Un arma empuñada por el objetivo cae en su espacio.	
Fue 17 (+10) Des 17 (+10) Sab 13 (+8)	
Con 17 (+10) Int 13 (+08) Car 15 (+9)	
Alineamiento maligno Idiomas: habla profunda	
Equipo armadura de cuero, escudo ligero pegajoso, 4 arpones	

Arcontes de agua incursores del bajo (K)	Bruto nivel 13
Humanoide elemental Mediano (acuático, agua)	PX 800
PG 159; Maltrecho 79 Iniciativa +8	
CA 25, Fortaleza 27, Reflejos 25, Voluntad 24 Percepción +7	
Velocidad 6, nadar 7	
Inmune enfermedad, movimiento forzoso, veneno;	
Resiste 10 ácido; Vulnerable frío (una arconte que sufre daño por frío queda ralentizado hasta el final de su siguiente turno)	
Tiradas de salvación +2 contra inmovilizado, neutralizado, ralentizado	
Acciones estándar	
⬇ Tridente (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +16 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA hasta el final de su siguiente turno.	
↻ Arpón de agua (arma) ♦ ☒ ☒	
Ataque: A distancia 5 (una criatura); +16 contra CA	
Impacto: 4d8 + 5 de daño, y el arconte tira del objetivo hasta situarlo adyacente a él.	
↔ Remolino de dientes ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez	
Ataque: Cercano explosión 1 (enemigos en la explosión); +16 contra CA	
Impacto: 2d8 + 5 de daño, y el objetivo sufre 2 de daño por cada casilla que se mueve en su turno (salvación termina).	
Fallo: Mitad de daño y el objetivo sufre 1 de daño por cada casilla que mueva en su turno (salvación termina).	
Fue 18 (+10) Des 15 (+8) Sab 13 (+7)	
Con 19 (+10) Int 12 (+7) Car 10 (+6)	
Alineamiento caótico maligno Idiomas primordial	
Equipo armadura de escamas, tridente	



VARIACIONES DEL ENCUENTRO

Los DMs pueden emplear las siguientes variaciones y reglas adicionales para personalizar este encuentro.

Tema del Monstruo Espiritual En el módulo original, Explictica Defilus es una naga espiritual. El bloque de estadísticas ofrecido anteriormente es para una naga guardián. Los DMs pueden emplear la siguiente variedad de poderes de tema de espíritu para aumentar sus versiones personajes de Explictica Defilus para igualarla al monstruo presentado en la aventura original. Sientete libre de dar a Explictica Defilus uno o más de estos poderes. El poder de ataque mirada fascinadora es especialmente importante para recrear el sentimiento del monstruo original. Sin embargo, si tus héroes son especialmente poderosos, siente libre de darle tres o incluso todos los cuatro poderes.

También podrían escoger hacer que algunos aliados de la naga sean criaturas con el tema de espíritu. La mejor elección aquí son los aliados kuo-toa de la naga. El poder de utilidad salto profético es la opción ideal para ellos, ya que les ayuda a reposicionarse y proteger mejor a su matrona naga espiritual.

Poderes de Ataque Las almas de los monstruos con el tema de espíritu están llenas con una chispa ígnea que influencia cada acción que realizan. Buscan extender el dolor y la miseria en un millar de formas. Esta chispa podría manifestarse como una mirada fascinante o como una corona de la chispa interna. Los siguientes poderes de ataque están disponibles para monstruos con el tema de espíritu.

Acciones menores

Mirada fascinadora (hechicero, mirada) ♦    

Ataque: A distancia 10 (una criatura); nivel +3 contra Voluntad

Impacto: El objetivo queda dominado hasta el final del siguiente turno de la criatura.

Rasgos

Aura Corona de la chispa interna (fuego) ♦ Aura 2

Cualquier enemigo que entre en el aura o comience su turno allí sufre 3 de daño por fuego.

Nivel 11: 6 de daño por fuego.

Nivel 21: 9 de daño por fuego.

Poderes de Utilidad Los monstruos espirituales a menudo poseen formas de evitar la confrontación directa, confiando en estos poderes para sacarles del problema o de otro modo defenderse. En esencia, su yo espiritual busca salvar su yo físico del daño.

Acciones menores

Escudo espiritual ♦ Encuentro

Efecto: La criatura se desplaza 2 casillas y gana un bonificador +4 a todas las defensas hasta el final de su siguiente turno.

Acciones desencadenadas

Salto profético ♦ Encuentro

Desencadenante: Un enemigo ataca a la criatura.

Efecto (interrupción inmediata): La criatura se teleporta a su velocidad.

Nuevos Cultistas del Dios Reptil La aventura original tenía que ver con lugareños raptados y hechizados por la naga para que se unan a su culto. Aquellos que se resistían eran asesinados para alimentar a sus guardianes, o transformados en esclavos zombis sin mente.

Para añadir un elemento de peligro (y para añadir un sentido horripilante a las obras de los cultistas), podrías reemplazar a los guardianes monstruosos de la naga con lugareños hechizados, especialmente si estas situando el encuentro cerca de un pueblo con el que los héroes ya están familiarizados. Esto puede servir para crear una conexión más interesante con la base de operaciones de los héroes (asumiendo que es el pueblo que están salvando) en lugar de otro modo habitantes menos memorables. Trata a los lugareños igual que a los monstruos descritos (asumiendo que su fuerza y poderes nuevos provienen de alguna forma de la posesión de la naga sobre ellos), pero si son dejados inconscientes en lugar de matarlos, los héroes pueden negar el hechizo de la naga después de derrotarla.

El Estanque Hundido del Trono Este encuentro ha situado el nivel del agua a 3 pies de profundidad, así que los héroes pueden cruzarla por sí mismos (aunque no sin cierta dificultad). En el original, el estanque era significativamente más profundo y requería que los héroes debían navegarla para llegar a la alcoba de la naga.

Para añadir un peligro mayor al encuentro, de igual forma puedes hacer el estanque más profundo. Los héroes necesitarán encontrar un bote adecuado a lo largo del camino, o situar uno al borde del estanque. Durante el combate, los guardianes intentan volcar el bote o tira de los héroes con arpón giratorio para intentar ahogarlos.

Ramne Si deseas emplear a Ramne en tu encuentro, asegúrate de introducirlo en algún encuentro anterior al combate con la naga espiritual para que así los jugadores puedan familiarizarse con sus habilidades. Ramne también puede avisar a los héroes sobre los poderes de la naga y mencionar su propia palabra liberadora, pidiendo a los héroes que le indiquen cuando debería emplearla. El siguiente bloque de estadísticas recrea a Ramne trasladando sus mejores conjuros desde el módulo original.

Ramne	Líder nivel 10 (varía)
Humanoide natural Mediano, humano -	PX
PG 71; Maltrecho 35; Esfuerzos curativos 9	Iniciativa +5
CA 25, Fortaleza 21, Reflejos 23, Voluntad 25	Percepción +7
Velocidad 6	
Acciones estándar	
⬇ Bastón ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo (una criatura); +16 contra CA	
Impacto: 1d6 + 4 de daño.	
🔮 Proyectil mágico (fuerza, utensilio) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 20 (una criatura)	
Impacto: 10 de daño.	
⚡ Rayo relampagueante (utensilio, relámpago) ♦ Encuentro	
Ataque: A distancia (una criatura); +14 contra Reflejos	
Impacto: 2d6 + 8 de daño por relámpago, y Ramne realiza un ataque secundario contra dos criaturas a 10 casillas del objetivo.	
Ataque secundario: +16 contra Reflejos	
Impacto: 1d6 + 8 de daño por relámpago.	
🛡 Globo protector (zona) ♦ Diario	
Efecto: Cercano explosión 1 (criaturas en la explosión). La explosión crea una zona que dura hasta el final del siguiente turno de Ramne. Los aliados ganan un bonificador +2 de poder a todas las defensas contra ataques que se originan fuera de la zona mientras están dentro de la zona.	
La zona se mueve con Ramne.	
Mantenimiento menor: La zona persiste.	
Acciones menores	
Palabra liberadora ♦ Encuentro	
Efecto: Escoge a un aliado a 5 casillas de Ramne que está atontado, dominado, inmovilizado, ralentizado o aturrido. Ese aliado inmediatamente realiza una tirada de salvación contra una de estas condiciones. Ramne puede emplear este poder dos veces por encuentro, pero solo una vez por asalto.	

Acciones desencadenadas
Envoltorio de invisibilidad ♦ Encuentro
Desencadenante: Ramne es impactado por un ataque.
Efecto (reacción inmediata): Ramne se vuelve invisible hasta el final de su siguiente turno. Además, se puede desplazar 3 casillas.
Habilidades Arcanos +16, Historia +16, Naturaleza +15
Fue 08 (+4) Des 11 (+5) Sab 14 (+7)
Con 14 (+7) Int 16 (+8) Car 12 (+6)
Alineamiento bueno Idiomas común
Equipo túnica, bastón

Poderes Especiales de Héroe En el módulo original, los héroes podían emplear conjuros de luz para trastornar el ataque de mirada de la naga. Con el espíritu de tales tácticas útiles, los héroes pueden emplear poderes especiales para protegerse durante este encuentro.

Incorpora estos poderes especiales sólo si los jugadores son lo suficientemente inventivos para lograr la idea por su cuenta. No deberían ser regalos que entregues a los jugadores, ya que pueden negar potencialmente el poder de mirada fascinante de la naga espiritual. Haz que los jugadores se lo curren, dicho esto, podrías desear plantar semillas para estas ideas con rumores (o avisos de Ramne) sobre la mirada de la naga.

Acciones estándar
🔮 Lanzar fuente de luz ♦ A voluntad
Requisitos: Debes estar esgrimiendo una fuente de luz con una mano (como una antorcha o un cetro solar) para emplear este poder.
Ataque: A distancia 5 (una criatura); ataque básico a distancia contra Reflejos.
Impacto: El objetivo no puede emplear ataques con la palabra clave mirada hasta el comienzo de tu siguiente turno.

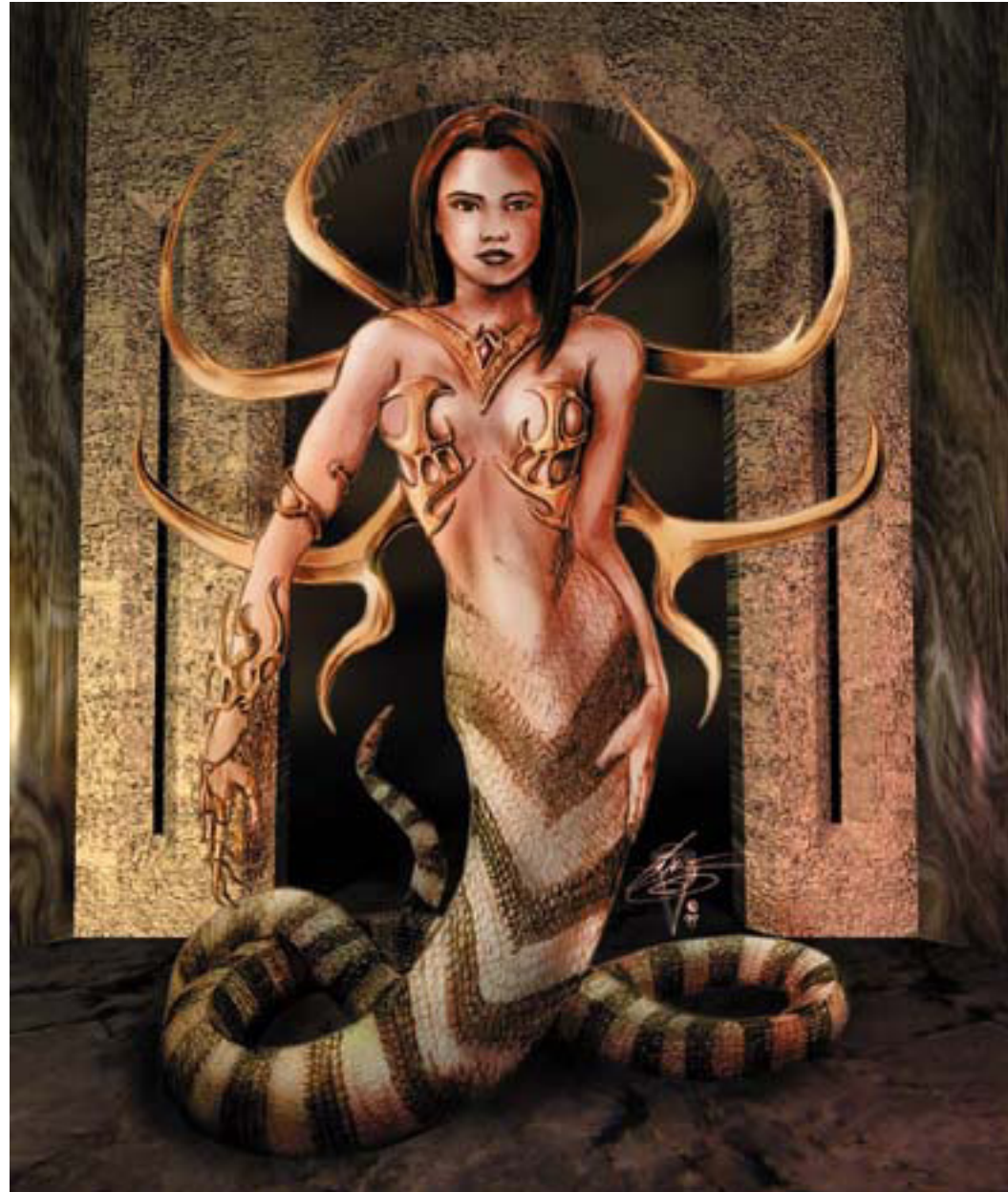
Acciones menores

Apartar ojos ♦ A voluntad

Efecto: Escoges apartar tus ojos de una criatura para protegerte de ataques de mirada, pero este tiene un precio. Ganas inmunidad a todos los ataques con la palabra clave mirada que provengan de esa criatura. Sin embargo, eres tratado como si estuvieras bajo la condición de cegado.

CONCLUSION

Si los héroes derrotan a Explicita Defilus, recompénsalos con tesoro adecuado a un villano principal. Si los héroes huyen tras encontrarse con la naga espiritual, se ganan la enemistad de un enemigo muy poderoso. Explicita Defilus redobla sus esfuerzos en el pueblo y crea alianzas con otras criaturas perversas de la zona. Si los héroes intenan enfrentarse otra vez contra ella, esta rodeada por aliados y sirvientes más poderosos. Si los héroes abandonan el pueblo, Explicita Defilus deja a un aliado de confianza a cargo de sus asuntos en el pueblo y persigue personalmente a los héroes, decidida a aplicar su propia venganza contra aquellos que tan valientemente la atacaron en su salón del trono. Si esto tiene lugar, acosa a los héroes durante sus proyectos futuros hasta que finalmente se enfrenta a ellos en sus propios términos.



ABOGADO DEL DIABLO

Siempre que aparecen novedades surgen las voces de alarma. A la gente le cuesta aceptar lo nuevo y miramos con reticencia esas supuestas mejoras sobre las viejas. En algunos casos nunca se llega a aceptar los cambios, relegándolos al olvido. Esta pequeña verdad es terriblemente cierta en el panorama rolero de todos los tiempos.

En el caso de D&D es así con cada nueva (re)edición que aparece, por lo menos desde que un servidor comenzó a jugar en el ya mítico “AD&D2”. En aquella época ya se cernía unos nuevos manuales a color con unas pastas negras muy elegantes, pero que muchos veían totalmente innecesarias. Más tarde se anunció el sobre explotado “D&D3” (dónde quedó la A?) con todo el abanico de material que se abrió... luego llegó la avalancha... más tarde la reencarnación en “3.5” y sucesivos materiales que terminaron por aburrir a más de uno, arruinar a otros y desesperar a muchos que veían sus colecciones obsoletas y que (a priori) innecesariamente tenían que renovarse.

Más adelante, los empresarios que dirigen Wizzard decidieron experimentar con algunos productos que darían como resultado la base de una nueva edición, la cuarta encarnación del juego. A la cabeza me vienen el “D&D Miniaturas” y “Tomo de combate: el libro de las nueve espadas”, títulos que traían nuevas mecánicas o enfoques de juego que actualizaban la “3.X”. También sondearon el mercado en busca de novedades jugosas para atraer a más público, fijándose especialmente en el mundo de los videojuegos. Rápidamente se gestó una cuarta edición, cargada de novedades refrescantes. Pero quizás no era su momento o necesitaba un poco más de tiempo para salir más completa.

Hace dos años que apareció la 4ª edición, para mí una gran incomprendida, víctima de errores del pasado, ansias de ventas mayores y cambios demasiados radicales pero necesarios. Después de llenar la noche de los viernes y alguna (o muchísimas) más desde su salida con emocionantes partidas, creo que estoy capacitado para hacer un pequeño análisis de todo esto. Creo que “D&D4” es tan víctima en todo esto como nosotros mismos. No nos engañemos, es un buen juego, pero viciado por unas ansias de ventas desmesuradas por parte de la compañía que lo gestiona.



Ahora os hablaré de lo que para mí son los tres pilares fundamentales del juego y otros tantos de su impopularidad entre muchos roleros. Estas nociones son personales y simplemente las expongo, entenderé que no sean de gusto de todos los lectores. Lo que sí os pido es que reflexionéis sobre estas palabras. Finalmente concluiré con una pequeña reflexión general.

PRIMER PILAR

Renovarse o Morir, profundos cambios en la estética.

Este punto es innegable. El juego estaba claramente orientado a una estética que pudo resultar popular en su época y que poco se adaptó a su correspondiente tiempo mientras crecíamos. Los posibles nuevos clientes necesitaban encontrar el juego apetecible, cercano y lo más importante, más moderno. Se acude al estilo manga para ilustrar a los personajes, haciéndolos más dinámicos, poderosos y arcanos. Arcanos por que ahora los objetos mágicos y equipo estrambótico abundan entre las filas de los héroes. Esto afecta también al estilo de juego y la escala de poder, pero de eso hablaremos más adelante.

Además de profundos cambios en las razas clásicas, añadieron muchas nuevas que se engruesan con cada manual. Su estética se orienta más a los actuales juegos de rol modernos. Esto hace más cercana la creación y comprensión del avatar.

SEGUNDO PILAR

La Escala de Poder! Unos Héroes realmente heroicos

Los héroes actuales son mucho más poderosos que en pasadas ediciones. Podemos hablar de que el primer nivel equivale aproximadamente al tercero de los anteriores “D&D”. Un Héroe de la cuarta edición tiene más puntos de golpe, más posibilidades de curarse y de seguir adelante gracias a los esfuerzos curativos. Los enemigos son más numerosos al incluir el concepto de “esbirros”, desplegándose en verdaderas hordas, pero los héroes se pueden deshacer de muchos de ellos fácilmente, dando un toque mucho más épico al combate. Los enemigos duros siguen apareciendo, tales como élites y solitarios.

Ahora se sube relativamente más rápido de nivel. La subida de nivel trae muchos más cambios, encontrarse con más dotes, poderes o incluso subidas de atributos es más normal que antes. También es más interesante el factor de avance frente a las opciones anteriores, en las que algunos niveles simplemente adquirirías un par de puntos de golpe. El poder directo del mismo se nota de inmediato y requiere de cierta gestión para maximizar el personaje.

Además con las nuevas clases se tiene acceso a muchos poderes que sustituyen a antiguas maniobras, facultades de clase y combinaciones. Dándole un toque espectacular al combate y ciertamente más táctico. Estos poderes están divididos en categorías que limitan su uso, contra más poderoso menos veces podremos usarlos. Su variedad puede impresionar al principio y será posible reentrenar poderes en los siguientes niveles para poder enmendar posibles errores o incluir nuevas opciones que antes no dispusiéramos.



Se recupera el cambio de concepto al llegar a nivel 10 de las primeras ediciones refundiéndolo con las clases de prestigio del “D&D 3.X”. Nos referimos a las sendas de Parangón, que también limita las absurdas combinaciones de clases de prestigio y dirige el personaje a unos conceptos especializados.

El oro es menos importante que en otras ediciones, ya que los servicios que se podrían adquirir con ellos ya pueden hacerse frente con el conjunto de dotes adecuados. Esto son los rituales (y equivalentes) y alquimia, haciendo autosuficiente a nuestro avatar. Los objetos mágicos son muy abundantes y necesarios para el progreso de nuestro avatar. Muchos de ellos están claramente orientados a un estilo de juego, siendo útiles solo para algunos héroes.

Gracias a la subida de poder tenemos nuevos conceptos de juego. Ahora zonas como la “Infraoscuridad” o “El Mar de Planos” están reservadas a los héroes más poderosos que han alcanzado su senda de parangón y quieren ponerse a prueba contra sus peligros.

TERCER PILAR

Más variedad para mi avatar y la aparición de los roles.

Muchas cosas quedaron caladas de las anteriores ediciones. Especialmente el sistema de dotes que se mantiene tal cual, solo cambiando su función para la famosa especialización de personaje. Pero la novedad más importante es la especialización por rol y la variedad que implica.

Cuando creamos un personaje ya no solo tenemos que tener en cuenta su clase, si no los grandes cuatro roles que se nos presentan, fundamentales para sobrevivir. Defensor, Pegador, Controlador y Líder son los engranajes con los que funciona el grupo, siendo necesaria la variedad para sobrevivir y obligan-

do a trabajar en grupo sobre competir. Además las fuentes de poder (arcana, marcial, divina, sombras, psiónica...) personalizan los roles con estilos de juego.

Finalmente comentar los cientos de construcciones que dispone una clase, algunas de ellas pudiendo permitirnos hibridar o alterar nuestro rol dentro del grupo. Gracias a estas construcciones disponemos de aún más opciones para hacer de nuestro avatar una criatura diferente, ya no habrá dos guerreros, exploradores o magos iguales.

Pero estos cambios tan radicales son los principales problemas para los más veteranos. Muchos poderes, cambios demasiado fuertes de temáticas y el uso de desmesurado de los complementos para poder jugar, especialmente referido al caso de las miniaturas. Además las nuevas fuentes de inspiración no son del todo populares entre el rolero viejo; el manga o los videojuegos no son cosas de su interés y no ven necesarias sus cualidades en D&D. Muchos acusan a esta edición de abandonar las cualidades únicas de los antiguos “dragones y mazmorras”. Para colmo, no son pocos los que acusan a esta edición de no tener hueco para el rol más interpretativo por la complejidad de los personajes y su desarrollo, especialmente en el área de los combates.

En muchos detalles razón no les falta. Puede que esta edición pierda cierta personalidad y que el sistema haya sido lanzado demasiado pronto, resultando un poco complejo en algunos puntos que se necesitan pulir. Pero lo que está claro es que es malo resistirse al cambio, las nuevas generaciones necesitan referentes modernos y juegos como el “World of Warcraft” con sus 14 millones de jugadores no pueden estar del todo equivocados. Las novedades son resultonas, necesarias y frescas. Además algunas cosas dan la sensación de una vuelta atrás, con los tableros, el mazmorreo y el juego en equipo.

Para poder comprender todas estas ideas aquí expuestas, me gustaría reflexionar sobre lo que yo considero los tres pilares básicos del rol. Con ello quiero reflejar las bases que a mi gusto debería contemplar un juego de rol, por supuesto todo ello apoyado en trabajo previo del equipo de creación del juego que busque reflejarlas de manera clara y satisfactoria. El primer pilar sería un buen sistema de combate, ya que esta es una parte esencial en un juego de rol. Todo jugador (hablando desde un punto de vista general) busca por un lado buena narración, pero por otra un buen combate, que ponga a prueba sus habilidades marciales. Las reglas en torno a éste deben buscar la eficacia a la vez que el detalle, dando en todo momento sensación de dinamismo, evitando caer en sistemas muy complejos, parados o incluso sencillos en exceso. El segundo punto sería un sistema narrativo completo, ya que es esto lo que ayuda a forjar las historias y a evolucionar los personajes. Además de ayudar a cohesionar un grupo, es decir, a que los jugadores se sientan como tal. Por último tenemos la necesidad de que el juego presente buenas herramientas para crear aventuras, pues ello ayudará a que el director de juego pueda crear sus historias, a que los jugadores se diviertan y se pueda sacar mucho partido al juego en sí (evitando esa tan común acumulación de libros y reglamentos que nunca se llegan a poner en práctica por ser complejos o no cumplir con estos pilares). Merece hablarse finalmente de los sistemas de magia, uno de los puntos más difíciles de conseguir a la hora de crear un juego de rol. Es extremadamente difícil reflejar bien la magia, que a la vez sea variada pero sencilla de utilizar.

El ejemplo de la cuarta edición de D&D me ayudará a explicar que quiero decir con todo esto. Por un lado tenemos un sistema de combate variado y vistoso, con muchas opciones que hacen la confrontación sea épica, entretenida y a la vez jugable. Seguidamente tenemos un sistema narrativo que busca situarse de manera paralela al combate, haciendo que tenga el peso sufi-

ciente. A continuación tenemos unas muy buenas herramientas para crear nuestras aventuras, desde mazmorras de todo tipo, a libros de monstruos, un montonazo de objetos mágicos, aventuras, etc (por supuesto hablamos de generalidades, pues el sistema en sí presenta algunas carencias destacadas arriba). Por último tenemos un sistema de magia, que a mi parecer es deficiente. Esta edición peca de sencillo, poco variado, basado del todo en reglas y números y que solo consigue completarse y cubrir algunos aspectos a través de los rituales.

Personalmente me gusta mucho la cuarta edición. Creo que es muy jugable y sus novedades, especialmente la palpable aumento en la escala de poder, para dar sensaciones más heroicas. El hecho de poder crear un personaje a medida y personalizado se agradece muchísimo, ya jamás volverás a tener la sensación de personajes clónicos.

Esto también va relacionado con la subida de nivel más completa y la necesidad de equipo mágico, aumentando el nivel de fantasía. El problema está en el ansia de hacer dinero de la compañía madre, que desvirtúa el producto en general.

Una especial mención al manual de la "GDM 2", fundamental para novatos y expertos. En ella podemos encontrar información de como aderezar nuestras partidas, darles cambios radicales e incluso modificaciones para algunas partes más controvertidas del juego. Además tenemos la aparición de "esencial", una puesta al día del reglamento, con nuevas opciones para los personajes, una visión más clásica del juego y orientado a los novatos en el mundo del rol.

Azalin_Rex



GUSANO PURPURA

DESDE LA BOVEDA DE LOS MONSTRUOS

Traducción por humuusa

Se ha comentado que el gusano púrpura pudo haber sido originalmente concebido como un dragón púrpura, pero de alguna forma mutó a través del diseño. De todos modos, estos horrores de los túneles están de vuelta -y con ellos, sus agujones venenosos... y la capacidad no solo de engullir a su presa, ¡sino de regurgitarla de vuelta!.

Inmensas criaturas excavadoras, los gusanos púrpuras son temidos por su capacidad de engullir enteros a sus enemigos. Son capaces de excavar a través de la roca sólida y dejan enormes túneles a su paso.

Los gusanos púrpura son bestias tontas atraídas por los sonidos altos. No tienen respeto por las demás criaturas, a menudo interrumpiendo batallas, atravesando ciudades o trastornando actividades mineras. La mayoría de gusanos púrpuras son hallados en la Infraoscuridad o en regiones rocosas cerca de las montañas.

Hambre Voraz: Un gusano púrpura es una bestia hambrienta que es lo suficientemente grande para engullir a un gigante. Debido a que el gusano púrpura normalmente pasa varios días sin comer, tiende a atracarse cuando encuentra comida. La necesidad de un gusano púrpura es difícil de predecir, y la criatura es propensa a mostrarse en los peores momentos posibles. Muchas civilizaciones subterráneas, como aquellas de los drow, los duergar, los azotas mentes, mantienen especiales guardas alrededor de sus fortalezas y ciudades para expulsar a las grandes bestias.

Un gusano púrpura es considerado ampliamente un desastre natural vivo. Las criaturas son máquinas del caos y la destrucción. Muchas razas de la Infraoscuridad sabotearán las guardas contra gusanos de sus enemigos, dejando el asentamiento vulnerable al ataque. A un gusano no le importa nada a quien ayuda o a quien estorba.



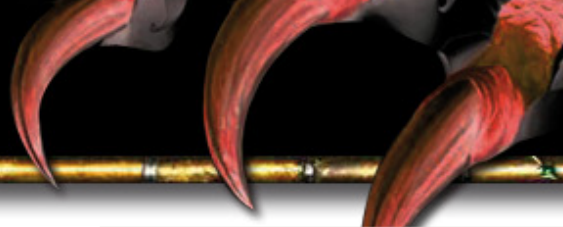
Un gusano púrpura sólo está motivado por el hambre, así que lo único predecible de sus ataques característicos es que prefiere los grandes grupos a los pequeños. Los enanos han aprendido a tomar ventaja de esta conducta, atrayendo al gusano hacia un grupo mayor solo para matar con artillería o enormes máquinas de asedio.

Armas y Herramientas: Unos cuantos han descubierto formas para convertir a los gusanos púrpuras en armas. Los relatos hablan de lanzadores de conjuros poderosos especializados en encantamientos y hechizos y que fueron capaces de conseguir el control mágico de estas criaturas. Las historias cuentan como estos lanzadores de conjuros pueden lanzar a los gusanos contra sus enemigos, destruyendo ciudades o ejércitos enteros con un solo gusano.

También circulan rumores de que algunas sacerdotisas drow tienen bajo su control gusanos, y los emplean para defensa en zonas lejanas donde los refuerzos no están disponibles. Se sabe que los enanos emplean gusanos para construir túneles y la minería, aunque a pesar de siglos de intentos, las bestias nunca han sido domadas o domesticadas. Todos los intentos de controlar a las bestias finalmente terminan en desastre.

Dones del Gusano: Cuando un gusano púrpura excava en la tierra, consume roca y tierra, descomponiendo las sustancias y expulsándolas rápidamente. Las sustancias duras, como las gemas y metales valiosos, permanecen dentro de sus cuerpos durante semanas o meses. Un buscador de tesoros valiente o atrevido podría intentar cazar un gusano púrpura con la esperanza de reclamar los tesoros dentro de su estómago. El cuerpo de un gusano también es un don: los drow y los asesinos ansian el veneno que un gusano púrpura porta en su aguijón.

Un gusano púrpura excavador crea pasillos y pasadizos nuevos por toda la Infraoscuridad. Y, debido a que un gusano púrpura raramente regresa a uno de sus túneles, tales pasillos normalmente están libres de bestias, siempre que un intruso permanezca tranquilo. Las zonas que son ricas en presas se vuelven interconectadas con complejos sistemas de túneles que son el resultado de varios gusanos cazando por la zona. No pasa mucho tiempo después de que un gusano púrpura crea un túnel que habitantes más pequeños de la Infraoscuridad comiencen a moverse hacia el túnel para ejercer su propia caza.



Gusano púrpura adulto	Bruto solitario nivel 14
Bestia natural Enorme (ciega)	PX 5000
PG 560; Maltrecho 280	Iniciativa +12 Sentidos Percepción +11
CA 28, Fortaleza 28, Reflejos 26, Voluntad 24	
Velocidad 6, excavar 6 (túneles), Vista ciega 10, sentido de la vibración 10	
Inmune ceguera, efectos de mirada	
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
Pesado	
El gusano púrpura puede realizar acciones inmediatas mientras esta aturdido, atontado o dominado.	
Frenesí maltrecho	
Mientras este maltrecho, el gusano púrpura realiza una acción menor adicional durante su turno.	
Acciones estándar	
⊕ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 4d8 + 8 de daño.	
↓ Engullir (ácido) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +17 contra Fortaleza	
Impacto: 3d10 + 7 de daño, y el objetivo es engullido (escapar CD 21). Mientras esta engullido, el objetivo no ocupa una casilla y no posee línea de visión o línea de efecto cono nada excepto el gusano y otras criaturas engullidas por el gusano; además, nada tiene línea de visión o línea de efecto con el objetivo excepto otras criaturas engullidas por el gusano. Si el objetivo ataca al gusano empleando un ataque cercano o de área, ese ataque tiene como objetivo a todas las demás criaturas engullidas por el gusano. Mientras esta engullido, el objetivo sufre 30 de daño por ácido al final de su turno. Cuando el efecto termine o el gusano descienda a 0 puntos de golpe, el objetivo aparece en una casilla no ocupada de su elección adyacente al gusano.	
Acciones menores	
↓ Arrojar ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +17 contra Fortaleza	
Impacto: 3d10 + 8 de daño, y el gusano púrpura desliza al objetivo 4 casillas.	
↓ Aguijón venenoso (veneno) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 2d8 de daño, y daño continuo 15 por veneno (salvación termina).	

Regurgitar ♦ A voluntad
Efecto: Una criatura engullida por el gusano aparece en una casilla a elección del gusano dentro de 4 casillas de él. La criatura ya no esta engullida y sufre 3d10 + 8 de daño.
Acciones desencadenadas
↓ Agitación ♦ A voluntad Desencadenante: Un ataque impacta al gusano púrpura.
Ataque (reacción inmediata): Cuerpo a cuerpo 3 (una o dos criaturas); +17 contra Reflejos
Impacto: 3d12 + 5 de daño, y el gusano púrpura empuja al objetivo 6 casillas.
Fue 25 (+14) Des 20 (+12) Sab 19 (+11)
Con 20 (+12) Int 02 (+03) Car 04 (+4)
Alineamiento no alineado
Idiomas -



BESTIA DESPLAZADORA DESDE LA BOVEDA DE LOS MONSTRUOS

Pocas veces donde parece, las bestias desplazadoras confunden a los enemigos ocultando su verdadera ubicación, lo que les ayuda a evitar los peligros de las Tierras Salvajes de las Hadas donde viven y cazan. También pueblan los bosques y cavernas del mundo natural, donde sus brillantes ojos verdes parecen cambiar constantemente de posición mientras vigilan desde la oscuridad.

Las bestias desplazadoras parecen depredadores felinos, pero sus tentáculos con puas y poderes de confusión las hacen mucho más mortíferas.

Acechan tranquilamente a su presa antes de derribarla tan rápidamente como sea posible en una emboscada. La astucia, sigilo y ferocidad de la bestia desplazadora le ha granjeado una reputación como uno de los depredadores mejor conocido de las Tierras Salvajes de las Hadas. La imagen de la criatura es empleada en heráldica y en la literatura para indicar que un personaje o una organización es esquiva, taimada o misteriosa.

Algunas bestias desplazadoras tienen sus guaridas tras denso follaje, en pequeñas cuevas o dentro de los agujeros de árboles enormes. Otras merodean de lugar en lugar, atacando a las presas donde las encuentran. Los exploradores entendidos saben evitar las localizaciones donde podrían habitar las bestias desplazadoras, pero también saben que las criaturas pueden saltar desde cualquier lugar. Para una persona o animal corriente, un ataque sorpresivo de una bestia desplazadora significa una muerte rápida. La velocidad de la bestia es tan grande, y sus ataques tan fieros, que rápidamente puede derribar a cualquiera que no este preparada y entrenada para el combate.

Difícil de Precisar: Con su capacidad desplazadora y movimiento ágil, las bestias desplazadoras puede evitar a la mayoría de enemigos, lo que significa que estas criaturas normalmente entran en combate como los agresores. Atacan a los objetivos más débiles primero, empleando su maniobrabilidad para pasar a través de defensores más duros.



Cuando cazan, las bestias desplazadoras emboscan en bosques densos u otros lugares donde pueden huir rápidamente de enemigos que demuestran ser demasiado fuertes. Si son superadas o gravemente heridas, las bestias casi siempre intentan retirarse, a no ser que el hambre les impulse a luchar con la esperanza de reclamar una comida.

Depredadores Inteligentes: Las bestias desplazadoras ostentan una posición cómoda en la cadena alimenticia. Su habilidad depredadora no tiene igual, y poseen fuertes instintos y una inteligencia mucho mayor que los animales corrientes. Las bestias desplazadoras preparan emboscadas, rastrean a su presa siguiendo pistas (no solo olores) y atraen a los enemigos a trampas y peligros cuando pelean en una zona peligrosa. También son capaces de realizar planes relativamente complicados. Por ejemplo, podrían recordar que rutas comerciales poseen un tráfico estacional y regresar en primavera para acosar a los viajeros.

Es raro encontrar más de dos bestias desplazadoras (normalmente una pareja) a la vez, pero una bestia podría liderar una manada de otros depredadores salvajes. Debido a su instinto natural para buscar la dominación dentro de una manada, las bestias desplazadoras prefieren atacar animales en lugar de a humanoides.

Señores de Manada Duros e Inteligentes: Las bestias desplazadoras son raras como especie, y sus señores de manada son aún menos. Estos mutantes enormes poseen la misma inteligencia que la gente corriente y a veces lideran grupos de bestias desplazadoras normales. Mientras que las bestias estándar patrulla grandes terrenos de caza, los señores de manada aterrorizan regiones enteras. Mantienen guardias que pueden acomodar su tamaño, como las anchas, cubiertas de musgo cavernas de las Tierras Salvajes de las Hadas o los salones dentro de ruinas desmoronadas.

Mascotas y Guardianes Apreciados: Las bestias desplazadoras seguirán a criaturas más inteligentes, pero solo si obtienen algún beneficio del acuerdo. Más a menudo, las bestias desplazadoras vigilan habitaciones aisladas en un palacio o acompaña a humanoides más ricos o influyentes. Ocasionalmente, son capturadas y mostradas como símbolos de posición, especialmente por inexpertos jóvenes eladrines nobles. Una bestia desplazadora podría servir a un amo a cambio de comidas regulares de carne fresca o por lealtad a la criatura que le salvó la vida y la mantuvo alejada del daño. A pesar de su voluntad para ser entrenada en estas circunstancias, las bestias desplazadoras son lo suficientemente listas para darse cuenta de cuando una situación cambia, y podrían volverse contra sus amos si fuera necesario proteger sus propias vidas.

Bestia desplazadora

Hostigador nivel 9

Bestia mágica féérica Grande

400 PX

PG 97; Maltrecho 48 Iniciativa +11

CA 23, Fortaleza 21, Reflejos 22, Voluntad 20 Percepción +12

Velocidad 12 Visión en la penumbra

Rasgos

Desplazamiento (ilusión)

Cuando un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia impacta a la bestia desplazadora, si el jugador sacó un número impar en la tirada de ataque, el ataque falla. Si el jugador sacó un número par en la tirada de ataque, el ataque impacta de forma normal, y la bestia pierde este rasgo hasta el comienzo de su siguiente turno.

Alcance amenazador

La bestia desplazadora puede realizar ataque de oportunidad contra enemigos a 2 casillas de ella.

Acciones estándar

⬇ Tentáculo ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +14 contra CA

Impacto: 2d6 + 7 de daño.

⬇ Mordisco ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +14 contra CA

Impacto: 2d10 + 6 de daño.

⬇ Ataque astuto ♦ A voluntad

Efecto: La bestia desplazadora se desplaza a mitad de su velocidad. En cualquier momento durante este movimiento, emplea tentáculo una vez, o dos veces contra criaturas diferentes.

Acciones desencadenadas

Tácticas cambiantes ♦ A voluntad

Desencadenante: Un ataque falla contra la bestia desplazadora.

Efecto (acción gratuita): La bestia desplazadora se desplaza 1 casilla.

Habilidades Sigilo +14

Fue 18 (+8) Des 20 (+9) Sab 17 (+7)

Con 17 (+7) Int 02 (+3) Car 04 (+4)

Alineamiento no alineado

Idiomas -



DRAGON ROJO

Desde La Bodega de los Monstruos

¿Qué mejor monstruo representa el juego que los dragones?. Más duro que nunca, el dragón rojo ahora es incluso más difícil de mantener aturrido o dominado. Nadie domina a un dragón rojo.

Si cualquier criatura puede afirmar ser un sabio iluminado, un tirano poderoso, y un monstruo terrible, es un dragón. Majestuosas y mortales, estas criaturas inspiran miedo en los corazones de cualquiera que son atrapados bajos las sombras de sus enormes formas aladas.



DRAGON ROJO

El tamaño y majestad de los dragones les ha rodeado de mitos. Tan antiguos como el mundo, los dragones son una personificación viva de la leyenda. Los más ancianos entre ellos poseen una conocimiento que excede a lo que la mayoría de los mortales nunca podrían esperar conseguir. Sostienen los secretos más ocultos del cosmos dentro de sus garras. Los dragones no son simples bestias listas para caer ante un caballero errante o un cazador de tesoros. Son sabios, oráculos y profetas; son las fuerzas de la naturaleza capaces de destrucción y violencia.

Los Colores del Mal: Los más famosos y más temidos dragones son parte de la línea de sangre cromática, incluyendo los dragones azules, negros, verdes, rojos y blancos. Los dragones cromáticos poseen una predilección por el mal y la crueldad. Viven para ejercer su dominación sobre otras criaturas a través del terror y la violencia.

Incluso entre los dragones cromáticos, pocos comparten la crueldad de los negros. Un dragón negro no caza por la necesidad de sobrevivir o para proteger su territorio. En su lugar, un dragón negro persigue y tortura a la presa por el placer que obtiene por inspirar miedo y causar dolor. Los dragones negros también están entre los más cobardes y los más cautelosos de los dragones cromáticos. Un dragón negro espera en una emboscada o ataca desde la ocultación. Cuando un dragón negro se retira, las víctimas de sus ataques a veces confunden su partida por una huida verdadera, sin darse cuenta demasiado tarde que sencillamente se está preparando para otro ataque.

Los dragones azules son los más vanidosos, orgullosos y arrogantes de los dragones cromáticos. Un

dragón azul disfruta ejerciendo su poder sobre criaturas menores. Un dragón azul combatirá contra enemigos o reinará sobre humanoides sencillamente para exhibir su fuerza. Cuando las criaturas veneran a un dragón azul y respetan sus reclamaciones territoriales, puede ser el más razonable de los dragones cromáticos. La mayoría de dragones azules tienen sus guaridas en zonas donde las tormentas son feroces y frecuentes. Por ello, muchos azules viven a lo largo de la costa, donde mandan comida y riqueza a aquellos que carecen de la fuerza de oponerse a ellos.

Pocos dragones son tan vilipendiados por los humanos como los taimados, dragones verdes que habitan los bosques. Aunque los dragones verdes son más débiles y menos destructivos que sus parientes cromáticos, son más astutos y engañosos. Un dragón verde cuenta mentiras tan fácilmente como otras criaturas respiran. Un verde confía en la intriga, prefiriendo conseguir sus metas a través del engaño y la traición en lugar del combate.

Los dragones blancos salvajes tienen sus guaridas en los climas más fríos del mundo, donde piensan en poco más que su siguiente comida y los contenidos de sus tesoros. Los más ancianos y más inteligentes entre ellos podrían buscar dominar a otras criaturas, aunque solo fuera para sentirse seguros de su poder y superioridad.

Cuando un leyenda o una fantasía hablan de un dragón que destroza reinos, devora doncellas vírgenes o incinera héroes valientes, entonces las posibilidades son que el sujeto del relato sea un dragón rojo. Los más voraces de los dragones cromáticos, un dragón rojo consume mucho más de lo que necesita. Todos los dragones son avariciosos, pero un dragón rojo posee una avaricia que superar de lejos a la de sus parientes. También es una criatura vengativa, enfureciéndose al menor insulto, y vengándose diez veces más de las intrusiones territoriales, robos y faltas de respeto. Sin embargo, los rojos no son brutos sin mente. Son estrategas consumados que pasan sus tiempo libre desarrollando tácticas y planes de contingencia para virtualmente cualquier escenario.

Impulsado por la Avaricia y el Ego: El secreto de comprender a los dragones cromáticos es comprender su visión del mundo. Un rasgo les une y nos informa de su psicología: la creencia de que son seres superiores. Los dragones se consideran los más poderosos, inteligentes, importantes y dignos para ser los dominadores de cualquier otra criatura mortal. Los dragones cromáticos nacen con este sentido de superioridad, y es la piedra angular de sus personalidades y puntos de vista. Intentar humillar a un dragón es como intentar convencer al viento de que pare de soplar. Para los dragones cromáticos, los humanoides son animales, aptos para servir como presas o bestias de carga, indignos de respeto o reconocimiento.

Si una característica aparte de la arrogancia define a los dragones cromáticos, es la avaricia. Los tesoros de un dragón son materia de leyenda -enormes montones de oro, gemas brillantes, y objetos mágicos, suficiente riqueza para comprar un reino. Y sin embargo los dragones no tienen interés en el comercio, a pesar del valor de sus tesoros. Amasan riqueza sin otra razón excepto poseerlo. El deseo de un dragón cromático de crear un tesoro es una necesidad psicológica o, podría decirse que, un imperativo biológico. La fuente de este deseo es un misterio, pero probablemente yace en algún lugar del disfrute del dragón de poseer lo que otros carecen.

Guaridas Peligrosas: Una cosa que dragones y humanoides comparten es el deseo de encontrar refugio permanente. Los humanoides desean un lugar que les ofrezca comodidad y un poco de seguridad. Un dragón, con su dureza innata, pobres sentidos táctiles y tolerancia por condiciones severas, en su lugar escoge un hogar que es defensible, posee múltiples formas de entrar y salir, y que proporciona la mayor seguridad a su tesoro. Los dragones cromáticos raramente construyen guaridas y en su lugar encuentran ubicaciones naturales adecuadas que pueden acomodarlos. Un dragón azul podría tener su guarida en una cueva marítima que está ocupada por piratas serviles. Un dragón rojo podría reclamar la caldera de un volcán activo. Tras provocar una guerra, un dragón verde podría habitar una ciudad en ruinas debido a las maquinaciones del dragón.





Dragón rojo mayor

Bestia magia natural Enorme (dragón)

Soldado solitario nivel 22

20750 PX

PG 832; Maltrecho 416 **Iniciativa** +18

CA 38, **Fortaleza** 36, **Reflejos** 33, **Voluntad** 32 **Percepción** +19

Velocidad 8, volar 10 Visión en la oscuridad

Resiste 20 fuego

Tiradas de salvación +5; **Puntos de acción** 2

Rasgos

Acción recuperadora

Siempre que el dragón finalice su turno, cualquier efecto de aturdimiento, atontamiento o dominación termina.

Asalto instintivo

En una iniciativa de 10 + su prueba de iniciativa, el dragón puede emplear una acción gratuita para emplear mordisco o garra. Si el dragón no puede emplear una acción gratuita para realizar este ataque debido a un efecto de dominación o aturdimiento, entonces el efecto termina en lugar de realizar el ataque.

Acciones estándar

⚔ Mordisco (fuego) ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +27 contra CA

Impacto: 2d10 + 6 de daño. El objetivo queda apresado y sufre daño continuo 15 por fuego, o daño continuo 25 por fuego si el dragón esta maltrecho, hasta que la presa finalice (escapar CD 30).

⚔ Garra ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 3 (una o dos criaturas); +27 contra CA. Si el dragón solo tiene como objetivo a una criatura, puede realizar este ataque dos veces contra esa criatura.

Impacto: 3d10 + 14 de daño, y el dragón apresa al objetivo (escapar CD 27) si tienes menos de dos criaturas apresadas.

🔥 Inmolar enemigo (fuego) ♦ Recarga 4

Ataque: A distancia 20 (una criatura); +25 contra Reflejos

Impacto: 4d10 + 7 de daño por fuego, y el daño continuado 20 por fuego (salvación termina).

Fallo: Mitad de daño, y daño continuado 10 de daño por fuego (salvación termina).

🔥 Arma de aliento (fuego) ♦ Recarga 4

Ataque: Cercano estallido 5 (criaturas en el estallido); +25 contra Reflejos

Impacto: 4d12 + 17 de daño por fuego.

Fallo: Mitad de daño.

Acciones desencadenadas

⚔ Impacto de cola ♦ A voluntad

Desencadenante: Un enemigo abandona una casilla a 3 casillas del dragón.

Ataque (reacción inmediata): Cuerpo a cuerpo (enemigo que activa el poder); +25 contra Reflejos

Impacto: 2d8 + 4 de daño, y el objetivo queda derribado.

🔥 Aliento maltrecho ♦ Encuentro

Desencadenante: El dragón queda maltrecho por primera vez.

Efecto (acción gratuita): El arma de aliento se recarga, y el dragón lo emplea.

Habilidades Engañar +17, Perspicacia +18

Fue 26 (+19) **Des** 21 (+16) **Sab** 17 (+14)

Con 24 (+18) **Int** 14 (+13) **Car** 15 (+13)

Alineamiento maligno

Idiomas común, dracónico



Ex Libris

Ex Libris” es una adaptación para 4ª edición de una aventura original, creada para ser utilizada con el reglamento de AD&D 2 ed, de Randy Maxwell, que apareció en la revista Dungeon en el año 1991. Maxwell publicó más de una docena de aventuras en la popular revista durante los años 90. Este es un pequeño tributo en gratitud a los años de diversión que el maestro Maxwell nos regaló.

Ex Libris es un módulo para personajes heroicos de nivel 8-9. Como es natural un grupo mixto y equilibrado que incluya defensor, líder, controlador y golpeador tendrá mayores posibilidades de acabar con éxito la aventura. Se recomienda que los personajes vayan bien equipados y surtidos con objetos mágicos. El dungeon de esta aventura contiene habitaciones que se desplazan y se mueven según unos patrones establecidos. El Dungeon Master debería empaparse de las mecánicas de dichos movimientos antes de dirigir la aventura.

D&D

En otro tiempo la Torre del Bardo fue un centro de erudición y conocimiento dedicado al saber y al gran dios del norte Oghma el Atador.

Pero eso fue en otro tiempo, cuando la bendición del dios del conocimiento era benevolente con sus monjes y La Torre del Bardo bullía con los copistas, eruditos y monjes que recopilaban el saber de todo Faerun.

El ansia de conocimiento de los seres que pueblan Toril es ilimitada, no así como su sabiduría; y la antaño majestuosa Torre del Bardo es ahora el cubil de monstruosas criaturas, que pululan entre las bibliotecas, cámaras y laboratorios malditos por el gran Dios.

¿Os creéis capaces de recuperar los artefactos, tomos y libros que se allí se guardan?

Entonces en el momento de terminar una historia....

... y comenzar otra.

D&D

Módulo por Randy Maxwell.

Traducción por Svarght.

Maquetación por Tel'Arin.

Adaptación por Sc8rpi8n y Svarght.



Este escenario se lleva a cabo en las montañas **Nehter**, una sierra que se extiende durante centenares de kilómetros al Noroeste de Lunaplateada, en la ambientación de los REINOS OLVIDADOS y usa nombres e historias de esta área. La Guía de Campaña de Reinos Olvidados de 4ª ed. (de aquí en adelante GCRO 4ª ed) incluye breve información de esta zona. Para DMs que quieran profundizar en la historia de la zona, anterior a la plaga arcana, se recomienda ojear el FR5 The Savage Frontier y Volo's Guide to the North. Como alternativa a la localización original puede usarse la zona del Valle Gris y el enclave de Aguas Fuertes. DMs que no dirijan en los Reinos Olvidados pueden adecuar esta aventura en cualquier área montañosa y cambiar los nombres de las deidades.

Por último advertir que cualquier clérigo de Oghma que participe en esta aventura puede estar sujeto a dificultades con el entramado y la jerarquía de la iglesia de Oghma (dichas dificultades son estrictamente políticas y no afectan para nada el apoyo de la deidad al jugador). Dejamos las consecuencias posibles a discreción del DM.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los personajes son contratados por la Biblioteca de la ciudad de **Lunaplateada**, la Bóveda de los Sabios, con el objetivo de encontrar las ruinas de una antigua biblioteca y recuperar cualquier tomo mágico o secular que encuentren en ellas. La recompensa es de 6000 po, más un plus en función del número de libros recuperados. Los aventureros pueden quedarse con cualquier tesoro no documental que encuentren.

La antigua biblioteca fue llamada en años anteriores a la plaga arcana, la **Torre del Bardo** y además era un monasterio dedicado a Oghma, el dios del conocimiento, la invención y patrón de bardos (para más información ver págs 75-76 del GCRO 4ª ed).

El actual jefe bibliotecario de la Bóveda de los Sabios, Orand Zalthik III, ha decidido que ha llegado la hora de financiar una



expedición a dichas ruinas. Como ocurre con toda expedición financiada, los personajes deberán dejar dinero o bienes en depósito por los bienes y servicios que usarán en la misma. El depósito será devuelto cuando el grupo vuelva, asegurándose así la Bóveda de los Sabios, que haya un motivo de vuelta en el caso de que los aventureros muestren ser del tipo sin escrúpulos en los que no se puede confiar.

TRANSFONDO PARA EL DM

La Bóveda de los Sabios ha dejado en paz a la **Torre del Bardo** y se han abstenido de montar expediciones hasta el momento. El motivo principal es que el templo de Oghma de la ciudad, Los Salones de la Inspiración, declaró en un edicto hace ya más de un siglo, que se vetaba todo acceso las ruinas de la antigua biblioteca. Durante todo este tiempo los eruditos de la Bóveda de los Sabios han honrado el edicto de la Iglesia de Oghma, en parte porque la gran mayoría de los bibliotecarios son devotos ogh-

maritas y en parte por no generar ningún tipo de controversia. Sin embargo tras la muerte del anterior jefe bibliotecario, Orand Zalthik III ascendió a dicho cargo. Siendo de parecer diferente a sus predecesores y movido por el deseo de ser recordado como el jefe bibliotecario que expandió la colección de la Bóveda de los Sabios ha decidido pasar por encima de la prohibición. Si para ello ha de generar algún conflicto está dispuesto a hacerlo.

Además Orand Zalthik está al corriente del cisma que existe entre las dos facciones del clero oghmarita (ver página 76 del GCRO). Cree que transgredir el edicto será un asunto trivial que pasará desapercibido entre las luchas políticas en el seno de la jerarquía.

Orand es un semielfo. Es un hombre cultivado, cosmopolita e inteligente. El bibliotecario solo se ve impresionado por personas que demuestren conocimiento, poder mágico o fuerza bruta. Orand proporcionará un mapa de la ruta a seguir para llegar a la Torre del Bardo.

UNA COMPLICACION ADICIONAL

Ante cualquier pregunta o deseo de información que los jugadores puedan exponer, Orand les permitirá acceder a un antiguo pergamino que relata parte de la historia de Torre del Bardo (ver **ayuda de juego nº 1**).

Sin embargo Orand no tratará el asunto con plena transparencia. A pesar de que no quiere que la Bóveda de los Sabios adquiera la reputación de engañar aventureros, tampoco quiere asustar a los posibles exploradores que pueden tener reparos a ponerse a la iglesia de Oghma en contra. A menos que los jugadores pregunten específicamente por qué la iglesia de Oghma no se encuentra envuelta en la expedición, Orand se guardará dicha información. No es su intención mentir u ocultar información pero solo la compartirá en el caso de ser preguntado específicamente por ello.

La jerarquía de la Iglesia de Oghma declaró hace más de un siglo que la **Torre del Bardo** era “anatema”. Anatema es un estatus

innoble que denota que una persona, lugar o cosa, es reprobado y maldito ante los ojos de la Iglesia. Este estatus es la posición oficial de la jerarquía eclesiástica aunque no significa que la propia deidad vea el asunto de la misma manera.

El estatus de anatema suele aplicarse como motivo de luchas internas de poder, cismas, blasfemia u ofensa contra la deidad. En el caso de la Torre del Bardo, como se puede leer en la ayuda de juego nº 1, la rebelión de los monjes fue considerada como blasfemia y por tanto se aplicó dicha sentencia. La iglesia reconoce el estatus de anatema sobre el lugar para que sea evitado por los fieles. Las personas con dicho estatus sufren un ostracismo severo y suelen ser forzados al exilio o el aislamiento. Los objetos anatemados son destruidos en la medida de lo posible o encerrados y olvidados en oscuras mazmorras en lo más profundo de las iglesias donde no puedan hacer daño

a los fieles. De la misma forma si la iglesia conoce la intención de que alguien vaya a un lugar anatema intentará evitarlo por todos los medios.

La **Torre del Bardo** es un lugar anatema y como tal nunca es nombrado, ni mencionado y por supuesto visitado por los Oghmaritas. Para los buenos fieles el lugar no existe y viven como si nunca hubiese existido. Para los líderes de la iglesia existe como un mal abstracto que el público en general no necesita conocer y del cual deben ser protegidos. Además el estatus de anatema es prácticamente irrevocable, y las autoridades del templo de los Salones de la Inspiración, llamado El Consejo Supremo de Inspirados no tiene autoridad para derogarlo.

EL VIAJE

Hayan discutido el asunto o no, El Consejo Supremo de Inspirados a través de sus espías e informadores, descubre que Orand ha contactado con los jugadores. También están al corriente de las intenciones del jefe bibliotecario de financiar la expedición a La Torre del Bardo. El Consejo reacciona contratando otro grupo de aventureros para evitar que los jugadores lleguen a las ruinas. El Consejo no actúa de forma malvada y no desean necesariamente matar a los jugadores; simplemente quieren evitar que las ruinas sean exploradas. Sin embargo puesto que Oghma es una deidad no alineada no dudarán en usar la fuerza para parar al grupo de los jugadores, puesto que ninguna máxima ni moral oghmarita es transgredida al hacerlo. El grupo de PNJs enviado para interceptar al grupo de jugadores tiene sus propios planes en relación con La Torre del Bardo (ver habitación nº8)

El viaje al antiguo monasterio no debería ser complicado a menos que lo hagan en una época invernal. Sin embargo las ruinas se encuentran fuera de las áreas de influencia y patrulla de la milicia de Lunaplateada y las montañas Nether están infestadas de clanes de orcos (y sus pertinentes warturtle heroes), hobgoblins, trolls y gigantes. El DM puede usar la siguiente tabla de encuentros durante el viaje.

EL TEMPLO

1 Descripción del Templo

Aunque la carretera que lleva al monasterio ha desaparecido debido al paso de más de dos centurias, los jugadores no deberían tener problema para localizar las ruinas. Desde la distancia estas parecen una horrenda cicatriz en la falda de las montañas. Cuando los jugadores se acerquen a un kilómetro la cicatriz empezará a tomar forma con edificios ruinosos y escombros invadidos por la maleza. A primera vista las ruinas no tienen un aire siniestro sino más bien dan la impresión de un antiguo lugar, abandonado, olvidado y melancólico.

Sin embargo el lugar esta maldito. Oghma se vengó de los monjes rebeldes impidiendo que sus espíritus encontraran el descanso eterno. Los monjes rebeldes fueron condenados a vagar por las estancias del antiguo monasterio como heucuvras.

A. TORRE EN RUINAS

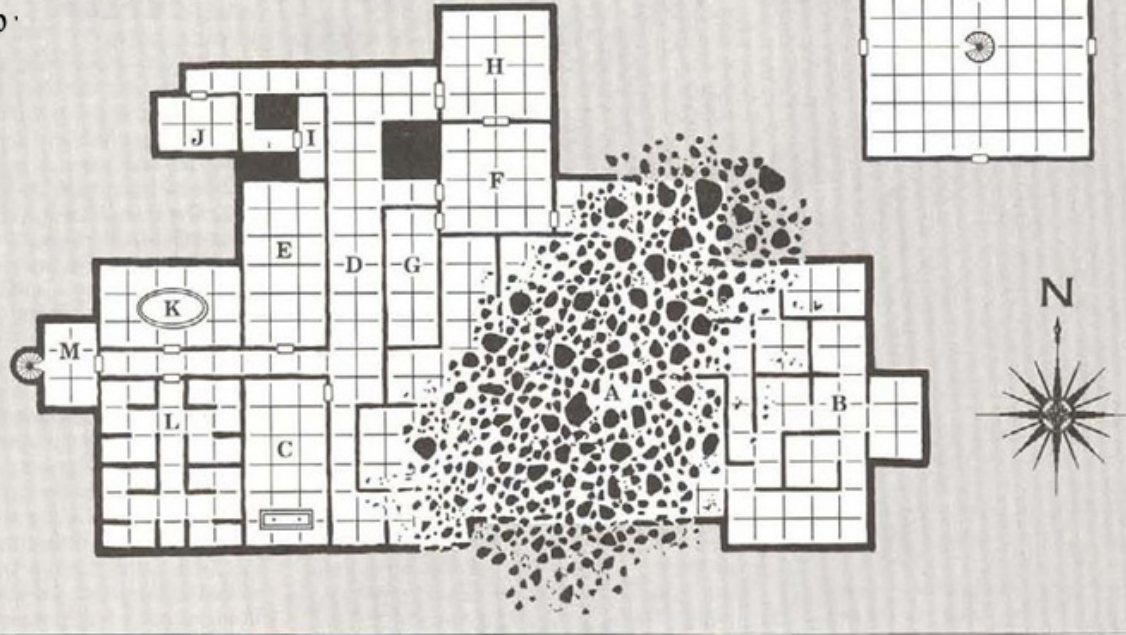
Lo único que queda de esta construcción son bloques de granito oscurecidos y chamuscados. Dichos bloques se hallan desparramados en un área extensa en caótica profusión. La torre se derrumbó antes de la plaga arcana hace ya más de 150 años y la maleza y las enredaderas han conquistando los restos. Si los jugadores buscan con intensidad entre los restos de la torre colapsada descubren que la zona está infestada de bichos, serpientes, arañas e incluso ratas gigantes. Estas criaturas han construido túneles y madrigueras alrededor de los escombros. Si son molestados atacaran de inmediato. Hay un 10% cada 10 minutos de búsqueda de molestar accidentalmente a alguno de estos pequeños habitantes de las ruinas. Si los jugadores cavan y buscan activamente en este lugar las probabilidades de molestar a los bichos aumenta a un 30%. (Consultar la tabla de encuentros de escombros de la Torre).



LA TORRE DEL BARDO

AREA DEL TEMPLO

1 CASILLA - 10'



En esta área lo único que los jugadores encontrarán es algún trozo de madera carbonizada o un fragmento de metal fundido. Cualquier libro o tomo, tanto mundano como mágico que había en la torre fue destruido en el momento del colapso o quemado durante el incendio que provocó dicho colapso.

B. AREA QUEMADA.

Estas habitaciones no son más que salas vacías calcinadas. Cuando la torre se desmoronó, la cantidad de chispas que salieron provocaron un incendio. Excepto por el tamaño, las habitaciones no se distinguen para nada, y todo en ello fue carbonizado, por lo cual es imposible saber que contenían. El suelo de

cada una de ellas está cubierto de una gruesa capa de ceniza. Las paredes están negras y no tienen techo porque probablemente eran de madera y ardieron.

Los jugadores tampoco encontrarán nada en estas habitaciones.

C. ALTAR DE BURLA.

Esta sala contiene un altar blasfemo usado por las heucuas. Al menos siempre habrá una de ellas en esta sala. Este muerto viviente busca sin cesar por todo la sala como si buscase algo que ha perdido. Con un chequeo de religión o arcana (CD 15) es posible saber que los nigromantes han descubierto que este comportamiento es algo común en muchas heucuas. Algunos

especulan que buscan su devoción perdida, mientras que otros creen que buscan su espíritu perdido para hallar el descanso eterno. Esta Heucua en particular es el sacerdote **Khossack**, el instigador de la rebelión de la **Torre del Bardo**. Lleva un colgante de oro y una corona sobre la calavera. En vida significaban que **Khossack** era el prior del monasterio. **Khossack** se encuentra dando vueltas alrededor del altar y da la sensación de ser una marioneta moviéndose con un patrón fácilmente determinado. Esta apariencia sin embargo es ilusoria. **Khossack** es tan peligroso como cualquier otra heucua encontrada. Nada más los pjs avancen en dirección al altar, **Khossack** se lanzará al ataque y no cesará en su empeño hasta que él o los pjs hayan sido destruidos.

Esta sala no parece ser más que una típica sala de altar oghmarita. Sin embargo un chequeo de religión (CD 18) revelará que si este fuese un templo de Oghma estándar, sobre el altar habría la imagen de un pergamino parcialmente desenrollado, un laúd y un arpa. Una inspección con calma de esta sala revelará que las heucuas han sacado todo signo sagrado y símbolo de referencia a Oghma. En el altar han colocado un enorme tomo, fuertemente enrollado en tiras de cuero que no puede ser abierto. Esto demostrará que esta sala es una horrible imitación blasfema de una sala de adoración oghmarita.

En el suelo hay 18 mantas roídas donde los fieles se disponían a llevar a cabo los rezos diarios. Hay 18 cuerpos en posición de adoración con sus rostros pegados a tierra. Hace más de 100 años, un grupo de fieles soldados y paladines oghmaritas intentaron limpiar el monasterio. Fueron asesinados por las heucuas y se les ha dado "refugio permanente" en las instalaciones.

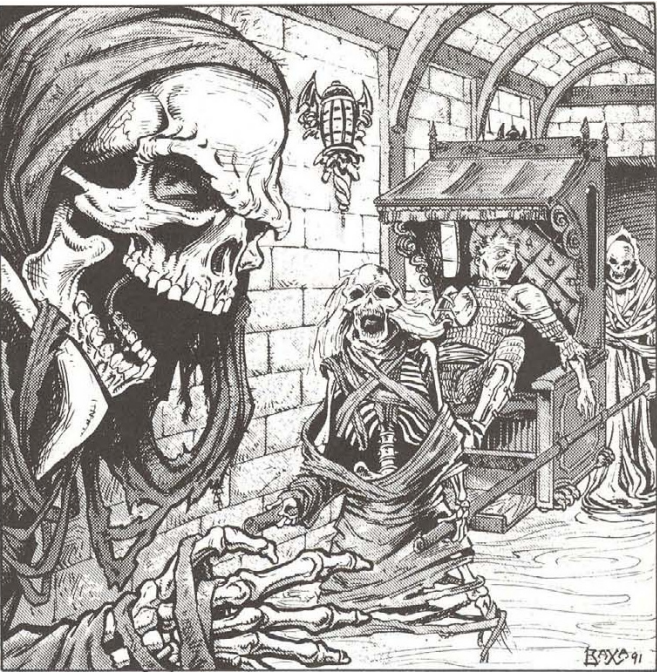
5 de esos héroes asesinados se levantarán como **Guardianes terroríficos y esqueléticos** y defenderán a **Khossack** en todo momento. Estos muertos vivientes esperan hasta que los Pjs estén combatiendo con **Khossack** e intentan sorprenderlos.

Destruir el altar sería una buena obra digna de recibir 1000 px adicionales.

Nivel de encuentro 11	PX 3,000
1 Kosshack	PX 1000
2 Guardianes terroríficos	PX 500 c.u.
2 Guardianes de tumbas esqueléticos	PX 500 c.u.

D. PASILLO DE PROCESIONES

Este corredor profundo y ancho contiene una heucua y el castellano del monasterio, transformado en un Señor de la calaveras, realizando una procesión. El señor de las calaveras todavía porta la librea acorde a su rango, aunque esta se halla raída y deshilachada. Sobre sus hombros, lo que fue su cabeza, sea convertido en tres horribles calaveras.



Porta un inciensario pestilente y la heucua levanta entre sus garras no muertas un rollo de pergamino agrietado y requemado. Van seguidas y rodeadas por una grupo nutrido grupo de penitentes que parecen formar una feligresía profana que acompaña en los abyectos ritos que están llevando a cabo estos monjes. Los penitentes portan un trono sobre el que hay sentado un cuerpo inerte de un orco en descomposición. Un par de Ghastr abren la comitiva. A primera vista parece una procesión de pobres mendicantes recorriendo solemnemente sin descanso el corredor. Las criaturas atacarán en el preciso momento que se aperciban de la presencia de los personajes de los jugadores.

El incienso que emana del botafumeiro se ha extendido por todo el corredor. El humo de color verdoso provoca que el combate se haga con las reglas de Terreno ligeramente oscurecido. Las heucuas, el señor de las calaveras y los guardianes, tras siglos deambulando con este inciensario se han acostumbrado y no sufren las penalizaciones típicas (ver página 61 de la GdDM)

En realidad las heucuas usan el corredor para una ceremonia procesionaria. Las víctimas de estas heucuas, como el orco del trono, son atadas y paseadas durante semanas por estos corredores hasta que la inanición y la locura acaban con el pobre infeliz. Luego son levantados como guardianes terroríficos u otros no muertos. Esta ceremonia abominable es la forma de bienvenida de estas heucuas a los nuevos feligreses.

Nivel de encuentro 10	PX 3,000
Esperidel monje heucua (ver Khossack)	PX 1,000
4 Guardianes Terroríficos (esbirros)	PX 125 c.u.
2 Ghastr	PX 500 c.u.
1 Señor de las Calaveras Karjan	PX 500

E. BARRACONES.

Esta habitación está guardada por siete zombies que se mueven de forma extravagante. Los zombies fueron antaño sirvientes guardianes de los monjes. Durante la rebelión de estos últimos, los sirvientes fueron malditos e infectados por Larvas de Podredumbre y con el tiempo se han transformado en Zombis de Larvas de Podredumbre. Estos zombies todavía van vestidos con ropas hechas jirones en los que pueden discernirse los distintivos de la guardia del templo. A menos que el ruido del combate atraiga su atención, las heucuas se guardan mucho de entrar en esta sala. Esta sala contiene 25 camastros y baúles con las pertenencias de los antiguos guardianes. De entre todas ellas, la mayoría inútil por el paso del tiempo, los jugadores podrán encontrar varias bolsas descompuestas que contienen diversas monedas antiguas.

Nivel de Encuentro 10	PX 2,400
2 Enjambre de larvas de podredumbre despertadas.	PX 500c.u.
4 Zombies de larva de podredumbre	PX 350 c.u.

F. COCINA

Esta espaciosa sala fue usada en su época para preparar comidas para la gente del complejo monástico. Ahora no es más que una reliquia polvorienta que vivió mejores días. La sala contiene dos enormes hornos encastrados en el muro este y un empedrado en la parte sur donde se hacía un fuego de tierra. Todavía se mantienen en pie dos largas mesas, aunque se hallan totalmente carcomidas. Todo el suelo se halla lleno de fragmentos de vajilla diversa que debió caer de las estanterías hace ya mucho tiempo. Andar sin hacer ruido se convierte en una tarea extremadamente difícil debido a todos esos fragmentos de vajilla. Existe un 25% de posibilidades por asalto que un jugador tropiece y haga ruido. Es posible hacer tiradas de sigilo a CD20 para evitar hacer dicho ruido (se debe aplicar el perti-

nente -5 si se mueven mas de dos casillas tal y como se observa en la página 189 del Manual del Jugador). Si las heucuvas del área D y H no han sido destruidas o neutralizadas, cualquier ruido que emane de esta sala, atraerá su atención y llegarán en 1d8 asaltos. Si se produce un enfrentamiento en esta sala, el ruido será tan ensordecedor que atraerá a todas las heucuvas del complejo en dos asaltos.

Si los jugadores intentan entrar o salir por la puerta del muro este, la que da a los escombros, verán que es virtualmente imposible. Los goznes se fundieron cuando la torre se quemó y no pueden llevar a cabo la función para la que fueron creados.

La puerta debe ser destruida por la fuerza para poder acceder al otro lado. Cualquier ruido atraerá a las heucuvas del área D y H de la misma manera que ha sido descrito arriba.

No hay nada de valor en esta sala, más allá de utensilios de cocina herrumbrosos o carcomidos.

G. ALACENA

Al lado de la cocina, hay una alacena donde los monjes almacenaban las provisiones. En su éxodo, los monjes supervivientes se llevaron la gran mayoría de víveres. El resto se ha podrido o secado. También hay unos barriles de vino pero este se avinagró hace ya siglos.

H. COMEDOR

Resulta evidente que este salón era el comedor del monasterio; numerosos bancos y mesas lo llenan, algunos astillados y rotos y otros volcados. El salón se encuentra iluminado por globos de luz que parpadean intermitentemente como si les fallase la energía que los alimenta.

Hay dos heucuvas más en este salón. Se encuentran tras una de las mesas principales, llena de vajilla y bandejas, en un acto burlesco de bendición de la mesa. El banquete que representan es un grotesco reflejo de los festivales que se llevaban a cabo en

el monasterio. Las bandejas contienen barro y carne podrida, cabezas de ratas, serpientes muertas y en vez de vino, las jarras contienen agua estancada y putrefacta. Las dos hecuvas atacan en el acto al ver a los personajes.

La vajilla de este salón, aunque cubierta de inmundicia, es de plata y asciende a un valor de 600 piezas de oro.

En el centro del muro oeste se encuentra un artilugio gnómico. Es un generador eléctrico creado hace centurias por unos sacerdotes del extinto dios de la invención, el dios Gond. Fue un regalo de una misiva gondiana que aspiraba a poder acceder a la biblioteca y sus secretos. El generador mágico activaba unos globos de luz que iluminaban el gran salón comedor. El cableado pasaba por debajo de las losas de mármol que conforman el suelo de este comedor. Las diversas explosiones y fuegos que dañaron el monasterio levantaron algunas losas y cortocircuitaron algunas conexiones. Dichas conexiones están al descubierto en 8 cuadrados de esta sala (a elección del DM). Cualquier personaje que camine sobre ellos estará sujeto a un ataque eléctrico.

Nivel de encuentro 10	PX 3000
2 Urkan y Terilon, monjes heucuvas (ver khossack)	PX1000c.u.
1 Estorbo de suelo electrificado	PX 1000

I. SALA DE MEDITACION.

Esta celda fue antaño una sala de meditación que era usada por aquellos monjes que querían pasar una hora o dos en silencio sin ser molestados para entregarse a la contemplación. Esta celda tiene un portón de piedra semiabierto. Puesto que solo es posible acceder de uno en uno por la estrechez del pasillo, solo un personaje a la vez puede entrar en la celda. En la celda hay una heucuva escondida tras el portón de piedra y cerrará la puerta inmediatamente después de que el primer personaje entre en la celda. La puerta se bloquea automáticamente y

sólo es posible abrirla desde adentro con un mecanismo que se encuentra detrás de la heucuva. El DM puede hacer que la heucuva consiga automáticamente atrapar con ella al primer personaje que entre en la celda o puede permitirle al personaje en cuestión, realizar una prueba de acrobacias a CD 25 para evitar ser atrapado.

Si la heucuva consigue atrapar al personaje luchará hasta que uno de los dos sea destruido. Del otro lado uno, y solo uno, de los personajes podrá posicionarse delante del portón de piedra y atacarlo para destruirlo y acceder así a la sala. El portón tiene CA, Fortaleza y Reflejos 10, 100 puntos de vida. La piedra que se usó para este portón proviene de las antiguas canteras enanas de Mithril Hall. A menos que se la ataque con armas contundentes, daño elemental o ácido, absorberá la mitad de daño que se le haga. Se han de hacerle 50 puntos de daño para que un personaje de tamaño pequeño pueda pasar. Con 75 puntos de daño el agujero será suficientemente grande para que un personaje humanoide mediano pueda acceder al otro lado.

Ni que decir tiene que el ruido que pueda generar los intentos de destruir el portón de piedra, atraerá a las heucuvas que sigan operativas en el complejo.

Nivel de encuentro (esp)	PX 1000
1 Heucuva (esp)	

J. ALMACEN

Esta sala es un caos de cajas vacías, sacos desgastados y barriles destrozados. Cuando el monasterio fue abandonado, los monjes supervivientes se llevaron todo el equipo disponible. Dejaron atrás herramientas inutilizadas y por reparar. En esta habitación se guardaba el palanquín que ahora usan las heucuvas en su procesión del pasillo D.

K. ASEOS.

Esta parte era un área de aseo y baños comunales para monjes y guardias. La piscina tiene 3 metros de profundidad y esta llena con casi apenas unos 30 centímetros de agua estancada y maloliente. En los días de esplendor del monasterio, los baños eran limpiados y mantenidos con diversos rituales de crear agua. La piscina se calentaba gracias a unas conexiones con manantiales de aguas termales que fueron taponadas tras los combates entre las facciones. Con el paso de los siglos se ha creado un geiser que está apunto de explotar. Ahora el agua viene de filtraciones desde el techo. La mayoría de las baldosas de la sala están resquebrajadas o incluso levantadas. Cuando llueve o nieva el agua se filtra y cae en la piscina. En la sala hace mucho calor a diferencia del resto de las salas del monasterio. Los personajes no pueden ver bajo la capa verdosa y putrefacta de agua, pero a veces se vislumbran ondas como si algo moviese el agua bajo la superficie. De vez en cuando el suelo vibra casi imperceptiblemente.

Recientemente dos bulettes se han instalado en el lugar para procrear. El geiser proporcionaba un lugar caliente para parir las crías. Como las heucuvas jamás entran en esta cámara, las bulettes no han sido molestadas. Lamentablemente el movimiento subterráneo que han hecho ha debilitado los muros y el techo de la sala.

En el momento que se produzca un combate y las bulettes se muevan, los muros empezarán a resquebrajarse. Al principio del segundo asalto el geiser explotará (Geiser corrosivo pág 91 GDM) y al principio del tercer asalto se activará Hundimiento (Pág 91 del GDM)

Nivel de encuentro 11	PX 2,800
2 Bulettes hostigador	PX 800 c.u.
1 Geiser corrosivo peligro	PX 400
1 Hundimiento peligro,	PX 800

FIGURA 1
CONFIGURACION INICIAL
DEL MAPA DE LAS
CAMARAS (PLANTILLAS)



L. APOSENTO DE LOS MONJES.

Estas 8 celdas contienen todas ellas un camastro, un baúl y un escritorio con un candelabro. Estas salas están vacías. Parece que las heucuvas no vienen por aquí. Es uno de los pocos lugares que permanece mínimamente inalterado. En los baúles es-

tán las ropas ceremoniales, cuidadosamente dobladas, que los monjes llevaban en ocasiones especiales. Sorprendentemente permanecen intactas a pesar del paso de los siglos.

M. ENTRADA A LA BIBLIOTECA.

Cuando los personajes entran en esta sala, verán que está completamente vacía. No hay ni muebles ni ningún tipo de decoración. Únicamente hay una escalera de espiral que descien- de entre unas brumas. Si los jugadores llegan a esta habitación perseguidos por las heucuvas, verán que estas no pondrán ni un pie en la escalera, ni se atreverán a seguir a los jugadores a la habitación inferior.

N. EL ESPACIO A NINGUN LUGAR.

Si los jugadores descienden la escalera, pasarán a través de una bruma y llegarán a una cámara idéntica a la Sala M. Esta cámara tampoco contiene mobiliario ni decoraciones excepto la misma escalera en espiral que asciende y se pierde entre la bruma. A diferencia de la sala M, esta área es más grande. En el centro de cada muro hay una puerta.

Esta cámara, llamada el Espacio a Ningún lugar, es un espacio extradimensional. La escalera es un puente permanente que conecta este espacio y el plano material. Esto significa que, mientras la habitación M nunca se mueve y permanece anclada en el espacio tiempo del plano material, la cámara N siempre está en constante movimiento (ver el apartado “Entrar a la Biblioteca”), la escalera de espiral siempre conecta N y M. El nexo de conexión se encuentra en algún punto dentro de las nieblas que envuelven la escalera. Los personajes no tienen manera alguna de afectar a dicha conexión. Un ritual del tipo “Portal Planario” (Manual del jugador pág. 311) podría transportar a los personajes de cualquier lugar a la Biblioteca y viceversa, pero como dicha magia está fuera del nivel de los personajes de esta aventura, no es necesario hacer ningún cambio.

2. Descripción de la Biblioteca.

La Biblioteca de la Torre del Bardo antaño fue una maravilla secreta de la Frontera Salvaje y el Norte. Cada cámara de esta biblioteca es un cuadrado de 80'x 80'. El techo de cada cámara se eleva 20'. La Biblioteca fue construida usando magia antigua y olvidada, para permitir que las habitaciones o estuviesen ancladas en un sitio o bien puestas en movimiento.

Ponerlas en movimiento respondía a dos necesidades. La primera era de tipo defensivo. Cualquier invasor podía ser atrapado y separado de cualquier refuerzo y avituallamiento. Para ello, gracias a un libro especial que controlaba el movimiento de las salas, se podía aislar a cualquier invasor o forzarlos a moverse a otra cámara. Cuando La Torre del Bardo fue construida, bárbaros del norte y hordas orcas suponían peligros potenciales para la integridad del saber acumulado en este centro de conocimientos.

La segunda medida era por seguridad. Las cámaras eran mucho más que repositorios del saber. Algunas de entre ellas cumplían la función adicional de ser laboratorios de experimentación en los que a veces se llevaban a cabo actividades peligrosas y nocivas. Si algo salía mal, como una criatura invocada que se soltara de sus cadenas, o una explosión o un fuego descontrolado, aislando dicha sala, no se ponía en peligro a todo el complejo.

La Biblioteca no es un artefacto o una reliquia, pero debería ser tratado como igual a efectos de que a los personajes les diera por intentar alterar, negar o destruir la magia que permite los movimientos.

ENTRAR EN LA BIBLIOTECA

Cuando los personajes entren en la Biblioteca por primera vez, las cámaras están en la configuración mostrada en la Figura 1. El Master debe recordar que si los jugadores permanecen mas

de 10 minutos en el Área N, la configuración de las cámaras cambiará. Se deberá consultar el apartado "El Master moviendo las cámaras" para conocer los detalles. Una vez que los personajes salgan del Espacio a Ningún Lugar y entren de lleno en las cámaras de la Biblioteca, quedarán atrapados en ella y deberán encontrar la forma de escapar. Las puertas que llevan del Espacio a Ningún Lugar a las cámaras de la biblioteca parecen normales pero actúan como puertas de una sola dirección. Una vez un personaje cruce el dintel, ya nunca puede volver al Espacio a Ningún Lugar, a menos que consiga el libro control que permite controlar el movimiento de las cámaras. A efectos prácticos el Espacio a Ningún Lugar entra en fase y no podrá volver a accederse a él. Los personajes deberán encontrar la clave para salir de la Biblioteca (consulta el apartado "Los Personajes moviendo las cámaras").

El resto de puertas de la Biblioteca también aparentan ser puertas normales. Cuando las puertas de dos cámaras adyacentes se alineen, funcionarán como una única puerta que los personajes pueden usar sin problemas. Cuando la configuración

de las cámaras cambie y la puerta esté alineada con un muro sin puerta de otra cámara, al abrir la puerta los personajes verán que parece una puerta falsa que se abre a un muro blanco indestructible por ningún medio físico ni mágico.

Existe una excepción a la regla anterior. Las puertas en los filos de un cuadrado siempre se consideran alienadas como si la biblioteca entera fuese un cilindro (en plan Pac-Man que sale por la derecha y entra por la izquierda, o sale por arriba y entra por abajo). Le llevará algún tiempo de los personajes descubrir estas particularidades, porque pueden llegar a pensar que las puertas de los filos no conectan con nada y ni siquiera intentar abrirlas.

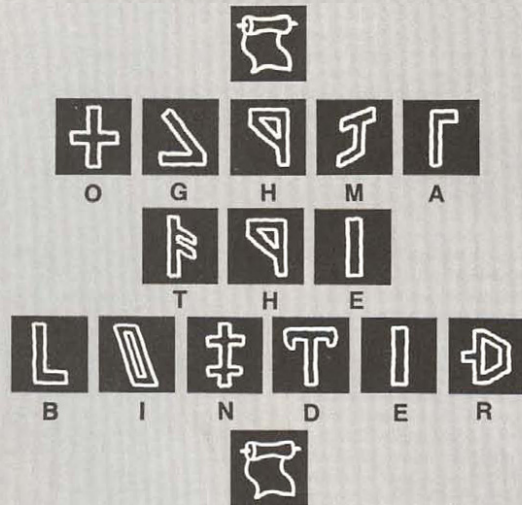
EL MASTER MOVIENDO LAS CÁMARAS.

Las diferentes cámaras son representadas con los tiles coloreados que adjuntamos al final de esta aventura. El número de la habitación se encuentra en la esquina superior derecha de cada



FIGURA 3

LAMINAS RUNICAS DE PLATINO DEL LIBRO DE CONTROL



tile. Para orientar la dirección de las tiles, considera la esquina numerada de cada tile como la esquina noreste de cada cámara.

El Master debería colocar las tiles provistas boca abajo, según la configuración inicial de las cámaras tal y como muestra la Figura 1, para que los jugadores no sepan lo que hay. Recomendamos al Master que mantenga tras la pantalla un diagrama de la configuración de las tiles. Cuando los personajes entren en una habitación por primera vez, dale la vuelta a esa tile, haciendo siempre que la esquina numerada se la esquina superior derecha. Una vez que una cámara haya sido revelada permanecerá al descubierto hasta el final de la aventura.

Ahora la cosa se complica. La configuración de las cámaras cambia cada turno. El Master debe mantener un control exhaustivo del tiempo transcurrido a fin de mover las habitaciones en el momento adecuado. El Espacio a Ningún lugar (cámara N del monasterio) se mueve aleatoriamente entre las cámaras de la Biblioteca y cada vez que lo hace desplaza otras tres cámaras

en la misma columna o fila. El Master determina la dirección en la que el Espacio a Ningún Lugar se mueve, lanzando un 1d4 y consultando la siguiente tabla:

- 1= Norte
- 2= Sur
- 3= Oeste
- 4= Este

Cuando el Espacio a Ningún Lugar se mueve, empuja todas las cámaras en la dirección que se mueve. La cámara que sea expulsada por uno de los laterales reentra por el lateral contrario (Ver figura 2. De nuevo al estilo Pac-Man).

El Espacio a Ningún Lugar nunca vuelve a una localización que ocupó en el turno previo. Esto elimina movimientos repetitivos y redundantes del tipo mover al norte, mover al sur, mover norte y así hasta el aburrimiento. El Master deberá ignorar la tirada que resulte en un movimiento redundante y lanzar de nuevo el dado. El movimiento de las cámaras es completamente silencioso e indetectable a cualquiera que esté dentro de la Biblioteca.

Existe la posibilidad de que el grupo de personajes quede atrapado en una, dos o tres cámaras de la Biblioteca y forzados a esperar hasta que una configuración les permita avanzar o descubrir otras cámaras. El Master pronto verá si confiar dicho paso a la suerte va a arruinar la diversión de la sesión y sería bueno que "tirara los dados detrás de la pantalla" y obvie el resultado y permita un movimiento de las cámaras más favorable. Eso no significa que los personajes deban ser rescatados o que se les lleve de paseo por las cámaras. De hecho parte de la trampa consiste en sacar de quicio a los jugadores que intentan sacar a sus personajes de este rompecabezas, pero no hay sentido en dejar que la mecánica casuística del juego produzca una situación de bloqueo y aletargamiento prolongado de la partida.

LOS PERSONAJES MOVIENDO LAS CAMARAS

Para que los personajes adquieran el control de las cámaras móviles, necesitan encontrar las 16 páginas de un libro especial llamado **Libro de Control**. Cada página de este libro es una pequeña y finísima lámina de platino en la que se encuentra estampada una runa dethek (ver alfabetos en Manual del Jugador de Reino Olvidados, pág 156). Cuando las páginas son agrupadas en el orden correcto formarán la Frase "Oghma the Binder"(Oghma el Atador en castellano). Esta declaración es precedida y seguida por el símbolo del pergamino que representa a la deidad Oghma (ver Figura 3). En total son 16 páginas que conforman un minilibro.

El que posea el libro intacto y con todas sus páginas podrá controlar el movimiento de las cámaras de la Biblioteca.

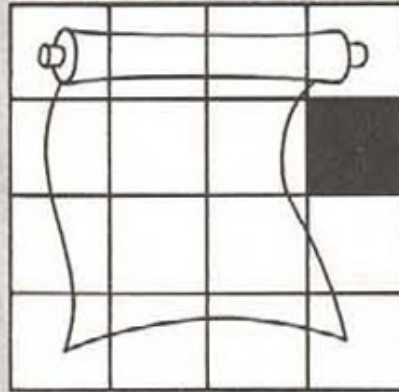
Durante la rebelión de los monjes de la Torre del Bardo, las hojas fueron separadas y escondidas por dos monjes leales a Oghma con el fin de intentar desbaratar los planes de control de la Biblioteca de los monjes rebeldes.

Los jugadores podrán encontrar esas láminas siguiendo la lógica que usaron los monjes para esconderlas. Los monjes usaron una asociación alfabética para esconder las láminas. Por ejemplo, la lámina con la runa "O" se encuentra en el interior de un libro titulado "Orden de los caballeros del Kraken" en la cámara 11; la runa "G" está oculta en un tomo de título "Genealogía de los Gigantes de los Picos Grises" en la cámara 5, y la runa "H" se encuentra en el tomo de "Historia de la Horticultura Halfling" en la cámara 12. Existen algunos enredos ocasionales como el de la runa "N" que se encuentra oculta en "Organizaciones criminales del Norte".

La importancia de comprender la asociación alfabética se hará mayor a medida que los personajes descubran que bastantes tomos y rollos de pergamino contienen guardianes. Si los

FIGURA 4 SIMBOLO DE OGHMA

1	13	12	8
9	11	2	ESPACIO A NINGUN LUGAR
3	7	10	4
5	6	14	15



jugadores intentan buscar las láminas en cada libro de la Biblioteca, pronto acabarán siendo destruidos por los guardianes y las trampas. Cuantos menos libros examinen, menos posibilidades de activar una trampa o convocar un guardián.

Las láminas con las runas no irradian magia y no pueden ser detectadas por rituales a tal fin. Al mismo tiempo están protegidas para que el ritual “Detectar objeto” falle. El Master deberá permitir al ritualista que haga la tirada pertinente de Arcanos, si el jugador sacase un 1, el ritual lo dirigirá hacia uno de los libros que contienen una trampa, si es que hay alguno en la cámara (ver más adelante Trampas y Guardianes). Las láminas son tan finas que no es posible descubrirlas sin abrir los tomos donde se hallan ocultas. Un personaje encontrará la lámina de la runa ojeando el tomo y pasando sus páginas.

Los jugadores deberán traducir las runas. Las runas datan de casi 3 siglos atrás y cualquier personaje que sepa dethek podrá traducirlos con una prueba de Arcanos o Historia CD20. (Si no hay nadie que conozca dethek el Master podrá permitir tiradas

de Arcana o Historia a 30 para poder traducir las runas al común).

El hecho de poseer una única lámina, o 15 de ellas no permite el control de las cámaras. Se deben poseer las 16 láminas en el orden correcto. Las letras que aparecen más de una vez, como la “H” de Oghma y tHe, son intercambiables.

El libro no necesita ser encuadernado ni existe hechizo que lo active. Simplemente cuando las láminas de platino con las runas sean colocados en orden entre las dos láminas que contienen el grabado de los símbolo-pergamino de Oghma y se pronuncie la frase “Oghma the Binder” (o en su defecto en castellano “Oghma el Atador”), el libro se volverá operativo.

Una vez el libro esté activo, un personaje solo necesita tocar la parte de arriba, de abajo, de la derecha o izquierda de una lámina concreta para que la cámara correspondiente se mueva en la dirección que tocó dicho personaje. El Master deberá dejar que los jugadores se rompan un poco la cabeza y prueben a intuir el funcionamiento del libro, pero podrá permitir una prueba

de Arcanos a CD30 para que los personajes comprendan como usarlo si la cosa se alarga. La primera lámina que contiene la runa “O” controla el Almacén del Laboratorio (cámara 1), la segunda o lámina “G” controla la Cámara de Encuentro (cámara 2) y así sucesivamente. El Almacén de la Biblioteca (cámara 15) es controlada por la lámina que hace de contraportada grabada con el símbolo-pergamino de Oghma.

Con el libro activo, los personajes pueden hacer movimientos redundantes si así lo desean. Para parar el movimiento de las salas y bloquear las cámaras en una configuración definida, el libro ha de ser cerrado. Además cuando el libro se cierra, la biblioteca y el Espacio a Ningún Lugar se conectan en fase y entonces es posible acceder al Espacio a Ningún Lugar y subir la escalera de espiral para salir del monasterio.

Para permitir que las cámaras se muevan aleatoriamente, el libro control necesita ser dejado abierto y sin tocarlo durante al menos 10 minutos. Si se desmontase el libro se producirá el mismo efecto que si se deja el libro abierto.

Si el libro al completo es sacado de la Biblioteca, este se cierra y deja de ser operativo hasta que se devuelve a la Biblioteca. Abierto o cerrado, el libro control no tiene efecto una vez sacado de la Biblioteca.

TRAMPAS Y GUARDIANES

Los tomos, libros y rollos de la Biblioteca contienen un número de trampas y guardianes. Las trampas fueron colocadas para disuadir a aquellos sin la autorización necesaria para usar los libros.

Generalmente estas trampas son hechizos rituales con glifos y runas con sortilegios de guardia y protección. Muchos de los libros protegidos así, son tomos que cuentan secretos gremiales. Los gremios permitieron que se hiciesen copias para la Torre del Bardo con la condición de que fueran protegidos para que nadie sin autorización obtuviese acceso a ellos. Los gremios usaban La

torre del Bardo como un banco de sus conocimientos y permitieron a los monjes conservar dichas copias a condición de que los secretos que contenían no fuesen divulgados.

Las instrucciones para evitar activar los grifos se perdieron hace centurias y murieron con los monjes de la Biblioteca. Las trampas se activarán cuando cualquiera que no sepa como desactivar los glifos ojee las páginas de los tomos. Lamentablemente esto resultará en la destrucción del preciado documento. El libro de control de la Biblioteca no tiene ningún efecto en estas trampas. Más abajo reproducimos los glifos y las runas explosivas a la que se hace referencia en el parrafo anterior. El DM podrá consultar cuando se especifique que un libro esta guardado con una de ellas.

Los libros protegidos por Guardianes son un asunto distinto. Son libros de mucho valor o que la información que contienen se considera no apta para cualquiera. Oghma es llamado “El Atador” porque puede forzar criaturas de otros planos en prisiones especiales de su propio diseño. Las criaturas son forzadas a realizar ciertos servicios o permanecer encadenadas hasta que son liberadas. La naturaleza exacta de dichas prisiones es asunto de la deidad y raramente comparte sus secretos. En el caso de la biblioteca, los mismos libros se han transformado en prisiones.

Ciertas criaturas de los Nueve Infiernos, llamadas Abishais, han sido encadenadas a ciertos libros para actuar como prisioneros y guardianes de dichos tomos. Cuando un personaje abra o intente usar uno de esos libros, liberará a la criatura que lo protege. Como la misma criatura siempre protege un libro en particular, algunos sabios argumentarían que la criatura encerrada es colocada en éxtasis temporal en otro plano y liberada y transportada vía portal a la cámara donde el libro que protege es abierto. Solamente la criatura encarcelada puede usar el portal. Ningún personaje o PNJ puede cruzar ese portal o ser absorbido o arrastrado a través de él.

El guardián o guardianes demoníacos vinculados a un libro concreto aparecerá de repente y atacará al personaje que abrió

el libro y buscará destruirlo a él y a todos los que intervengan en evitar su misión. El guardián aparecerá en 0 a 9 asaltos (1d10-1). Si la tirada resulta en 0, el guardián automáticamente sorprenderá al lector. Si se demora más asaltos puede considerarse una táctica para incitar en las víctimas en cierta falsa sensación de seguridad.

Los guardianes no abandonaran una cámara donde permanezca el libro que protegen, pero perseguirán a un personaje que huya con el libro a otras cámaras. Debido a la capacidad de teletransportarse los guardianes pueden continuar la persecución aunque se haya producido un movimiento de las cámaras. Si la persona que abrió el libro es destruida y el guardián no está siendo atacado, este recogerá el libro lo cerrará y lo guardará de nuevo en la estantería de donde fue sacado y desaparecerá, volviendo a su prisión planar.

No importa como se abra el libro. Personajes que usen varas para no tocar con sus manos el libro, o que usen rituales que permitan manipular objetos o convocar servidores (tipo “Sirviente invisible”) para que lo abran por ellos serán igualmente considerados los responsables de manipular el libro y objetos del ataque del guardián. No hay manera de discernir si un libro esta guardado o no hasta que se abre. La habilidad de hurto no proporciona ninguna capacidad de localizar y/o desactivar a un guardián (aunque si podrán hacerlo con las trampas de glifos)

Naturalmente no todos los libros de la Biblioteca están protegidos con trampas o guardianes y no todos los libros donde se escondieron las láminas de platino contienen un guardián. Pero eso le tocará a los jugadores descubrirlo.

Los guardianes podrían ser afectados por rituales del tipo Abjurar (Poder Divino) o Encarcelamiento (Poder Arcano), pero esos rituales están más allá del poder de los personajes aptos para esta aventura. En cualquier caso, si dichos rituales se llevarsen a cabo, prevalece la voluntad del dios Oghma y los guardianes serían automáticamente devueltos a sus prisiones dentro del libro.

EL TESORO

El tesoro de la Torre del Bardo lo componen los centenares de tomos, libros y rollos de pergamino que se fueron acumulando durante años en sus cámaras. Muchos de los tomos de la biblioteca son enormes, pesados y de grandes hojas de pergamino cosidas o pegadas a encuadernaciones grabadas o talladas de cuero, madera o metal. La mayoría de los libros no son mágicos. Cada libro de la biblioteca vale como mínimo 5 piezas de oro. Ese es el valor de un libro cuya información no es legible por el paso del tiempo o se encuentre dañado. Los libros en buen estado varían en valor, desde 6 a 100 piezas de oro.

El Master puede permitir que alguno de los libros tenga un valor especial más allá de su precio en el mercado. Libros como “Genealogía de los Gigantes de los Picos Grises” puede proporcionar bonos específicos a tiradas de naturaleza o historia cuando esté relacionada con gigantes o algún evento específico de dicha región.

De la misma forma el Master puede permitir a los personajes ganar de forma gratuita una habilidad entrenada, un idioma o incluso (si el Master quiere hacer fiesta nacional) una dote como por ejemplo Dureza. En cualquiera de estos casos, se recomienda que los resultados anteriormente citados solo se materialicen cuando los personajes tengan tiempo de leer, asimilar y practicar dichos conocimientos.

3. Nomenclatura de las Camaras de la Biblioteca

1. ALMACEN DEL LABORATORIO.

Esta sala contiene filas y filas de estanterías repletas de contenedores: cajas, botellas, bolsas, jaras, etc... Los contenedores se encuentran marcados y aunque muchas de las sustancias que contenían, hace tiempo que se evaporaron o resecaron, algunos

todavía guardan en su interior materiales útiles. En las estanterías también hay un sinfín de instrumentos de laboratorio tal como escalpelos, balanzas con sus pesas, tubos de ensayo, serpentines y un largo etc. Si se lograra reunir todo este material se podría canjear por unas 1000 piezas de oro. El peso total de todo este instrumental ronda alrededor de los 60 kilos.

En el muro norte hay un secreter que está cerrado. Una prueba de hurto a CD25 serviría para desencallar la cerradura oxidada por el paso del tiempo. Dentro del secreter hay 25 redomas de cerámica. Todas ellas están selladas con tapones de corcho y cera. Su contenido reacciona de forma volátil si se expone al aire. Cada redoma está marcada, en rojo, con la runa “D” del alfabeto dethek. Una prueba de Arcanos a CD25 revelará que hace siglos algunos prestigiosos alquimistas como Rodalf Jeghel o Argilas Calandas usaban dicha runa para marcar componentes alquímicos peligrosos y/o inestables. Si un jugador decide abrir alguna de las redomas, el Master deberá realizar una tirada de 2d8 y consultar la tabla anexa de Componentes alquímicos inestables. Si a algún iluminado le da por abrir a golpes el secreter, hay un 50% de posibilidades de que se rompan 1d4 redomas. El Master deberá lanzar 2d8 por cada redoma rota y consultar la tabla y aplicar el resultado.

En una de las estanterías hay cinco libros. **Estudios Químicos y Alquímicos, Medidas y Pesas Élficas, El Buen Laboratorio del Sabio Erudito y Elementos Alquímicos de las Tierras Salvajes de las Hadas**. Estos 4 se hallan libres de trampas y excepto una gruesa capa de polvo que los cubre se encuentran en perfecto estado. Su valor oscila alrededor de las 50 piezas de oro cada uno. Hay un quinto volumen con una cubierta aterciopelada negra y título en letras plateadas llamado **Ensayo sobre los Usos del Equipo Experimental en la magia de Conjuración**. Este libro contiene una **guardián abishai negra** y una lámina de platino con la runa “E” grabada en ella.

Nivel de encuentro 11

PX 3,000

1 Abishai negra

2. PUNTO DE ENCUENTRO.

Esta cámara da la impresión de ser un aula o una sala de enseñanza. Hay numerosas bancas y pupitres. En la parte sur hay un atril y una tarima. Esta cámara era usada como sala de conferencias donde magos, sabios o monjes podían exponer los resultados de sus experimentos a el resto de sus colegas. En el muro sur hay un enorme tapiz que cubre gran parte de este y que representa una imagen idílica del Torre del Bardo en su época de esplendor.

3. CAMARA DE MUSICA.

Esta sala contiene todo tipo de instrumentos musicales: arpas, laúdes, flautas, tambores, címbalos, cuernos, campanas, etc... Los instrumentos se conservan bastante bien puesto que la sala contiene un encantamiento que mantenía las condiciones atmosféricas idóneas para que los instrumentos no se estropeen. La colección entera puede alcanzar un valor de 3000 piezas de oro.

Contra el muro norte hay un inmenso órgano de tubos. Es una joya de artesanía que tiene un valor de 2000 piezas de oro. El órgano puede ser desmontado y sacado de la Biblioteca, pero existe un 25% de posibilidades de que sea dañado durante el proceso. Un personaje, y sólo uno, que tenga entrenado dungeons o hurto reduce un 5% la posibilidad de daño.

La cámara esta diseñada para producir una acústica especial. Los poderes que incluyan las palabras claves sonido, canción o grito incrementan en +2 el daño que inflingen y en +1 los efectos de deslizar, empujar o tirar.

En esta cámara hay una estantería en la esquina de los muros este y sur que incluyen numerosas obras de referencia mu-

sical. Hay numerosas partituras en pergaminos, pero destacan 11 tomos. Una trilogía titulada **Tempo e improvisación enanos, Tempo e improvisación élficos y Tempo e improvisación halfling**, cuyo valor asciendo a las 200 piezas de oro y 50 por tomo si son vendidas individualmente. Otros libros disponibles son **Baladas heroicas, Marchas y música marcial, Técnicas de percusión orca, Aperturas y cantos fúnebres, Tratados sobre melodía y armonía, Appasionatos ammnitas y Madrigales**. A menos que se diga lo contrario, los libros no contienen trampas y tienen un valor aproximado de 25 po cada uno. En medio de estas obras hay otro tomo titulado **Medley y Baladas antiguas de Myth Drannor** cuyo valor asciendo a las 150 piezas de oro. El libro está encuadernado con cubiertas de madera tintadas de verde con caracteres élficos de oro. El libro contiene una lámina de platino con la runa “M”.

4. LABORATORIO DE METALURGIA.

Un gran horno domina el centro de esta cámara. Un ritual permanente de puerta en fase centrado en la chimenea envía el calor y el humo a algún lugar del Páramo sombrío. Este ritual está sintonizado para que ningún ser vivo pueda usarlo. El laboratorio era usado para fundir, refinar y manufacturar nuevas aleaciones. En la esquina noroeste hay un bidón con carbón para alimentar el horno. En la pared este hay otros bidones que contiene lingotes de metales comunes o aleaciones como estaño, cobre o bronce. Si se busca cuidadosamente los personajes encontraran 10 barras antiguas de cobre de valor 10 piezas de oro cada una, tres barras de electrum de valor 20 piezas de oro cada una y un lingote de oro cuyo valor asciende a las 10 po.

Hay también tres lingotes de un extraño metal que emiten un ligero brillo azulado e irradian magia. Con este material es posible hacer un arma mágica de hasta nivel 11. Se deja a la discreción del Master que herrero puede trabajar dichos lingotes. Puede que sea el motivo de una búsqueda posterior que lleve a

nuevas aventuras.

También en la sala hay un set de armadura mágica pulida y brillante. La armadura puede ocupar una parcela de tesoro.

En la esquina suroeste de la cámara hay diversas estanterías que albergan diversos volúmenes de una colección titulada Enciclopedia de la metalurgia. La enciclopedia no tiene trampas ni contiene guardianes. Consiste en 14 tomos reforzados con refuerzos de cobre que poseen un valor de 500 piezas de oro la colección o 20 piezas de oro por unidad. Las estanterías también contienen 12 volúmenes sobre metalurgia. Nueve de los libros: **Forja de Armas**, **Técnicas de Fundición**, **Breviario gnómico de aleaciones arcanas**, **Tratado histórico de armaduras a través de las edades**, **Metodología del trabajo de bronce**, **Escultura del Metal**, **Minas enanas del norte**, **Metalurgia Élfica: ¿Mito o Magia?** y **Forja de batalla Enana**, están libres de trampas y guardianes y su valor ronda las 30 po cada uno. Dos de los restantes volúmenes tienen trampas: **Gond, dios de las invenciones** contiene una trampa glifo. **Espadas famosas de los magos de Batalla Raumathari** tiene en su interior un glifo custodio. La información de este último tomo puede ser usada para aventuras paralelas y tramas relacionadas con la búsqueda de estos antiguos mágicos poderosos. Estos dos libros tienen un valor de 100 piezas de oro cada uno.

El último libro titulado **Armas, blasones y estandartes de la Gran Grieta**, contiene un **guardian abishai roja** y una lámina de platino con la runa “A”

Nivel de encuentro 11	PX 3000
1 Abishai roja	

5. SALA DE LECTURA.

Esta es una de las salas principales de lectura de la biblioteca. La cámara está muy bien iluminada por un ritual de Linternas minúsculas (GCRO) permanente anclado en el techo. En el

muro sur hay una inmensa librería que contiene 28 volúmenes que conforman una antiquísima enciclopedia. Cada volumen representa una letra del alfabeto y el último volumen es un índice de la colección. La enciclopedia está libre de trampas y guardianes. Entera puede ser vendida por 600 piezas de oro, y sueltos cada tomo desciende a 10 piezas de oro.

En el centro de la cámara hay una gran mesa con 12 sillas. En la mesa hay apilados algunos tomos, 3 abiertos y 8 cerrados. Los abiertos tratan sobre matemáticas y geometría. Ninguno contiene trampas y valen 10 piezas de oro.

Notas sobre magia es una obra de referencia detallando componentes materiales requeridos para llevar a cabo rituales. En su época era un tomo muy valioso y fue guardado con runas explosivas.

Brumas del Reino Lejano: pesadillas más allá del velo. Este libro tiene una cubierta negra y está protegido un **guardián (Contemplador)**. Además contiene la lámina de platino con la runa “B”

Comportamiento de Insectos, Vol I, II y III. El último tomo trata de la naturaleza y comportamiento de insectos creados mágicamente mediante rituales.

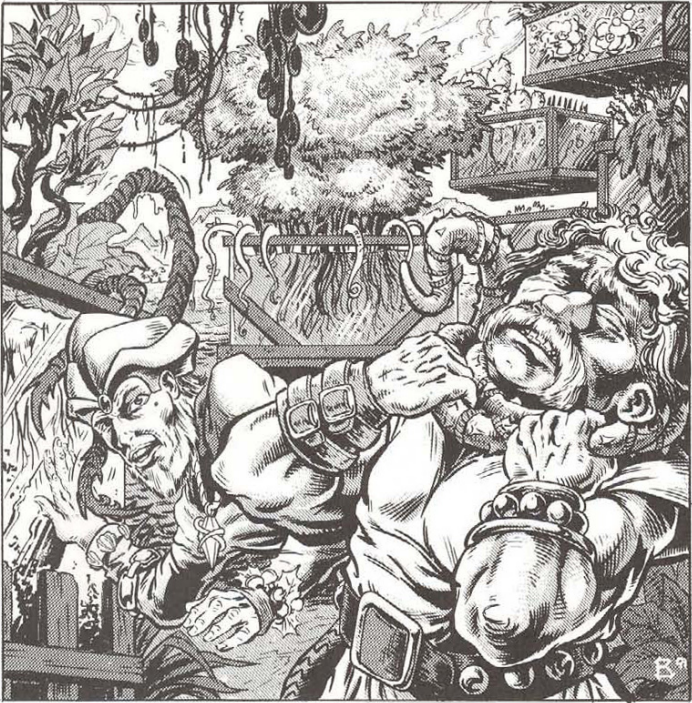
Genealogía de los gigantes de los Picos Grises. Un enorme tomo de casi un metro de ancho, con cubiertas de madera talladas artesanalmente. No tiene trampas ni guardianes. Contiene la lámina con la letra “G”.

Manual de orfebrería elfica. Este libro fue donado a la biblioteca por el antiguo gremio de joyeros de Aguasprofundas y detalla un sinfín de secretos del arte de la orfebreia. Vale 250 piezas de oro pero es posible que un gremio de otra ciudad o estado o una cofradía de ladrones este dispuesta a pagar hasta casi el doble de ese valor. El libro esta guardado por un glifo de protección.

Nivel de encuentro 11	PX 3000
1 Contemplador	

6. JARDIN HIDROPONICO

Al entrar en esta cámara, puede que los personajes creen que han sido teleportados o incluso que han escapado de la Biblioteca. Esta cámara es un conservatorio de plantas y un jardín diseñado específicamente para que los sabios que trabajaban en



la biblioteca pudiesen estirar las piernas y cambiar el crujir de las hojas de los tomos por cantos de ruiseñores. Los muros de esta cámara están encantados con ilusiones permanentes que muestran una costa salvaje y un océano que se extiende hasta le horizonte. El techo muestra un firmamento celeste en plena mañana primaveral. A medida que pasan las horas la ilusión hace desaparecer el sol y las estrellas empiezan a titilar y la luna llena hace acto de presencia y así el ciclo continúa hasta la eternidad.

Los personajes podrán escuchar las olas rompiendo en los acantilados y el grito ocasional de una gaviota. La brisa trae el aroma salino de la playa. Esta cámara es un ecosistema auto-contenido lleno de vida vegetal.. El sol y la luna ilusorios son variantes poderosas de rituales de luces continuas que permiten a las plantas realizar la fotosíntesis. En pleno apogeo de la Torre del Bardo los especímenes vegetales eran usados para la experimentación y la creación de elixires, pociones y ungüentos.

Las plantas crecen en inmensas macetas de cerámica, barro y madera que son regados constantemente. Los tanques de los que salen las canalizaciones del riego, son monitorizados por combinaciones extrañas de rituales de crear y destruir agua, haciendo que ni se sequen ni se inunden. A medida que las plantas mueren caen en los propios macetos y tanques supliendo de nutrientes para las próximas generaciones.

Los monjes se encargaban de mantener en orden y equilibrio, limpiando, podando y manteniendo pasos y senderos delimitados entre el follaje. Sin embargo desde la rebelión, hace ya más de dos siglos, nadie ha trabajado en este jardín y la vida vegetal se ha extendido sin control por toda la cámara. Decenas de enredaderas, ortigas y malas hierbas se han desarrollado. Estas plantas han crecido por doquier, invadiendo senderos y transforman toda la sal en terreno difícil. Debido a ello las marcas en el suelo del símbolo de Oghma han quedado cubiertas y es muy difícil descubrirlas. Se necesitará una tirada de percepción o dungeons a 28 para discernirla.

Debido a la magia inherente de la Biblioteca algunas plantas han adquirido consciencia. Con el paso del tiempo ciertas plantas han mutado hasta transformarse en Arbóreos. La sala también contiene dos zonas donde las zarzas se han convertido en Zarzas de espinas aceradas (pag 90 DMG) y una zona donde la hierba alberga una enorme capa de enredadera de Zarcillos espectrales (91 DMG)

En esta sala no hay ningún libro.

Nivel de encuentro 12	PX 3600
2 Zarzas de espinas aceradas	PX 300 c.u.
1 Zarcillos espectrales	PX 800
1 Terror Vegetal Arbóreo	PX 1200
2 Horror enredadera conjuro infernal	PX 500 c.u.

7. APOSENTO DE LOS BIBLIOTECARIOS.

Estas eran las habitaciones privadas de los encargados de la biblioteca. Como la biblioteca de la Torre del Bardo funcionaba las 24 horas del día, 4 bibliotecarios trabajan en turnos de seis horas mientras un quinto bibliotecario libraba. Este cuadrante proporcionaba a cada uno de ellos el tiempo necesario para formar parte de la vida monástica, meditar y también dedicarse sus propios asuntos.

En cada habitación hay una cama simple pero cómoda, un candelabro de pie, un armario robusto y un baúl. Cada candelabro contiene algunos cirios a medio gastar. En los armarios permanecen incólumes hábitos y vestidos ceremoniales de los monjes. Los baúles solo contienen sábanas y mantas que al contrario que los ropajes del armario han decaído y están medio comidas por las polillas y el paso del tiempo.

En el centro de la sala hay una mesa circular y varias sillas a su alrededor. En una de esas sillas, hay los restos de un monje esquelético sentado. El monje se llamaba Dietrick, y fue el monje que ocultó las lámina de platino que conforman el libro de control de las cámaras. A primera vista puede parecer una heucuva, pero los jugadores pronto podrán ver que los restos del monje muerto permanecen inanimados y son inofensivos.

Entre los restos del hábito del monje, sobresalen la encuadernación vacía del libro de control y un pequeño libro titulado **Diario de Dietrick**. El diario está lleno de los pensamientos escritos de la vida diaria y mundana de Dietrick. Las últimas entradas confirman la triste historia de la Torre del Bardo. Cuando los personajes descubran el diario, el Master debería leerles las

últimas entradas que hizo el monje.

Ayuda de juego nº2 diario de Dietrick

La entrada de 17 Uktar es la última. No hay ningún registro acerca de la muerte solitaria de Dietrick. Como si quisiese dar una pista sobre en que libros encerró las láminas de runas restantes, Dietrick colocó la runa “D” dentro de su diario.

8. CAMARA DEL ALTAR Y MEDITACION

Esta cámara contiene un altar muy al estilo del área C en el piso superior. Sin embargo a diferencia del anterior, este es una capilla como Oghma manda y no una horrible y profana imitación. Hay varias esterillas para la meditación y oración y una enorme mesa de piedra sobre una tarima. En la mesa de piedra hay un gran símbolo de Oghma y un arpa.

Un bardo y sus asociados, enviados, para interceptar a los personajes, por el templo oghmarita de la ciudad de Lunaplateada, han establecido su campamento base aquí. El bardo recibe órdenes de los sacerdotes del templo oghmarita de Lunaplateada y estas son parar de cualquier forma a los personajes y evitar que saquen nada del monasterio. Todo ello por medio de la fuerza, si fuera necesario. Lo que los sacerdotes oghmaritas no saben es que el bardo y sus compañeros son miembros de los zhentarim, una organización malvada de mercenarios dedicada a enriquecerse sin importar la moralidad del trabajo a realizar. Más información sobre los zhentarim puede encontrarse en GCRO 4ª ed.

El bardo se llama **Kandrak Kandraksson** y sus asociados **Shaglin Pert** y **Toggle Northman**.

Aunque son simples miembros de rango bajo dentro de la organización zhentarim, tienen delirios de grandeza. Kantar es un ruin calculador y despiadado pero, como casi todos los bardos, tienen un pico de oro y desprende encanto. Lleva siempre consigo un laúd e intentará influenciar en la medida de lo posible

a todas las damas que se crucen en su camino. Es un tipo que constantemente calcula los riesgos antes de enfrascarse en un asunto. Shaglin y Toggle sirven a Kandrak por miedo. Son ru-fianes de ciudad y viven de asaltar y robar, aunque alguna vez han ido de aventuras. Son ratas de ciudad y no les va estar en plena cordillera Nether. Obedecen al bardo simplemente por el rango superior que ostenta dentro de los zhentarim. Si Kandrak muere, se rinden y lucharan esperando escapar si no hay otra alternativa.

Los planes del bardo difieren bastante de cumplir el encargo que ha recibido de los sacerdotes oghmaritas. Kandrak pensó que el trabajo era una perita en dulce. Planeó entrar en la Torre del Bardo y recuperar todos los libros que pudiera antes de que los personajes llegasen. Después dejaría que los posibles monstruos debilitasen a los aventureros antes que él y sus asociados acabasen gentilmente con los supervivientes. Si lo conseguía, volvería al templo a reclamar su recompensa y después negociaría con los zhentarim la venta de los preciados tomos y libros obtenidos a espaldas de los oghmaritas. En caso de que no pudiese derrotar a los personajes jugadores, siempre le quedarían ciertos libros por los que obtener un buen tajo. En cualquier caso el plan era perfecto.

Al principio todo fue bien. Gracias a un ritual de invisibilidad ante los nomuertos, lanzado por los oghmaritas sobre ellos, evitaron a las heucuvras y llegaron a la biblioteca sin muchas complicaciones. Desafortunadamente, Kandrak no había previsto, ni en sus peores previsiones, quedarse encerrado en la biblioteca sin posibilidad de escape. Ahora él y sus compañeros aguardan en el altar, ideando en la forma de escapar.

Kandrak y los suyos no han abandonado la cámara del Altar porque el bardo piensa que han cruzado una especie de portal (puesto que no puede volver a la sala de la escalera de espiral). Está esperando que el portal se vuelva a activar, aunque no tiene ni idea de cómo se produce tal evento.

Si los personajes les atacasen, lucharían para defenderse. Si se

establece una negociación, Kandrak y los suyos se aliarían con los jugadores. De hecho llegará a decir que luchar unos contra otros mientras se está encerrado es una soberana tontería, ¿Por qué no unir esfuerzos? Aunque parezca pacífico y se muestre de buen talante, Kandrak solo quiere usar a los aventureros como medio para escapar de la biblioteca. Shagling y Toggle no abrirán la boca por miedo a meter la pata y dejaran que el bardo lleve el peso de las negociaciones.

Mientras permanezcan encerrados, los zhentarim no intentarán nada violento, ni robar a los personajes. Después de todo ¿A dónde iban a ir con los bienes robados? No iran con los personajes pues pretenden encontrar el libro por su cuenta , por lo que se ofreceran a buscar por otros lugares de la biblioteca mientras los PJs buscan en otras direcciones. Se ayudarán entre ellos antes que ayudar a los personajes jugadores.

Una vez que el libro de control haya sido recompuesto, la suerte está echada. Los zhentarim intentarán pillar por sorpresa y robar sigilosamente el libro o en caso de no ser posible, matar a los aventureros. Atacarán en el momento más apropiado, quizás después de un combate con un guardián.

Si los jugadores son tan ilusos como para dejarle el control del libro a Kandrak, este intentará atraparlos en una o dos habitaciones (aunque esto suponga dejar encerrados a sus propios compañeros zhentarim.)

Handrak y sus seguidores tiene sus estadísticas en la seccion de monstruos del final del modulo junto a una barra lateral de tacticas al final de las descripciones de las salas.

9. LABORATORIO ALQUIMICO.

Esta cámara es el sueño hecho realidad de cualquier mago, alquimista o investigador. La cámara está llena de material y equipo alquímico por valor de 5000 piezas de oro. El valor en

mercado de ese material se reduce en un 5% por cada round de combate que se lleve a cabo en esta sala. Dicha reducción se explica por la cantidad de material frágil que se destruye durante el fervor de un combate. Así si los personajes luchan aquí durante 6 asaltos el valor de mercado del laboratorio desciende en 1500 piezas oro. Tras 20 asaltos el laboratorio queda completamente destrozado y nada de él podrá ser rescatado.

En el muro este del laboratorio hay un armario de estanterías que contienen incontables redomas, viales y botellas. Todas están bien selladas. Si los personajes buscan bien podrán encontrar 4 pociones de curación, un vial de agua bendita y una redoma que contiene veneno Toxina oscura (GDM pág. 51).

En el muro del sur hay dos grandes secreteres cerrados. Uno de ellos es un mímico. El otro tiene una cerradura muy intrincada y complicada. La tirada de habilidad para abrirlo es CD28. En los cajones del secreter hay 6 tomos de investigación. Los títulos son: **1. Teoría del Barón Stefan Urdlock sobre la animación de objetos inanimados, 2. El Manual del herbolario, 3. Libro de cocina de Circe, 4. Técnicas de experimentación alquímica, 5. Hibridación de criaturas primordiales y 6. Ingredientes alquímicos de las Tierras salvajes de las hadas.**

El primero es un ensayo sobre los mímicos. Tiene un valor de 250 piezas de oro pero un alquimista puede llegar a pagar el doble por él. El cuarto es un grueso compendio de ensayos sobre temas arcanos y tiene un valor de 300 piezas de oro. Además contiene la lámina de platino con la runa “T” y está protegido por un glifo custodio. El quinto es un extraño manual sobre el cruce de razas. Contiene ilustraciones a tintas y extrañas reseñas para llevar a cabo dichos cruces. Tiene un valor de 150 piezas de oro. Contiene la lámina con la runa “H” y está protegido por otro glifo custodio. El resto de los libros tienen un valor de 30 piezas de oro.

Cuando los jugadores entren no notarán nada extraño. Pero 5 mímicos (una silla, uno de los secreteres, dos alfombras y un soplete de laboratorio) irán acercándose lentamente e intentarán

sorprender a los personajes.

Los mímicos son el resultado de la mezcla de ciertos componentes alquímicos durante la plaga arcana. Cuando esta se produjo, un siglo atrás esos componentes mezclados con las energías mágicas que afectaron la biblioteca, transformaron parte del mobiliario del laboratorio en mímicos.

Nivel de encuentro 13	PX 3,600
1 mímico silla	PX 800
2 mímico alfombra	PX 700 c.u.
1 mímico secreter	PX 700
1 mímico soplete de laboratorio	PX 700

10. CAMARA DE LOS ESCRIBAS.

Esta cámara servía como escritorio. Aquí se copiaban y traducían documentos. En el centro de la sala hay ocho pupitres donde los escribas pasaban su tiempo, ilustrando, copiando y traduciendo los documentos al común.

Cada pupitre contiene 20 hojas de pergamino y 5 botellas de tintas. En el otro extremo, flanqueando la puerta del muro norte, hay grandes estanterías que contienen más de 100 pergaminos cada una (3d10+100). Los pergaminos son copias de discursos de hombres de estado, ensayos, formulas mágicas, cartas astrológicas, tratados de química y matemáticas. También hay unos cuantos mapas antiguos, algunos de ellos que muestran regiones que han desaparecido desde la plaga arcana como por ejemplo el desierto de Anauroch. A discreción del Master puede haber uno o dos mapas de tesoro que den pie a otras aventuras o sidetrek. El valor promedio de cada pergamino es unas 5 piezas de oro. También hay rituales mágicos (2d10 rituales de niveles 1d10+5). En el muro sur hay una estantería que contiene las siguientes obras de referencia:

Dethek: dialectos y dicción, un tomo pesado cuyo valor asciende a 100 piezas de oro. Tiene una cubierta pesada de metal pulida y brillante. El libro contiene una traducción del alfabeto dethek al thorass (común).

Por último en la estantería hay los siguientes diccionarios: Enano-Común, Élfico-Común, Dracónico-común, Netherilés-Común, y Orco-Común. Cada uno de ellos tiene un valor de 70 piezas de oro.

11. CAMARA DE CONCIERTOS.

Contra el muro oeste de esta cámara hay un pequeño estrado para representaciones teatrales o conciertos musicales. Hay dos grandes armarios, uno en la esquina noroeste y el otro en el suroeste.

El primer armario está lleno de trajes, mascarar, sombreros, pelucas y bisutería.

El segundo contiene atrezzo y equipo diverso que los actores podían usar: armas falsas, cuerdas, sacos e incluso una tienda de campaña.

En la esquina sureste hay una estantería con ocho libros: **Actores famosos de Aguasprofundas; Obras de Terudion de Impiltur, Oratoria, Tratado sobre costura, Orden de los caballeros del Kraken, Dramas selectos de las Tierras Centrales, Comedias, sátiras, farsas y burlescas calishitas y Alta poesía de Nevereska.**

Todos estos tomos y tienen un valor de 20 piezas de oro, excepto Tratado sobre costura que incluye patrones de hace dos siglos y puede ser vendido por 100 piezas de oro.

El libro titulado Orden de los caballeros del kraken, es una tragedia muy conocida en el Norte y representada desde hace siglos. La lámina de platino con la runa “O” se encuentra en su interior. El volumen contiene una trampa de runas explosivas. Si la trampa logra activarse, el libro quedará reducido a cenizas pero la lámina quedará intacta.

El resto de tomos están libres de trampas y guardianes.

12. SALA DE ESTAR PRIVADA.

Esta cámara era un medio para descansar con un buen libro o relajarse después de un día intenso. Hay divanes muy confortables con mesas bajas y lámparas cercanas. Hay seis libros apilados en una gran mesa en el centro.

Ascensión y caída del imperio élfico. Vol.I
Ascensión y caída del imperio élfico. Vol.II
Ascensión y caída del imperio élfico. Vol.III

Estos tres tomos son una majestuosa compilación de la historia de los elfos de los Reinos Olvidados. Los tres libros tienen tapas carmesí brillantes. El conjunto tiene un valor de 500 piezas de oro. Cada tomo suelto tiene un valor de 100 piezas de oro.

Historia de la Horticultura Halfling. Contiene una lámina de platino con la runa “H”. El libro está protegido con un glifo custodio. El tomo tiene un valor de 150 piezas de oro.

Entrenamiento de guardias y mercenarios. Es un rudo tomo de tapas de madera con láminas y múltiples crokis de ejercicios físicos y aparatos para fortalecer y entrenar a soldados. Cualquier personaje que siga los consejos del libro a rajatabla durante un año adquirirá gratuitamente la dote dureza. El coste de este libro es de 150 piezas de oro.

El Plano del Caos Elemental. Un pequeño libro de cuero de alguna extraña criatura que realiza una panorámica imprecisa e inexacta de dicho plano y sus tópicos. No tiene más que un valor de 10 piezas de oro.

A lo largo del muro norte hay tres mesas estrechas y alargadas que se usaban para juegos de estrategia militar y simulaciones de batallas históricas. Las mesas están pintadas para representar diferentes rasgos y accidentes geográficos y están cubiertas con monstruos y pequeños soldados en miniatura. Una enorme estantería sobre la mesa contiene múltiples pergaminos. Los pergaminos son ensayos sobre tácticas militares o registros de

batallas famosas. Algunos de los títulos de los pergaminos son **La batalla de los huesos**, **Estrategias de horda Orca**, **Tactical Studies Rules**, etc...

Los pergaminos por si solos valen 2 piezas de oro cada uno. Pero el conjunto con las mesas y las figuras alcanza un valor de 500 piezas de oro.

13. CAMARA DE PRACTICA DE LA MAGIA.

El único elemento en esta sala es un gran bloque gris de un tipo de piedra desconocido. Domina el centro de la cámara y con una prueba de Arcanos a CD28 es posible descubrir que, aparentemente, era usado como objetivo por lanzadores de hechizos. El bloque está agrietado, quemado y astillado. Esta cámara era usada como campo de pruebas.

Los dinteles de las puertas tienen una ranura en su parte superior de donde es posible tirar de unas planchas de acero forjado conectadas con poleas que permiten bajarlas sin esfuerzo alguno y proteger las puertas de madera de la cámara. Cuando se llevaban a cabo poderes o rituales, estas planchas absorbían la energía liberada evitando que se dañaran las puertas. Las

planchas pueden ser ancladas con barras a los laterales.

Debido a la plaga arcana y la miriada de hechizos, rituales y poderes que aquí se experimentaron, el tejido de la realidad se ha vuelto muy fino en esta cámara. El lugar ha sido afectado por una serie de rasgos mágicos similares a la magia salvaje que afecta a las tierras de plaga (ver GCRO y MJRO).

Sin embargo el efecto es mucho más intenso. Si algún jugador se acerca a menos de 10 casillas del pilar perderá automáticamente un esfuerzo curativo debido a la presión mágica que hay en este lugar. En segundo lugar, solo hará falta realizar un descanso corto para recibir un penalizador de -1 a la defensa de Fortaleza aunque no se perderá un esfuerzo curativo adicional. Este último sólo se perderá si se realiza un descanso prolongado. Cualquier personaje que realice un poder que contenga la palabra clave **arcano**, **divino**, **primordial** o **psíquico** que tenga como objetivo el pilar de piedra recibirá automáticamente una cicatriz arcana (ver MJRO y GMRO)

14. SALA DE LECTURA.

Esta cámara está fuertemente iluminada. La luz viene de 4 grandes esferas de cristal encajadas en altos trípodes de mithril que se levantan en cada una de las esquinas de esta sala. En las esferas se lanzaron hechizos de iluminación permanentes. A pesar de su apariencia fina y frágil, las esferas fueron encantadas con rituales que le dieron la dureza del acero y son prácticamente irrompibles.

El valor de cada esfera es de 300 piezas de oro y el de los soportes de mithril es de 60 piezas de oro cada uno.

Hay una gran mesa ovalada en el centro de la sala y una librería de nogal tallado domina el muro del norte. La librería contiene una colección de enciclopedias idénticas a las que hay en la otra sala de lectura (sala 5) y los siguientes 3 libros adicionales:

Torre del Bardo, su obra y maravillas, es un hallazgo de tremenda importancia para los personajes. Si todavía no han des-

cubierto las mecánicas del funcionamiento de las cámaras, este libro revelará algunas pistas. Es un tomo con cubiertas de un color verde oliva desgastado. No está protegido ni por guardianes ni por trampas. Su valor asciende a 800 piezas de oro puesto que proporciona información valiosísima sobre las técnicas y rituales arcanos usados para la creación del ingenio mágico de la biblioteca de la Torre del Bardo. El libro no contiene mapas ni menciona el número y características de las cámaras, pero tras una minuciosa lectura revelará algunas cosas que los personajes necesitan saber (ver ayuda 3, Fragmentos del libro Torre del Bardo, su obra y maravillas.)

Ayuda de juego nº 3

Ingeniería Elemental tiene una cubierta de cuero blanco y tiene un valor de 50 piezas de oro

Elfos, Eladrin y Siempreunidos es un enorme tomo de ensayos bizarros sobre elfos y su historia en la isla de Siempreunidos. El valor del tomo es de 250 piezas de oro. El tomo contiene dos guardianes abishai azules y sus esbirros y la lámina de platino con la runa "E".

Organizaciones criminales del Norte es un tomo desfasado de numerosos gremios de ladrones y espías operativos en el norte hace ya más de dos siglos. Solo tiene un valor histórico y su precio ronda las 20 piezas de oro. El libro está protegido por una trampa de runas explosivas. Dentro del libro hay la lámina de platino con la runa "N".

Encuentro de nivel 12		PX 3,800
2 Abishai azules		PX 700 c.u.
4 Garras podridas		PX 600 c.u.



15. ALMACEN DE LA BIBLIOTECA.

Esta cámara es un almacén de material de la biblioteca. Es similar al almacén del laboratorio, lleno de vitrinas, estanterías, candelabros, pergaminos, cera, tintas, plumas y todo tipo de parafernalia necesaria para copiar manuscritos.

La mayoría del material está estropeado después del paso de las centurias. Un examen exhaustivo revelará 500 velas, 200 hojas de pergamino, 100 libras de cera y 25 viales de tinta que están bien y son rescatables.

Una vitrina en el muro sureste contiene tres libros: Inventarios: técnicas y registros, Tratado de Encuadernación, ilustración y restauración de tomos y Sistemas de catalogación.

El primero de ellos que se encuentra protegido por un glifo custodio, contiene la lámina con la runa "I". El valor de los 3 libros no supera las 10 piezas de oro.

CONCLUYENDO LA AVENTURA.

Cuando los personajes vuelvan a Lunaplateada y a la Bóveda de los sabios con los libros rescatados de la biblioteca de la Torre del Bardo, Orand Zalthik III estará más que dispuesto a comprarles los libros a un precio justo. A Orand solo le interesan los tomos y libros. Para otros tipos de documentos o materiales los personajes deberán buscarse la vida para encontrar compradores potenciales.

El templo oghmarita de los Salones de la Inspiración estarán profundamente disgustados porque su decreto haya sido ignorado y no aceptarán ningún tipo de compensación que los personajes puedan ofrecerles. Pueden llegar incluso a sancionar un decreto de asesinato sobre alguno de los personajes. Sin embargo, al principio, los dirigentes del templo optarán por una aproximación más sutil. El Dungeon Master puede considerar apropiado que los oghmaritas inicien una campaña de desprestigio esparciendo rumores falsos tales que:

-Los personajes encontraron un poderoso objeto maldito que hace de baliza y atrae poderosas criaturas malvadas hacia él.

- Los personaje han sido dominados y controlados por una poderosa criatura extraplanar malvada que les obliga a hacer su voluntad.

-Los libros, tomos y escritos sacados de la Torre del Bardo por los personajes están malditos y cualquiera que use esos tomos se verá afectado por dichas maldiciones.

El efecto de dichos rumores queda a discreción del Master. El populacho puede creerlos e intentar expulsar a los personajes de la ciudad de Lunaplateada. O pueden no creerlos y tratar a los personajes como a cualquier otra compañía aventurera. Otras personas pueden evitar a los personajes por miedo a represalias de la iglesia oghmarita.

Al mismo tiempo se empieza a producir un cisma entre la Bóveda de los sabios y los salones de la inspiración que llevará incluso a que Orand Zalthik III aparezca muerto en su residencia, aparentemente de un ataque al corazón. En apenas unas semanas es posible que la tensión entre ambas organizaciones llegue incluso a una revuelta religiosa en toda regla.

Por otro lado si los personajes acabaron con Kandrak y sus asociados y por consiguiente arruinaron los planes zhentarim, pasarán a ser considerados enemigos de la organización. Esto tendrá pocas consecuencias mientras los personajes se mantengan fuera de las áreas de influencia y control de los Zhentarim. Si los personajes se aventuran en territorio zhentarim pueden meterse en líos.

Nada fuera de lo común , por supuesto.

FIN

TACTICAS DE KANDRAK Y LOS ZHENTARIM

Kandrak y sus dos seguidores pueden ser un comodín muy útil para un DM que necesite de un desafío adicional o de una ayuda para un grupo en apuros, tanto si un encuentro resulta demasiado difícil o fácil para un grupo de pocos o muchos jugadores, como por cualquier circunstancia del módulo.

Como el texto de la habitación nº 8 indica, Kandrak esta dispuesto a aliarse con los jugadores aunque prefiere que sean estos los que consigan el libro de control por él.

Está dispuesto a compartir información con los jugadores de algunas salas a las que decidas que han accedido, pero no estan dispuestos (veladamente por supuesto) a arriesgarse mas de lo necesario para conseguirlos, sobre todo ahora que hay más personas en el mismo problema que ellos, salir de la Torre del Bardo.

La disposición inicial de Kandrak es permanecer en la sala 8, puesto que conoce la existencia de algún tipo de sistema que mueve las cámaras y no se encuentra seguro moviéndose entre ellas. Sin embargo, propondrá a los jugadores el que cada grupo se mueva individualmente, lo que te permite como DM, mover a Kandrak por las diversas salas y cámaras, de la manera que decidas, apareciendo en la habitación de los jugadores cuando consideres oportuno.

Como DM, puedes usar a este grupo como aliados o como enemigos en determinadas fases del módulo, aunque lo ideal sería mantenerlos como una posible amenaza hasta el casi el final del mismo, probablemente cuando esten a punto de conseguir la última página del libro de control.

El grupo de Kandrak, puede variar en número , el encuentro con Kandrak y sus allegados es un encuentro de nivel 9 para 4 jugadores del mismo nivel. La idea de este encuentro "fácil", es que Kandrak siempre atacara en el momento que mas oportuno le resulte aumentando así la dificultad del mismo. Muy probablemente cuando los jugadores se encuentren fatigados después de un arduo combate o en el medio del mismo.

Sientete libre de usar a este grupo de Zhentarim a tu gusto.

Khossack, prior Anátoma de Oghma**Elite Controlador de Elite de nivel 10 (líder)****Humanoide natural Mediano (muerto viviente) PX 1,000**

Iniciativa +15 Percepción +10 Vision en la oscuridad

PG 105 Maltrecho 52

CA 25, Fort 22, Ref 21, Vol 24

Salvaciones +2

Resistir 10 necrótico

Inmune enfermedad

Velocidad 6

Regeneración 10 (daño de armas de plata niegan las regeneración de la heacuva hasta el final de su siguiente turno)

Acciones estándar

⬇ Garra Profanadora (necrótico) ♦ A Voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura) +14 vs Reflejos

Impacto: 2d6+9 daño necrótico, daño continuado 10 necrótico. Cuando la víctima de este ataque reciba daño continuado necrótico todas las criaturas adyacentes recibirán 5 daño necrótico (tirada de salvación para acabar ambas).

↩ Matar en el nombre de. ♦ ☰ ☷

Explosión cercana 5; hasta 3 aliados en la explosión llevan a cabo un ataque básico de cuerpo a cuerpo con un +2 al ataque y +2d6 al daño.

Acciones menores

☞ Mirada Profanadora (necrótico) ♦ A Voluntad

Ataque: A distancia 10 (una criatura) +14 vs Reflejos

Impacto: 2d6+9 daño necrótico y daño continuado 10 necrótico, cuando la víctima de este ataque reciba daño continuado necrótico todas las criaturas vivas adyacentes al objetivo recibirán 5 daño necrótico (tirada salvación para acabar ambas).

Habilidades: Arcana +11, Diplomacia +14,

Historia +14, Perspicacia +14, Religión +14

FUE 13 DES 13 SAB 22

CON 14 INT 14 CAR 22

Alineamiento: Caótico malvado Idiomas: Abisal, Común, Primal

Equipo: Símbolo sagrado +3, armadura de escamas.





Guardian de tumbas esqueletico	Bruto de nivel 10
Animado natural Mediano (muerto viviente)	PX 500
Iniciativa +10	Percepción +12 Vision en la oscuridad
CA 23, Fort 22, Ref 23, Vol 20	
PG 126 Maltrecho 63	
Inmune enfermedad, veneno.	Resiste 10 necrotico
Vulnerable 5 radiante	
Velocidad 8	
Acciones estándar	
⚔ Golpe de cimitarras gemelas (arma) ♦ A voluntad	
El guardian esqueleto realiza 2 ataques contra la misma criatura	
Ataque: Cuerpo a Cuerpo 1 (una criatura); +15 vs CA	
Impacto: 1d8+7 (crit 1d8+15). Este ataque puede hacerse con ataques de oportunidad.	
⚔ Catarata de Acero (arma) ♦ A voluntad	
El guardian de tumba esqueletico hace 2 golpes de cimitarra gemela (4 ataques de cimitarra en total).	
Acciones desencadenadas	
⚔ Golpe súbito, cuando un enemigo adyacente se desplace (arma) ♦ A voluntad	
Reacción inmediata. El Guardian esqueleto hace un ataque básico de cuerpo a cuerpo contra el enemigo que se desliza.	
FUE 18 DES 20 SAB 14	
CON 16 INT 3 CAR 3	
Equipo : 4 cimitarras	
Alineamiento: no alineado	Idiomas: No

Guardian Terrorifico	Soldado de nivel 10
Animado natural Mediano (muerto viviente)	PX 500
Iniciativa +8	Percepcion +5 Vision en la penumbra
PG 103 Maltrecho 51	
CA26, Fort 22, Ref 20, Vol 21	
Velocidad 5	Resistir 5 necrótico
Rasgo	
Escudo de los No muertos ♦ Aura 1	
Mientras el amo de guardián terrorifico este dentro de el área del guardián, este recibirá mitad de daño de todos los ataques.	
Ojos de los No muertos. El amo del guardian terrorifico puede oir y ver cualquier cosas a traves del guardian El amo también puede hablar a través del guardián.	
Acciones estándar	
⚔ Tajo de espada. (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 vs. CA	
Impacto: 2d8+6 de daño. Efecto: la victima es marcada hasta el final del próximo turno del guardián.	
🏹 Arco Largo, (arma), ♦ A voluntad	
Ataque : a distancia 20/40 (una criatura); +15 vs. CA	
Impacto: 1d10+6 de daño. Efecto: la victima es marcada hasta el final del próximo turno del guardián.	
Acciones desencadenadas	
⚔ Reprensión de hierro (arma) ♦ A voluntad	
Desecadenante: un enemigo marcado por el guardián ataca al amo de este.	
Ataque (AO): Cuerpo a cuerpo 1 (enemigo desencadenante); +17 vs CA	
Impacto: 2d8+6 de daño.	
FUE 16 DES 12 SAB 14	
CON 15 INT 4 CAR 9	
Alineamiento: No alineado Idiomas: Comprende el común	
Equipo: armadura de escamas, escudo pesado, espada larga, arco largo, 20 flechas	

Señor de las Calaveras Artillero de nivel 10 (lider)**Humanoide natural Mediano (muerto viviente) PX 500**

Iniciativa: +8 Percepción +7 Vision en la oscuridad

PG: 40 Maltrecho 20; ver también tripe calavera.

CA 24, Fort 21, Ref 22, Vol 23

Inmune enfermedad, veneno Resiste 10 necrótico

Velocidad 6 Vulnerable 5 radiante

Rasgos

Maestro de la tumba (curacion) ♦ Aura 2; aliados no muertos en el aura ganan regeneración 5 y +2 a las TS. El aura termina cuando la calavera del mando de la muerte sea destruida.

Acciones estándar

⚔ Incensario de huesos (Necrótico, Arma) ♦ A voluntad

Ataque +15 vs CA

Impacto: 1d10+8 +1d6 daño necrotico

Acciones menores

⚔ Calavera del miedo helador de huesos (Frío, Miedo)

♦ A voluntad

Ataque a distancia 10 (una criatura); +15 vs Voluntad

Impacto: 1d10+8 daño de frío y la criatura atacada es empujada 5 casillas

⚔ Calavera del mando de la muerte (Necrótico) ♦ A voluntad

Alcance 10. Efecto: el Señor de las calaveras restaura un esbirro nomuerto destruido a distancia. El esbirro restaurado no puede ser de nivel superior a el nivel del Señor de las calaveras +2. El esbirro destruido se levanta en el espacio donde cayó (o si este esta ocupado, cualquier otro espacio adyacente) como acción gratuita, con todos sus puntos de vida y puede actuar normalmente en su próximo turno.

⚔ Calavera de la llama marchitadora (Fuego, Necrótico)

♦ A voluntad

Ataque: a distancia 10; +15 vs Fort

Impacto: 2d6+11 de daño de fuego y necrótico

Calaveras triples ♦ Curación

Cuando un Señor de las calaveras se ve reducido a 0 puntos de vida, una de sus calaveras (determinada al azar entre una de las tres indicadas anteriormente) será destruida y y el señor pierde el uso de ese poder. Si la criatura tiene todavía alguna calavera, se cura instantaneamente sus puntos de golpe completos (40 PG). Cuando la 3ª calavera sea destruida, el Señor de las Calaveras es destruido a su vez.

Habilidades: Engañar +15, Perspicacia +12 Intimidar +15

Fue 14 Des 16 Sab 15

Con 17 Int 16 Car 21

Alineamiento: Malvado

Idiomas: común

Equipo: incensario y 3 coronas de hierro



Ghast	Bruto de nivel 10
Humanoide natural Mediano (no muerto)	PX 500
PG 127; Maltrecho 64	Initiative +9 Percepcion +8
CA 22; Fort 22; Refl 21; Vol 20	Vision en la oscuridad
Velocidad 6	
Immune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
El Hedor de la Muerte ♦ Aura 1	
Cualquier criatura viviente que comience su turno dentro del aura es ralentizada hasta el final del proximo turno del Ghast	
Acciones estándar	
⚔ Mordico ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 vs. CA	
Impacto: 1d12 + 13 de daño, y el objetivo esta inmovilizado hasta el final del proximo turno del Ghast,	
⚔ Garras Rabiosas ♦ A voluntad	
Efecto: El Ghast realiza el siguiente ataque dos veces	
Ataque: cuerpo a cuerpo (una criatura inmovilizada); +15 vs. CA	
Impacto: 1d12 + 10 de daño.	
⚔ Mordisco devorador ♦ Recarga si el poder falla	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura inmovilizada o inconsciente); +15 vs. CA	
Impacto: 3d12 + 13 damage.	
Acciones desencadenadas	
⚡ Explosión de muerte	
Desencadenante: El Ghast cae a 0 puntos de golpe	
Ataque (sin acción): cercano explosion 2 (criaturas vivas en la explosion); +13 vs. Fortaleza	
Impacto: 1d12 + 11 de daño necrótico y daño continuado 5 necrótico (salvacion termina)	
Habilidades: Atletismo +15, Sigilo +14	
Str 21 (+10) Dex 18 (+9) Wis 16 (+8)	
Con 17 (+8) Int 9 (+4) Car 15 (+7)	
Alineamiento: caotico malvado Lenguajes: Comun	

Penitente	Esbirro Bruto de nivel 10
Humanoide natural Mediano (no muerto)	PX 125
Iniciativa +6	Percepción +7 Vision en la oscuridad
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	
CA 22; Fort 23; Ref 20; Vol 21	
Velocidad 5	
Immune enfermedad, miedo, veneno; Resiste 10 necrótico	
Acciones estándar	
⚔ Golpe (necrotico) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo (una criatura); +15 vs. CA	
Impacto: 10 de daño nécrótico.	
Acciones desencadenantes	
⚡ Penitencia final (enfermedad, necrótico)	
Desencadenante: Un ataque de cuerpo a cuerpo o a distancia reduce al penitente a 0 puntos de golpe.	
Ataque (Sin acción): Cercano explosión 1 (enemigos en la explosión); +13 vs. Fortaleza	
Impacto: 9 de daño necrotico.	
Fue 20 (+10) Des 12 (+6) Sab 14 (+7)	
Con 17 (+8) Int 3 (+1) Car 5 (+2)	
Alineamiento: caotico malvado	Lenguajes –



Zombie de larva de podredumbre	Hostigador de nivel 8
Humanoide natural Mediano (no muerto)	PX 350
PG 86 Maltrecho 43	
Iniciativa +9 Percepcion +2	
CA 22, Fort 20, Ref 19, Vol 17	
Velocidad 6	
Immune a la infestacion de las larvas de podredumbre	
Acciones estándar	
⚔, Golpetazo ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 vs CA	
Impacto: 2d6+9 de daño	
⚡ Golpetazo sacudidor ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 vs CA	
Impacto: 2d6+9 de daño	
Efecto: antes o despues del ataque, el zombi se desplaza una casilla.	
⚡ Voracidad de larva de podredumbre(Enfermedad, Necrótico) ♦ ☞ ☞ ☞	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 vs CA	
Impacto: 2d6+9 de daño más 2d6 de daño necrótico.	
Efecto: Si el objetivo esta maltrecho, será expuesto a la infestacion de la larva de podredumbre.	
Acciones desencadenadas	
Colapso del cadaver	
Desencadenante: el zombi cae a 0 puntos de golpe	
Efecto (no accion): Un enjambre de larvas de podredumbre aparece en una casilla no ocupada adyacente al zombie.	
Fue20 Des16 Sab16	
Con14 Int4 Car 13	
Alineamiento: No alineado	
Idiomas: -	

Enjambre de larvas de podredumbre despertadas	Bruto de nivel 10 Bestia natural Mediana (enjambre)	PX 500
PG 123 Maltrecho 61		
Iniciativa +6 Percepcion +5 Vision en la penumbra		
CA 21 Fort 20 Ref 19 Vol 22		
Velocidad 5		
Resiste la mitad de daño de todos los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia		
Vulnerable 10 contra ataques cercanos y de área		
Rasgos		
Aura Ataque de enjambre ♦ Aura 1		
Un enemigo que empiece su turno dentro del aura recibe 10 de daño más 2 de daño extra por cada enjambre de larva de adicional adyacente al enemigo.		



Enjambre
En enjambre de larva de podredumbre despertada puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en su espacio, que resulta ser terreno difícil. El enjambre de podredumbre despertada no puede ser resultar afectada por efectos de tirar , empujar o deslizar por ataques de cuerpo a cuerpo o a distancia. Puede escurrirse a traves de cualquier abertura que sea suficientemente grande para que al menos una de las criaturas que compone el enjambre pueda pasar.
Atacante patoso
El Enjambre de larvas de podredumbre despertadas carece de un ataque de cuerpo a cuerpo basico.
Acciones estandar
⚡ Bocado infestante * A Voluntad
Ataque: Cuerpo a Cuerpo 1 (una criatura); +15 vs CA
Impacto: 10 de daño continuo (salvacion termina)
La primera tirada de salvacion fallida 15 de daño continuo(salvacion termina).
Segunda tirada de salvacion fallida 20 de daño continuo (salvacion termina)
⚡ Schock Psiquico * ☞ ☞ ☞
Ataque: Explosion cercana 2 (enemigos en la explosion); +13 vs Vol
Impacto: los objetivos estan inmovilizados hasta el final del siguiente turno de enjambre de larva de podredumbre despertada
Acciones menores
⚡ Atraccion telepatica ♦ A voluntad (i/asalto)
Ataque: distancia 5 (una criatura); +13 vs Vol
Impacto: el enjambre tira del objetivo 4 casillas
Fue 10 Des13 Sab 10
Con 13 Int 8 Car 4
Alineamiento Malvado Idiomas: Habla profunda, telepatia 10

Enjambre de larva de podredumbre

Bestia natural Media Magica

Bruto de nivel 4

No dan PX

PG 63 Maltrecho 31 Iniciativa +3

CA 15, Fort 15 Ref 14 Vol 15 Percecion +2 Vision oscurdad

Resiste la mitad de daño de todos los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

Velocidad 5

Rasgos

Aura Ataque de enjambre ♦ Aura 1

Un enemigo que empiece su turno dentro del aura recibe 5 de daño más 2 de daño extra por cada enjambre de larva de adicional adyacente al enemigo. En enjambre de larva de podredumbre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en su espacio, que resulta ser terreno difícil. El enjambre de podredumbre no puede ser resultar afectada por efectos de tirar, empujar o deslizar por ataques de cuerpo a cuerpo o a distancia. Puede escurrirse a traves de cualquier abertura que sea suficientemente grande para que al menos una de las criaturas que compone el enjambre pueda pasar.

Atacante patoso

El Enjambre de larvas de podredumbre carece de un ataque de cuerpo a cuerpo basico.

Acciones estandar

‡ Bocado infestante * A Voluntad

Ataque: Cuerpo a Cuerpo 1 (una criatuta); +9 vs CA

Impacto: 10 de daño continuo (salvacion termina)

La primera tirada de salvacion fallida 10 de daño continuo(salvacion termina).

Segunda tirada de salvacion fallida 15 de daño continuo (salvacion termina)

Fue 10 Des13 Sab11

Con 13 Int 8 Car 4

Alineamiento No alineado

Idiomas:-

Infestacion de las larvas de podredumbre Enfermedad de nivel 4 Aguante CD 18 mejora., CD 12 estable, CD 11 o peor empeora			
El objetivo se cura ◀	Efecto inicial: el objetivo ◀▶ pierde un esfuerzo curativo y gana vulnerabilidad 5 necrotico	El objetivo pierde 2 esfuerzos curativos que no pueden ser recuperados a no ser que se cure. Ademas tambien gana un -4 las pruebas de habilidad hasta que se cure.	◀ Estado final: el objetivo muere y se convierte inmediatamente en un Zombi de larvas de podredumbre.



Estorbo de suelo Electrificado Estorbo de Elite nivel 10 (Guía del Dungeon master pág 91) PX 1,000

Esta trampa consiste en 8 casillas eligas al azar que contienen cables pelados cubiertos por escombros, cuando la trampa es activada ataca.

Percepción

♦ CD 28: el personaje puede discernir si alguna casilla adyacente contiene losas electrificadas

Habilidad adicional : Arcanos

♦ DC 22: el conocimiento del personaje le proporciona un +2 para desactivar una losa

Activacion

Cuando una criatura entra o empieza su turno en una casilla electrificada la trampa ataca a la criatura.

Ataque: Accion de Oportunidad (cuerpo a cuerpo 1)

Objetivo: criatura en una casilla electrificada

Ataque: +13 vs Fortaleza

Impacto: 3d10 +6 de daño relampago y el objetivo esta aturdido (salvacion termina)

Fallo: mitad de daño.

Contramedidas

♦ Primera contramedida un personaje que realice una prueba de Atletismo (DC 6 o 11 sin carrerilla) con exito.

♦ Segunda contramedida. Un personaje puede desactivar una losa mediante una prueba de Hurto contra DC 28 como una acción menor



Glifo de custodio Vigilante de Elite de nivel 7 PX 600

Trampa: Un glifo mágico que guarda uno de los libros, listo para activarse con furia radiante cuando sea activado.

Percepción

♦ CD 32: El personaje se detecta el glifo

Habilidad adicional Arcanos

♦ CD 28: el personaje ve el glifo y otorga un +2 a los chequeos de hurto para desactivar el glifo

Activacion

Desencadenante: Cuando una criatura intenta abrir y ojear el libro, el glifo se activa

Ataque Reacción inmediata Cercano explosión 3.

Objetivos: Todas las criaturas en el area

Ataque: +10 vs Ref

Impacto 4d6+4 de daño radiante y y el objetivo es cegado (salvación termina)

Contramedidas:

♦ Un personaje puede desactivar el glifo mediante una prueba de Hurto contra CD 32.

Runas Explosivas Vigilante de elite de nivel 10 PX 1,000

Trampa: Unas runas explosivas guardan uno de los libros, listas para activarse con furia de fuego cuando sean activadas.

Percepción

♦ CD 32: El personaje se detecta las runas explosivas

Habilidad adicional Arcanos

♦ CD 28: el personaje ve las runas y otorga un +2 a los chequeos de hurto para desactivar la runa

Activacion

Desencadenante: Cuando una criatura intenta abrir y ojear el libro, las runas se activan.

Ataque Reacción inmediata Cercano Explosion 4.

Objetivos: Todas las criaturas en la explosión

Ataque: +13 vs Reflejos

Impacto 3d10+6 de daño de fuego y cegado (salvación acaba)

Efecto: el libro es destruido

Contramedidas

♦ Un personaje adyacente al glifo puede desactivar el glifo mediante una prueba de Hurto contra CD 32.

Bulette	Hostigador de Elite de nivel 9
Bestia natural Grande	PX 800
<p>Initiava +7 Sentidos: Percepción +5; Vision en la oscuridad sentido de la vibración 20</p> <p>PG 204; Maltrecho 102;</p> <p>CA 27; Fort 26, Ref 21, Vol 21</p> <p>Salvaciones+2 Habilidades: Atletismo +16, Aguante +15</p> <p>Velocidad 6, Ec 6; ver tambien surcar la tierra</p> <p>Puntos de acción 1</p>	
Rasgos	
<p>Las casillas por las cuales un bulette sale y entra en el suelo se convierten en terreno difícil.</p>	
Acciones estándar	
<p>⬇ Mosdisco ♦ A voluntad</p> <p>Antes del Mosdisco, el Terraron puede realizar un salto horizontal sin carrerilla ((como acción gratuita) sin provocar ataques de oportunidad.</p> <p>Ataque; +14 vs. CA</p> <p>Impacto: 2d8+8 de daño, o 4d8+12 de daño contra objetivos derribados.</p>	
<p>↩ Explosión ascendente ♦ A voluntad</p> <p>Cercano explosión 2; el bulette lanza rocas y tierra al aire cuando surge del suelo</p> <p>Ataque; +13 vs. CA;</p> <p>Impacto: 1d10 + 10 de daño.</p>	
Acciones de movimiento	
<p>⬇ Surcar la tierra ♦ A voluntad</p> <p>El Bulette se mueve hasta su velocidad de excavar justo por debajo de la superficie del suelo, evitando ataques de oportunidad cuando pasa por bajo de las casillas de otras criaturas. Conforme excava bajo el espacio de una criatura Mediana o menor que esté en el suelo, realiza un ataque contra esa criatura.</p> <p>Ataque: +11 vs Fortaleza</p> <p>Impacto: el objetivo es derribado</p> <p>Fue 24 (+11) Des 13 (+5) Sac 12 (+5)</p> <p>Con 22 (+10) Int 2 (+0) Car 8 (+3)</p>	
<p>Alineamiento: No alineado</p> <p>Lenguajes: -</p>	

Geiser corrosivo	Arrasadora nivel 9
Peligro	PX 400
<p>Peligro: el géiser cobra vida al activarse. A partir de entonces, atacará cada asalto en su turno de iniciativa</p>	
Percepción	
<p>♦ CD 28 el personaje detecta el geiser antes de acercarse a 6 casillas o menos de él.</p> <p>Habilidad adicional: Dungeons o Naturaleza</p> <p>♦ CD 24: el personaje reconoce el peligro del géiser antes de acercarse a 6 casillas o menos de él</p> <p>Iniciativa +3</p>	
Activación	
<p>Especial (ver encuentro)</p>	
Ataque	
<p>Acción estándar Cercana explosion 3</p> <p>Objetivos: criaturas en la explosión</p> <p>Ataque: +12 vs. Reflejos</p> <p>Impacto: 3d8 + 4 de daño por ácido y consecuencias.</p> <p>Consecuencias: +10 vs. Fortaleza</p> <p>Impacto: daño continuado por ácido y cegado (salvacion termina) Fallo: mitad de daño</p>	
Contramedidas	
<p>♦ Un personaje en la explosión puede minimizar el daño del géiser mediante una prueba de Acrobacias contra CD 28, realizada como interrupción inmediata antes del ataque del géiser. Si la prueba tiene éxito, el personaje sufrirá la mitad del daño si el géiser impacta y ninguno si falla.</p>	

Hundimiento	Acechadora nivel 13
Peligro	PX 800
<p>Peligro: cuando se activa este peligro, rocas y escombros de todo tipo caen desde el techo para llenar toda el área de efecto con sus ataques. Atacará una zona distinta del área cada turno, en su iniciativa.</p>	
Percepción	
<p>♦ CD 31: el personaje ve que el techo parece inestable</p> <p>Habilidad adicional: Dungeons</p> <p>♦ CD 26: lo mismo que Percepción, arriba</p> <p>Iniciava +6</p>	
Activación	
<p>Especial (ver encuentro)</p>	
Ataque	
<p>Acción estándar Cercano explosion 1</p> <p>Objetivos: criaturas en la explosión</p> <p>Ataque: +16 vs. Reflejos</p> <p>Impacto: 2d12 + 8 de daño</p> <p>Fallo: mitad de daño</p> <p>Efecto: el área de la explosión se convierte en terreno difícil</p> <p>Mantenimiento estándar: el hundimiento ataca cada asalto. sobre una casilla distinta cada vez.</p>	
Contramedidas	
<p>♦ Un personaje que realice como acción menor, una prueba de Dungeons contra CD 31 con exito, podrá determinar la casilla en la que atacará el hundimiento en su siguiente turno.</p>	

Abishai Roja	Bruto solitario nivel 11
Bestia mágica Grande Inmortal (baatezu)	PX 3,000
PG: 464, Maltrecho: 232 Iniciativa: +12	
CA 25, Ref 22, Fort 25, Vol 23 Percepción: +14 Vision osc.	
Velocidad: 8, volando 10 (flotar)	
Resistencia: 10 fuego.	
Rasgos	
Alcance amenazador.	
Una abishai roja puede hacer ataques de oportunidad contra todos los enemigos dentro de su alcance	
Sudario de los Nueve infiernos Aura 5	
Cualquier enemigo que entre en el aura o empiece su turno en ella recibe 10 puntos de daño de fuego. Mientras la abishai roja este maltrecha todos los enemigos pierden su resistencia al fuego.	
Acciones estandar	
⚔ Bocado ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura) +16 vs CA	
Impacto: 3d10 + 7	
⚔ Garras ♦ A Voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura) +16 vs CA	
Golpe: 3d8+7 y la abishai empuja 2 casillas	
⚔ Carnicería carmesí ♦ A Voluntad.	
La abishai roja hace un ataque de garra contra cada enemigo dentro del alcance. También ataca a una criatura con bocado.	
Acciones menores	
Barrido de cola. ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura) +14 vs Reflejo	
Efecto: el objetivo del ataque es derribado, quedando tumbado.	

Acciones desencadenadas
Escudo de Alas Incandescentes . 1/Encuentro.
Activacion: La primera vez que este maltrecho.
Efecto: La abishai recibe la mitad de daño de todos los ataques hasta el final de su siguiente turno. Toda criatura que ataque a la abishai roja mientras este poder este activo recibe 10 daño.
Rabia Arrasadora ♦ A voluntad
Desencadenante: La abishai roja falla una TS.
Efecto (acción gratuita): La abishai roja hace un ataque de garras a todas las criaturas en el alcance
Habilidades: Atleticas +14, Perspicacia +14
Fue 24 Des16 Sab: 18
Con 20 Int: 12 Car:14
Alineamiento malvado Idiomas: celestial y draconido





Abishai Negra	Hostigador Solitario nivel 11
Bestia mágica mediana inmortal (baatezu)	PX 3,000
PG 456, Maltrecho: 228	Iniciativa: +12
CA 25 Ref 25 Fort 22 Vol 23	
Percepción: +14	Vision en la oscuridad
Velocidad: 8, volando 10 (flotar)	
Resistencia: 5 veneno y fuego.	
Rasgos	
Doble acción.	
Al principio del combate, la abishai negra hace dos tiradas de iniciativa. La abishai negra realiza un turno en las dos iniciativas.	
Vigor del Primer Infierno	
La Abishai negra elimina los estados de ralentizado, inmovilizado y neutralizado automáticamente al final de cada uno de sus turnos incluso aunque no sean de salvación termina.	
Aura ponzoñosa de Tiamat ♦ Aura 1.	
Se activa cuando la Abishai negra este maltrecha. Los enemigos dentro del aura recuperan solo la mitad de puntos de golpe por efectos curativos.	
Acciones estandar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura) +16 vs CA	
Impacto: 2d10 +10 y la abishai se desplaza 1 casilla.	
⬇ Golpe de propulsión ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura) +16 vs CA	
Impacto: 2d6+10, la criatura golpeada es empujada 2 casillas	
Efecto: la abishai se desplaza 6 cuadrados y hace un ataque de Garras	

Aguijón del Averno ♦ Recarga ☼☼☼
La cola de la Abishai se desenrolla, muestra un horrible aguijón supurante al final de ella y es capaz de alcanzar a objetivos aparentemente fuera de su alcance.
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura) +14 vs Fort
Impacto: 2d12 +12 y la víctima sufre 10 de daño continuo de veneno y se encuentra inmovilizada (salvación acaba).
Primera salvación fallada: La víctima sufre 10 de daño continuo de veneno se encuentra debilitada (salvación termina).
Segunda salvación fallada: La víctima cae inconsciente (salvación termina).
Acciones de movimiento
Puerta de los nueve infiernos ♦ Recarga cuando esté maltrecha la primera vez
Efecto: La abisahi negra se teleporta 6 casillas y obtiene ventaja de combate y un bonificador +5 al daño en el siguiente ataque contra todas las criaturas que acabe adyacente.
Acciones desencadenadas
Torbellino de Alamuerte ♦ 1/Encuentro.
Desencadenante: la primera vez que este maltrecho.
Ataque: explosion cercana 2 (enemigos en la explosion) +14 vs Reflejos
Impacto: 3d8 +5 de daño.
Efecto: la abishai desliza todos los enemigos 2 casillas.
Habilidades: Atletismo +14, Sigilo +14
Fue 17 Des 21 Sab 18
Con 18 Int 12 Car 14

Contemplador

Bestia mágica Aberrante Grande

Artillero solitario nivel 11

PX 3,000

PG 456; Maltrecho 228

Iniciativa +10

CA 25, Fort 23, Ref 24, Vol 24

Perception +12

Velocidad 0, volando 4 (flotar)

Vision todo alrededor

Vision oscuridad

Sañvaciones +5

Puntos de acción 2

Rasgos

Vision todo alrededor.

Los enemigos no pueden ganar ventaja en combate por flanquear al Contemplador.

Acciones estandar

⬇ Mordisco ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +16 vs. CA

Impacto: 2d8 + 10 daño.

☞ Rayo ocular ♦ A voluntad

Efecto: el Contemplador usa 2 de los siguientes rayos oculares, usando cada uno contra un objetivo diferente. Este ataque no provoca ataques de oportunidad.

1. Rayo de encantamiento (encantamiento): a distancia 10; +16 vs. Vol; el objetivo es dominado hasta el final de su siguiente turno.

2. Rayo hiriente (necrótico): a distancia 10; +16 vs. Fort; 2d10 + 8 de daño necrótico.

3. Rayo de sueño (encantamiento): a distancia 10; +16 vs. Vol; el objetivo esta inmovilizado (salvacion termina).

Primera tirada de salvación fallida: el objetivo esta inconsciente y ademas inmovilizado (salvacion termina).

4. Rayo telequinético: a distancia 10; +16 vs. Fort; el Contemplador desliza al objetivo hasta 4 casillas.

5. Rayo ralentizador (necrótico): a distancia 10; +16 vs. Ref; 3d6 + 7 de daño necrótico, y el objetivo esta ralentizado (salvacion termina)

6. Rayo brillante (radiante): a distancia 10; +16 vs. Vol; 1d6 + 7 de daño radiante, y el objetivo esta cegado (salvacion termina).

7. Rayo de terror (miedo, psíquico): a distancia 10; +16 vs. Vol; 2d8 + 7 de daño psíquico, y el Contemplador empuja al objetivo su velocidad.

8. Rayo Petrificador: a distancia 10; +16 vs. Fort; el objetivo esta petrificado (salvacion termina)

Efecto secundario: el objetivo esta inmovilizado (salvacion termina).

9. Rayo mortal (necrótico): a distancia 10; +16 vs. Fort; 2d8 + 12 de daño necrótico. Si el objetivo esta maltrecho antes o despues del ataque, tambien es atontado (salvación termina)

Primera tirada de salvacion fallida: el objetivo esta atontado y debilitado (salvacion termina ambas).

Segunda tirada de salvacion fallida: El objetivo muere.

10. Rayo Desintegrador: a distancia 10; +16 vs. Fort; 1d8 + 7 daño, y continuo de 10 de daño (salvacion termina).

☞ Frenesí de rayo ocular ♦ Recarga 6

Requisito: el Contemplador debe esta maltrecho.

Efecto: Como el rayo ocular anterior, excepto que el Contemplador realiza 3 ataques de de rayos oculares.

Acciones menores

☞ Ojo central ♦ A voluntad (1/round)

Ataque: Estallido cercano 5 (enemigos en el estallido); +14 vs. Vol

Impacto: El objetivo no puede usar poderes de encuentro o diarios hasta el final de su proximo turno.

Acciones desencadenadas

☞ Rayo ocular aleatorio ♦ A voluntad

Desencadenante: el Contemplador esta consciente y un enemigo comienza su turno a 5 casillas de él.

Efecto (no accion): el Contemplador usa un rayo ocular aleatoriamente contre el enemigo que desencadenante.

Fue18 (+9) Des 20 (+10) Sab 15 (+7)

Con 18 (+9) Int 19 (+9) Car 20 (+10)

Alineamiento malvado Lenguajes: Lenguaje habla profunda

Kandrak	Controlador de elite de nivel 9 (Líder)
Humanoide Mediano humano	PX 800
Initiative +10	Sentidos Percepcion +12, Engañar +16
PG 172; Maltrecho 86	Sigilo +14
AC 25; Fort 19, Refl 23, Vol 24	
Velocidad 6	
Tiradas de salvacion +2	
Puntos de acción 1	
Acciones estándar	
⚔ Espada Zhentarim (Arma) ♦ A voluntad	
Ataque: +14 vs. CA;	
Impacto: 2d8 + 6	
🏹 Arco largo (Arma) ♦ A voluntad	
Alcance 20/40; Ataque +14 vs. CA	
Impacto 1d10 + 10 de daño	
🔊 Laud de Discordia ♦ A Voluntad (mantener estandar)	
Cercano explosión 5; las criaturas sordas son inmunes;	
Kandrak toca una de las siguientes canciones con su laud	
Melodía atontadora (Encantamiento) dirigida a los enemigos	
Ataque: +12 vs Voluntad	
Impacto: el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno de Kandrak. Kandrak debe realizar una nueva tirada de ataque para mantener el efecto	
Soflama Zhentarim.	
Los aliados en la explosion ganan +1 a impactar y +5 de daño hasta el final del siguiente turno de Kandrak	
Tacticas de Zhentarim	
Los aliados en la explosion pueden desplazarse 2 casillas y realizar un ataque basico cuerpo a cuerpo	

Acciones desencadenadas	
Furia Zhentarim ♦ 🎲 🎲 🎲	
Desencadenante. Kandrak o cualquiera de sus aliados es atacado con ventaja de combate (accion gratuita)	
Efecto: Kandrak o cualquiera de sus aliados puede desplazarse 4 casillas y gana +2 a todas sus defensas hasta el final del proximo turno del atacante	
Esfuerzo Zhentarim ♦ La primera vez que este maltrecho	
Kandrak y cualquiera de sus aliados pueden realizar una tirada de salvacion por cada efecto que termine con una tirada de salvacion y se teleporta 4 casillas.	
Alineamiento Malvado	Lenguajes: Comun
Fue 10 (+4) Des 18 (+8) Sab 13 (+5)	
Con 14 (+6) Int 13 (+5) Car 20 (+9)	



Shaglin Pert y Toggle Northman	Hostigadores de nivel 9
Humanoide Mediano humano	PX 400
Iniciativa +8	Sentidos: Percepción +4
PG 99 Maltrecho 49	Engañar +11 Sigilo +11 Hurto +11
CA 23, Fort 21, Ref 20, Vol 18	Velocidad 8
Rasgos	
Ventaja de combate	
Shagling hace 5 de daño extra contra un objetivo con el que tenga ventaja en combate	
Sigilo Zhentarim	
Shagling puede realizar un prueba de sigilo para volverse invisible en tanto ocupe una casilla que tenga ocultacion superior , cobertura o cobertura total contra la criatura de la que quiera esconderse.	
Acciones estándar	
⚔ Lanza (Arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +14 vs. CA	
Impacto: 2d8 + 8 de daño.	
⚔ Golpe de recolocación (Arma) ♦ Encuentro	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +12 vs Reflejos	
Impacto: 2d12 +8 y Shagling desliza al objetivo 5 casillas a una casilla a 2 de alcance de Shagling	
Acciones de movimiento	
Golpe en salto ♦ A voluntad	
Efecto: Shagling elimina cualquier marca por la que este afectado y se desplaza 3 casillas pudiendo moverlas a traves de las casillas de criaturas enemigas	
Acciones menores	
🎲 Truco astuto ♦ 🎲 🎲 🎲	
Ataque: cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +12 vs Voluntad	
Impacto: Shagling derriba al objetivo o lo desliza 3 casillas	
Fue 24 (+11) Des 14 (+6) Sab 11 (+4)	
Con 19 (+8) Int 13 (+5) Car 14 (+6)	
Alineamiento: Malvado	Lenguajes: comun
Equipo: armadura de cuero, lanza, escudo ligero	

Mímico Alfombra	Acechador nivel 12
Bestia aberrante Mágica Grande	PX 700
PG 95; Maltrecho 47	Iniciativa +13
CA 24, Fort 24, Ref 23, Vol 20	Percepción +13
Vision en la oscuridad	
Velocidad 2 (torpe), Volar 8 (flotar)	
Rasgos	
Nube de polvo y ácaros ♦ Aura 2	
Enemigos que respiren dentro del aura sufren un -2 de penalización a las tiradas de ataque.	
Acciones estándar	
⬇ Alfombrazo ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2(una criatura); +17 vs CA	
Impacto: 2d8 +11	
⬇ Enrollar ♦ A voluntad	
Requisito: el mímico no debe tener una criatura agarrada.	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 vs Ref	
Impacto: el mímico desliza al objetivo a una casilla	
Acciones menores	
Desplazamiento sombrío (ilusión) ♦ A voluntad	
Efecto: el mímico alfombra gana ocultación hasta el comienzo de su próximo turno. Si mímico esta en una casilla oscurecida, gana ocultación total hasta el comienzo de su próximo turno.	
Fue: 21(+11) Des 16 (+9) Sab 15 (+8)	
Con 17 (+6) Int 8 (+5) Car 11 (+6)	
Alineamiento: No alineado Idiomas: común, habla profunda	

Mímico silla	Hostigador nivel 13
Bestia aberrante Mágica Media	PX 800
PG: 129 Maltrecho 64	Iniciativa +12
CA 27; Fort 25 Ref 25 Vol 24	Percepción +9
Velocidad 8	
Rasgos	
Llena de astillas	
Cuando una criatura adyacente al mímico silla, falla un ataque de cuerpo a cuerpo contra ella, dicha criatura recibe 10 de daño.	
Acciones estándar	
⬇ Bocado ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +18 vs CA.	
Impacto: 2d8+12 de daño	
⬇ Bocado con piruetas ♦ A Voluntad	
Efecto: el mímico silla se desliza la mitad de su velocidad y usa bocado.	
Acciones de movimiento	
Ruedas Afiladas ♦ A voluntad	
Efecto: El mímico silla se desliza 4 cuadrados y puede moverse a través de espacios que contengan enemigos tumbados. Cada vez que el mímico silla entre por primera vez durante el deslizamiento, en una casilla que contenga un enemigo tumbado, dicho enemigo recibirá 8 daño.	
Habilidades: Sigilo +14	
Fue 20 Des 19 Sab 16	
Con 17 Int 9 Car 13	
Alineamiento: No alineado Idiomas: común, habla profunda	





Mímico Secreter	Bruto de Elite nivel 12
Bestia aberrante Mágica Grande	PX 1,400
PG 296 Maltrecho 148	Iniciativa: +7
CA 24 Fort 26 Ref 22 Vol 20	Percepción +6
Velocidad 8	
Tiradas de salvación +2	Puntos Acción 1
Rasgos	
Carga Furiosa	
Cuando el secreter mímico carga e impacta, realiza 5 de daño extra, empuja al objetivo 2 casillas y lo tumba.	
Acciones estándar	
⬇ Topetazo ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo (una criatura); +17 vs CA	
Impacto: 2d8+11 o 2d10+16 contra un objetivo tumbado.	
⬇ Batir de puertas. ♦ A voluntad	
El secreter usa dos veces topetazo. Si impacta con ambos ataques a un único objetivo, éste es derribado, quedando tumbado.	
⚡ Furia Atronadora (trueno) ♦ ☼ ☼ ☼	
Cercano explosión 3 (todas las criaturas en la explosión); +15 vs Fort	
Impacto: 2d12+20 de daño trueno y los objetivos son tumbados.	
Fallo: Mitad daño y el objetivo no esta tumbado.	
Acciones desencadenas	
Lanzamiento de cajones ♦ A Voluntad	
El secreter es alcanzado por un ataque a distancia o de área	
Ataque (reacción inmediata) cercano explosión 10 (enemigo desencadenante); +15 vs Ref;	
Impacto: 2d8+10 de daño	
Fue: 22 Des 15 Sab 12	
Con 18 Inst 5 Car 9	
Alineamiento: No alineado Idiomas: común, habla profunda	

Mímico Soplete de Laboratorio	Controlador nivel 12
Bestia aberrante Mágica Pequeña	PX 700
PG: 123, Maltrecho 61	Iniciativa +7
CA 25 Fort 23 Ref 21 Vol19	Percepción +5
Velocidad 8	Habilidades: Arcana +13, Sigilo+12 Hurtar+12
Rasgos	
Emboscada	
Cuando gana ventaja de combate el mimico soplete de laboratorio gana un +2d6 en todo sus ataques	
Acciones estándar	
☼ Chorro de Fuego (fuego) ♦ A voluntad	
Ataque: distancia 10 (una criatura); +14 vs Ref	
Impacto: 3d6+9 de fuego y el mímico soplete de laboratorio desplaza al objetivo 1 casilla	
☼ Estallido Cegador (radiante) ♦ ☼ ☼ ☼	
Ataque: Estallido cercano 5 (enemigos en el estallido); +14 vs Fort	
Impacto: 1d6+5 radiante y el objetivo está cegado hasta el final del siguiente turno del mímico soplete de laboratorio.	
☼ Chorro desconcertante (fuego) ♦ Encuentro	
Ataque: distancia 10 (una criatura); +14 vs Vol	
Impacto: 1d10+7 daño de fuego, y el objetivo no puede atacar (salvación termina)	
Humareda de ocultación (zona) ♦ Encuentro	
Efecto: El mímico soplete de laboratorio crea una zona en una explosión cercana 2 que se oscurece parcialmente debido a una humareda hasta el final del encuentro. Cualquier mímico que empiece su turno dentro del a zona gana ventaja de combate, hasta el final de su turno, contra las criaturas fuera de la zona.	
Fue 10 Des 18 Sab 15	
Con 19 Int 17 Car 12	
Alineamiento: No alineado Idiomas: común, habla profunda	

Abishái azul	Artillero nivel 12
Bestia mágica inmortal Mediana	PX 700
Sentidos Percepción +12; visión en la penumbra	
PG 98; Maltrecho 49	Iniciativa +9
CA 25; Fort 24, Ref 23, Vol 24	
Resiste relámpago 5, trueno 5	Regeneración 5
Velocidad 8, Volar 8	
Acciones estándar	
⚡ Aguijón (Relámpago) ♦ A voluntad	
Ataque: +17 contra CA	
Impacto: 2d6+10 de daño por relámpago.	
⚡ Rayo atronador (estándar; a voluntad) ♦ Trueno	
Área explosión 2 en un radio de 10 casillas (objetivos enemigos); +17 contra Reflejos; 3d6+10 de daño por trueno.	
Acción desencadenada	
⚡ Descarga relámpago (reacción inmediata, cuando un enemigo golpea al abishái con un ataque en cuerpo a cuerpo; relámpago) ♦ Encuentro	
Ataque: cercano explosión 2; +17 contra Reflejos	
Impacto: 4d8+5 de daño por relámpago, y el objetivo es empujado 2 casillas y aturdido hasta el final del siguiente turno del abishái azul.	
Fue 18 (+10) Des 16 (+9) Sab 13 (+7)	
Con 20 (+11) Int 11 (+6) Car 21 (+11)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico

Garra podrida	Bruto nivel 11
Animado natural Grande (dragón, muerto viviente)	PX 600
Iniciativa +6 Sentidos Percepción +6; visión en la oscuridad	
PG 138; Maltrecho 69	
CA 23; Fort 25, Ref 22, Vol 21	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste necrótico 15;	
Vulnerable golpes críticos 10, radiante 10	
Velocidad 6, Volando 6	
Rasgos	
Devorar a los caídos	
Si la garra podrida está adyacente a un enemigo tumbado, el enemigo es agarrado y no puede levantarse (hasta escapar, CD 25). Dicho enemigo sólo puede atacar a la garra podrida. La garra podrida recibe un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y +1d12 a las de daño contra un enemigo tumbado. El bono al ataque es además del habitual por ventaja en combate.	
Acciones estándar	
⚡ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: Alcance 2 (una criatura); +16 contra CA	
Impacto: 2d12+6 de daño, y el objetivo es derribado.	
Fue 18 (+10) Des 16 (+9) Sab 13 (+7)	
Con 20 (+11) Int 11 (+6) Car 21 (+11)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -



Zarzas de espinas aceradas Estorbo nivel 7
(Guía del Dungeon master pag 90) PX 300

Peligro: un seto de zarzas cubre 10 casillas contiguas, corvintiéndolas en terreno difícil

Percepción

No se necesita ninguna prueba para detectar las zarzas.

Habilidad adicional: Naturaleza

♦ CD 24: el personaje identifica la vegetación como zarzas de espinas aceradas

Activación

Las zarzas atacan cuando una criatura entre o empieza su turno en una casilla con zarzas o adyacente a ella.

Ataque Acción de oportunidad

Ataque: cuerpo a cuerpo en la casilla o adyacente a ella (una criatura); +12 vs CA

Impacto: 2d10 de daño e inmovilizado hasta poder liberarse. El ataque causa 3d10+5 si el objetivo está maltrecho

Zarcillos espectrales Estorbo nivel 13
(Guía del Dungeon Master 91) PX 800

Trampa: esta trampa consiste en un campo continuo de 10 casillas. Cuando una criatura entre en la zona del ataque, los zarcillos espectrales aparecerán para atacarla.

Percepción

♦ CD 27: el personaje nota algo extraño en la zona que hay ante él, como si una bruma fantasmal se aferase al suelo.

Habilidad adicional: Arcanos

♦ CD 23: el personaje reconoce algún rasgo del terreno, normalmente un fresco, mosaico u otra forma de arte, que actúa como foco de la trampa.

♦ CD 31: el conocimiento del personaje concede un bonificador +2 a las pruebas de Hurto para desactivar la trampa.

Activación

Cuando una criatura entre o empiece su turno en una casilla con trampa, está atacará

Ataque Acción de oportunidad Cuerpo a cuerpo

Ataque (criatura en la casilla con trampa); +18 vs CA

Impacto: 2d10+6 de daño necrótico y atontado hasta el final del siguiente turno del objetivo.

Efecto secundario: atontado hastaq el final del siguiente turno del objetivo.

Contramedidas

♦ Un personaje que realice una prueba de Acrobacias contra CD 27; podrá atravesar una casilla con trampa sin activarla. Las casillas cuentan como terreno difícil.

♦ Un personaje adyacente puede desactivar una casilla con trampa mediante una prueba de Hurto contra CD 31.





Terror botánico arbóreo	Bruto de élite nivel 11
Animado natural Grande (planta)	PX 1,200
PG 286 Maltrecho 143	Iniciativa +7
CA 23, Fort 25, Ref21, Vol 23	Percepción +9
Vulnerable 5 fuego (es empujado 1 casilla cuando sufre daño por fuego)	
Velocidad 5	
Rasgos	
Raíces retorcidas Aura 1	
Las casillas dentro del aura se consideran terreno difícil para los enemigos. Cuando un enemigo tumbado intenta levantarse estando dentro del aura, debe hacer una tirada de salvación. Si la falla, el enemigo permanece tumbado y pierde la acción que utilizó para intentar levantarse.	
Alcance amenazador	
El terror botánico puede realizar ataques de oportunidad contra todos los enemigos dentro de su alcance (2 casillas).	
Oportunista cruel	
El terror botánico obtiene un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y +5 a las de daño cuando realiza ataques de oportunidad.	
Acciones estándar	
⬇ Enredadera ♦ A Voluntad	
Ataque: Alcance 2 (una criatura); +16 vs. CA	
Impacto: 2d10+10 de daño, y el objetivo es deslizado 1 casilla, y si el objetivo está maltrecho el terror botánico recupera 10 pg.	
⬇ Ráfaga de enredaderas ♦ A Voluntad	
Efecto: El terror botánico arbóreo realiza dos ataques básicos.	
Acciones menores	
↔ Explosión de raíces ♦ A Voluntad	
Ataque: Cercano explosión 1 (enemigos en la explosión); +14 contra Ref	
Impacto: El objetivo es derribado, quedando tumbado.	
Fue 22 (+11) Des 14 (+7) Sab 18 (+9)	
Con 23 (+11) Int 11 (+5) Car 19 (+9)	
Alineamiento maligno	Idiomas —

Horror Enredadera de Conjuro Infernal	Artillero nivel 10
Humanoide natural medio (planta)	PX 500
PG 83, Maltrecho 41	Iniciativa +8
CA: 22 Fort 22 Ref 24 Vol 22	
Percepción +11 (vista ciega 10)	
Velocidad 6 (caminar por bosque, pantano) Nadar 6	
Rasgos	
Maleable La hiedra de Terror puede comprimir su cuerpo suficientemente para pasar a través de una grieta de 1 pulgada. Si las grietas son más grandes de 1 pulgada la hiedra del Terror no es ralentizada.	
Acciones estándar	
⬇ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: +16 vs CA	
Impacto: 1d8+6 de daño	
⚡ Orbe de choque (rayo) ♦ A voluntad	
Ataque a distancia 10; +17 vs CA	
Impacto: 2d6+11 de daño	
⚡ Látigo zarcillo de terror (miedo) ♦ A voluntad	
Ataque distancia 5; +15 vs Reflejos	
Impacto: 1d10+10 y el objetivo es empujado 5 casillas.	
↔ Nube cáustica recarga (ácido) ♦ ☞☞☞☞	
Ataque: área explosión 1 en 10 casillas (enemigos en la explosión); +15 vs Fortaleza	
Impacto: 3d6+9 de daño ácido, y el objetivo recibe 5 de daño continuo por ácido y queda cegado (salvación termina ambos)	
Habilidades: Sigilo +13	
Fue 18 Des 18 Sab 14	
Con 17 Int 11 Car 10	
Alineamiento maligno	Idiomas: común, elfico.

AYUDA AL JUEGO I

HISTORIA CONOCIDA DE LA TORRE DEL BARDO.

Torre del Bardo era un centro floreciente de conocimiento y aprendizaje en las tierras salvajes del Norte. Hace siglos fue uno de los conocidos como “Tres pilares de la Sabiduría”. Esta tríada la componía la Bóveda de los Sabios (la biblioteca de la ciudad de Lunaplateada), Torre del Bardo y el Estrado del Herald (justo al oeste de Lunaplateada).

A pesar de que Torre del Bardo esta fuertemente defendida y preparada para un posible ataque exterior, cayó desde dentro.

Hace dos siglos, un poderoso monje llamado Khossack quedó cautivado por magia oscura. Algunos sabios dicen que la mente de Khossack fue corrompida por ilícidos, otros argumentan que fue dominado por un mago malvado, e incluso algunos especulan que su razón fue profanada mientras leía un Libro de Maldad Vil.

Cualesquiera que fuese la razón, Khossack acabó corrupto y empezó a atraer seguidores a su causa. Se rebelaron contra las enseñanzas de Oghma, y el resultado fue un golpe sangriento y la destrucción del monasterio. Los fieles (aquellos que permanecieron afines a Oghma) y los seguidores de Khossack fueron masacrados sin compasión.

Con el tiempo, los monjes rebeldes consiguieron imponerse y cuando estaban a punto de tomar el control de todo el monasterio, el Gran Abad Min, conjuro un inmenso elemental de fuego que incendió la torre principal del monasterio. El infierno resultante hizo que la torre se colapsase destruyendo al Gran Abad, y a monjes rebeldes y fieles por igual.

Los pocos fieles supervivientes abandonaron el área. Los rebeldes que quedaron reclamaron el monasterio, pero su gozo fue efímero. Rituales de adivinación lanzados años después revelaron, que los rebeldes se destruyeron entre si debido a luchas intestinas por el poder. Khossack acabó asesinado. Las facciones

rebeldes acabaron descendiendo a la mayor depravación, usando no muertos levantados con magia oscura. Al final el lugar acabó siendo poblado más por no muertos que por los vivos y hubo de ser abandonado.

La Torre del Bardo ahora se conoce como “las ruinas” y se cree que está embrujada, aunque se desconoce por quién o qué. Al mismo tiempo se desconoce que le ocurrió a la vasta colección de tomos, libros y pergaminos de la Torre del Bardo. Algunos sabios insisten que la biblioteca ha sido completamente destruida por el fuego y el colapso de la torre, mientras que otros argumentan que los libros permanecen ocultos y salvo en algún lugar de las ruinas.

Los monjes fieles que sobrevivieron a la rebelión se establecieron en Lunaplateada y ayudaron a fundar un nuevo templo de Oghma al que llamaron **Los Salones de la Inspiración**. Debido a la rebelión, la jerarquía oghmarita declaró anatema al monasterio y los rebeldes.



TABLA DE COMPONENTES ALQUIMICOS INESTABLES.

Tirar 2d8

2. El contenido de la redoma se evapora instantáneamente creando una nube que genera un efecto de explosión cercana de 2 casillas. Cualquiera en el área de efecto estará sujeto a un ataque de +16 vs Fortaleza. Si este impacta, recibirán 5d6+5 de veneno. La nube se disipa en un asalto.

3. El contenido de la redoma empieza a echar chispas y brillar y acto seguido explota en un flash cegador. Cualquier criatura en una explosión cercana de 5 estará sujeto a un ataque de +16 vs Fortaleza. Si este impacta, recibirán 3d10+10 de daño radiante y un efecto de ceguera (salvación acaba)

4-5. El contenido burbujea, salpica y se derrama por la boca de la redoma abierta. Cualquier criatura adyacente al secreter debe realizar una tirada de Cabriolas (Acrobacias a 20) para no verse salpicado por la sustancia de la redoma. Si no lo consigue la piel de la criatura se tornará verdosa. Aparte de esto, no hay otros efectos dañinos. La coloración de la piel de la criatura volverá a su pigmentación original en 1d6 semanas.

6-7. El contenido se evapora sin ningún tipo de efecto adverso.

8-12. La redoma solo contiene un polvo reseco. La sustancia que había dentro de la redoma se ha solidificado y es inocua tras el paso de los años

13-14. El contenido de la redoma se evapora instantáneamente en un silbido agudo que acaba en “pop” esparciendo un nauseabundo olor que revuelve las tripas. La nube tóxica se extiende en una explosión cercana de 6 casillas. Cualquiera que inhale los vahos se verá sujeto a un ataque de Fiebres infernales (GDM pág 49)

15. El contenido de la redoma explota inmediatamente en una bola de fuego enorme. Cualquier criatura en el área de efecto de una explosión cercana 5 estarán sujetos a un ataque de +16 vs Reflejos. Si este impacta, recibirán 5d10 +5 de daño de fuego y un efecto continuo de 5 de daño de fuego (salvación termina)

16. El contenido de la redoma se esparce como un vaho aromático y vigoroso en un área de efecto de explosión cerca 1 casilla. Cualquier criatura en el área de efecto se verá sujeto al efecto de una poción de vitalidad (MdJ pág. 255)

AYUDA AL JUEGO 2

11 Ustar - ¡Que tragedia! Khossack ha estado actuando de forma extraña últimamente. Ha esparcido rumores entre los jóvenes y tiernos acólitos. Me han llegado rumores y susurros de que es un herje, de que habla blasfemias y necedades. Me resisto a creer que un hombre de la espiritualidad y trayectoria de nuestro hermano sea capaz de tales disparates. Oghma bendito, mi corazón sufre.

15 Ustar - ¡Esto es una locura! Los hermanos del templo están enfrentados los unos con los otros. Khossack reclama ser el verdadero abad de la Torre del Bardo. Ha conseguido arrastrar a muchos a su causa e intenta controlar por la fuerza el templo. El anciano abad Min intenta por todos los medios parar este absurdo cisma, pero dudo que lo consiga.

17 Ustar - ¡Todo se ha perdido! En un intento desesperado El abad Min ha invocado elementos en la torre principal y la ha incendiado, en un último esfuerzo por destruir el monasterio antes que permitir que caiga en manos de los rebeldes herjes. He escapado a la biblioteca. No pienso permitir que este sagrado santuario de conocimiento caiga en manos de perro Khossack y sus demoníacos seguidores. He robado el libro de control y lo he deshejado para que las cámaras pivoten sin control. Este hermoso santuario será mi tumba. He ocultado las 16 láminas de platino. Espero fervientemente que algún día, Oghma lleve a cabo mis plegarias y que este santuario sea purificado y muchos vuelvan a beneficiarse de la benevolente sabiduría y grandeza de nuestro bendito por mil edades Oghma. Que el Atador encadene en condena eterna a Khossack y sus herjes.

AYUDA AL JUEGO 3

Con la información del volumen, un personaje con la habilidad Arcana entrenada puede crear una lámina con runa que sustituya una original. Los ingredientes los puede encontrar en las cámaras 1,4 y 9 respectivamente. Hay material suficiente para elaborar 4 láminas con sus respectivas runas.

Un personaje con los rituales apropiados tardará unas $3d8 + 36$ horas de trabajo ininterrumpido para crear la lámina con la runa y perder un esfuerzo curativo. El personaje deberá realizar un chequeo de Arcana a 25 y si lo consigue habrá creado la lámina de platino con la runa que él decida.

Si falla la lámina quedará inservible y no podrán rescatarse ninguno de los materiales ni ingredientes empleados en su fabricación. El ritual de Apertura para activar la magia del libro de control, solo es necesario realizarlo una vez, independientemente del número de láminas sustitutas que se hayan creado.

Texto en el libro:

“Las cámaras son movidas gracias a un libro maravilloso y extraño. Esta hecho de páginas metálicas en las que únicamente hay grabada una runa honrando al Atador. Cada página es por si misma un control. Es un logro digno de Oghma.”

“Aquellos perdidos en las cámaras deslizantes pueden realizar el ritual de detectar objeto. Dicho ritual guiará, si el objetivo es la Cámara a ningún lugar, a los perdidos hacia ella. No permitirá salir pero al menos dará conocimiento de sus localización exacta mientras esté en fase.”

“Es posible que un artesano del tapiz de gran habilidad pueda crear un página metálica que sustituya una lámina perdida o destruida, si tuviera los ingredientes y e implementos a mano. El primer requisito es tiempo, dos o tres días como mínimo de esfuerzo agotador. También es necesaria una fina lámina de metal que haya sido martilleada y forjada hasta bruñirla. Tras ello es necesario grabar la runa pertinente y sellarla con el compuesto alquímico apropiado. Si se coloca dicha lámina en su lugar dentro del tomo de control y se realiza sobre el libro un ritual de Apertura, la magia volverá al libro de control.”

