



La Bóveda de Darom Madar



Una aventura de Sol Oscuro para cinco personajes de 1º nivel que tiene lugar en las abrasadoras Altiplanicies de Athas y desafía a los personajes a encontrar un tesoro antiguo perdido en este inmenso desierto.

¡Sin embargo, los personajes no están solos en esta búsqueda de una fortuna hace tiempo perdida!

Por Aeryn "Blackridge" Rudel
Ilustración por Daarken y Eric Belsile
Traducción por Bowesley (aka Humuusa)
Corrección de textos por Sc8rpi8n
Maquetación por Tel'Arin



La Bóveda de Darom Madar es una aventura de Sol Oscuro para cinco personajes de 1º nivel. Tiene lugar en las Altiplanicies más allá de los Páramos de Arena Aluvial. La aventura reta a los personajes a encontrar un tesoro antiguo perdido en algún lugar del enorme desierto. Sin embargo, los personajes no son el único grupo que busca descubrir la fortuna hace tiempo perdida, así que los héroes no sólo deben encontrar el tesoro sino regresar a salvo con él a las puertas de Tyr. La Bóveda de Darom Madar proporciona suficiente experiencia para llevar a los personajes al 3º nivel para cuando concluya la aventura.

TRASFONDO

Existe una amarga y a menudo sangrienta rivalidad entre las grandes casas mercantiles que manejan sus negocios dentro de las inmensas ciudades estados de la región de Tyr. Los miembros a menudo sin escrúpulos de estos emporios mercantiles hereditarios venden de todo y cualquier cosa desde comida, agua, y otras necesidades básicas para la supervivencia hasta esclavos humanoides aptos para servir en la hacienda de un noble o de luchar y morir en el ruedo.

Ocasionalmente, dos casas mercantiles tienen éxito y consiguen riquezas vendiendo las mismas mercancías. Normalmente esto lleva a una guerra sangrienta entre casas por el control del producto en cuestión. Así fue hace siglos con las casas Madar y Tsalaxa. Ambas casas controlaban la mayoría del comercio de ganado en las Altiplanicies, donde comerciaban con las mejores especímenes de erdlus, kanks y mekilliots. La Casa Madar, liderada por el inteligente y ecuaníme Darom Madar, se contentaba con compartir el mercado con su principal competidor. Virinus Tsalaxa, un profanador retorcido y anciano de la Casa Tsalaxa, no estaba dispuesto a compartir las riquezas con nadie.

Determinada a controlar completamente el comercio de ganado vivo, la Casa Tsalaxa empleó una gran parte de su considerable riqueza para contratar asesinos expertos. Madar

estaba completamente desprevenido ante tal agresión, y para el momento que consiguió organizar apenas una apariencia de defensa, la mitad de sus componentes habían sido metódicamente exterminados. Destruyendo la Casa Madar, Virinus Tsalaxa eliminó a su único competidor en el comercio de ganado. Esperaba ir más allá de esto y obtener el contra de la considerable riqueza de la Casa Madar.

Incluso aunque Darom Madar no pudo impedir que Virinus consiguiera su primera meta, el líder de la Casa Madar estaba resuelto a impedir que su malvado rival consiguiera la segunda.

Movilizando lo que quedaba de su casa, Darom Madar hizo que cada pieza de riqueza material fuera sacada de la Hacienda Madar y ocultada en una profunda bóveda en el Cañón de Guthay. Poco después, los asesinos Tsalaxa mataron a Darom Madar y a todos los demás de su casa, y su linaje finalizó. El conocimiento de la ubicación de la bóveda del tesoro secreto en el Cañón de Guthay murió con la Casa Madar y el secreto se ha mantenido en secreto a lo largo de los siglos... hasta ahora, así es.

Sinopsis

La Bóveda de Darom Madar comienza justo después de los Incursores de la Arena, la aventura corta proporcionada en el Escenario de Campaña del Sol Oscuro, finalice. Esta aventura consta de tres partes. Para el final del tercer acto, los personajes deberían haber ganado suficiente experiencia para alcanzar el 3º nivel.

La aventura comienza en Altaruk. Tras recuperar con éxito el cargamento valioso para Rothan Vor, jefe del puesto comercial Wavir en Altaruk, a los personajes se les proporciona la oportunidad para buscar el tesoro perdido de la Casa Madar. Las escasas pistas de la ubicación del tesoro señalan hacia el Cañón de Guthay, una inmensa grieta al borde de los Grandes Páramos de Arena Aluvial. Más pistas para el paradero del tesoro e información sobre el cañón pueden ser halladas en la Fuente de Plata pero deben ser extraídas de los elfos herméticos que

vigilan el lugar. La excursión hasta la Fuente de Plata lleva a los personajes a través de las Altiplanicies y los enfrenta contra los muchos peligros del desierto, incluyendo un grupo de asesinos misteriosos más que determinados que simples incursores del desierto.

La segunda parte de la aventura envía a los personajes al Cañón de Guthay armados con la información de los elfos o sólo con su propio valor. El Cañón de Guthay es un oscuro y abandonado lugar plagado de profundas cavernas infestadas de monstruos que albergan muchos peligros para los personajes. Una de las cavernas de Guthay alberga la bóveda perdida de Darom Madar, un lugar que es mitad una bóveda del tesoro y mitad mausoleo. Aquí los personajes deben combatir con lo que queda de la Casa Madar misma -horribles muertos vivientes animados por siglos de odio profundo -superar una cantidad de trampas macabras, y finalmente conseguir acceder a la bóveda del tesoro.

La última parte de la aventura reta a los personajes cargados de tesoros a realizar el arduo viaje a través de los Páramos de Arena Aluvial hasta la gran ciudad de Tyr. Durante el trayecto, los personajes son acosados por horrores monstruosos nativos de las tierras salvajes athasianas y otro grupo de asesinos misteriosos que finalmente revelan ser agentes de la Casa Tsalaxa, la antigua enemigo de la Casa Madar.

Ganchos

Realmente solo hay un gancho principal en esta aventura y gira en torno al señor del comercio Wavir, Rothan Vor. Mientras los personajes están en Altaruk, Rothan Vor los aborda con una proposición que les puede hacer muy ricos. Impresionado con la habilidad que los personajes han demostrado localizando y recuperando el perdido carromato Wavir y sus mercancías, Rothan cree que los héroes están preparados para un desafío real.

Aunque esta es la motivación principal para los personajes, una cantidad de ganchos menores son descritos a continuación

pueden proporcionar a los personajes más razones para viajar con Rhotan Vor y buscar el tesoro de Darom Madar. Puedes emplear uno o ambos ganchos menores, cada uno correspondiente a una misión secundaria, para incluso hacer la búsqueda por el tesoro de la Casa Madar más irresistible.

Misión principal: Tesoro perdido

Recientemente Rhotan ha adquirido cierta información muy valiosa. En Balic, se encontró con un hombre borracho en una sórdida taberna que afirmaba ser un descendiente de Darom Madar, el último anciano de la hace tiempo muerta casa mercantil Madar. Además, el hombre afirmaba conocer la ubicación de la bóveda del tesoro de Darom Madar, la cual ofreció a Rhotan por la suma de 30po. Rhotan no es tonto, pero 30 po parecían un pequeño precio a pagar por lo que podría ser la ubicación de uno de los mayores tesoros perdidos de Athas.

Aunque el hombre no conocía la ubicación exacta de la bóveda del tesoro, le dijo a Rhotan que se encontraba dentro del Cañón de Guthay cerca de los páramos de arena aluvial en las Altiplanicies al este de Tyr. Se rumorea que la bóveda contiene una inmensa riqueza, desde monedas, armas y armaduras de metal a artefactos valiosísimos que datan del pasado más verdad de Athas.

Rhotan pide a los personajes que exploren el Cañón de Guthay y averiguen si la bóveda existe. Si es así, sin duda alberga más riquezas de las que los personajes pueden esperar llevarse consigo. Por lo tanto, Rhotan ofrece a los personajes su selección de cualquier tesoro que la bóveda pueda contener más un 10 por ciento de participación una vez que las mercancías y artefactos restantes son vendidos en Tyr, el siguiente destino de Rhotan.

Rhotan y su caravana viajan con los personajes, aunque no ayudan a los personajes en el combate. Rhotan y sus hombres no entrarán en el Cañón de Guthay hasta que los personajes

hayan encontrado la bóveda y la hayan limpiado de cualquier amenaza para su seguridad.

PX de la Misión: 625 (misión principal) encontrar la bóveda de Darom Madar.

Misión secundaria 1: Relaciones elficas

La primera etapa de la aventura lleva a los personajes a través de las Altiplanicies hacia el oasis de la Fuente de Plata. Este oasis ha sido durante mucho tiempo vigilado por los elfos de la Mano de Plata liderados por su jefe Toramund.

Mientras están en Altaruk, los personajes son abordados por una elfa llamada Iseel que afirma ser un pariente del terrible jefe Mano de Plata. Dice que posee información sobre el hijo del jefe pero rechaza decir a los personajes en que consiste esta información. Iseel pide a los personajes que entreguen un mensaje a Toramund. El mensaje está escrito en un código élfico que es casi imposible de descifrar. Si los personajes acuerdan entregar el mensaje, Iseel les paga 10 po y les dice que su hermano Isann, un comerciante en Fuente de Plata, les pagará 10 po más y un día equivalente a comida y agua por personaje cuando completen la misión.

Los personajes pueden intentar descifrar el código élfico y leer el mensaje si así lo desean. De hecho, hacerlo les puede proporcionar ventaja cuando negocien con Toramund en Fuente de Plata.

PX de la Misión: 250 (misión secundaria) entregar el mensaje de Iseel a Toramund.

Desafío de habilidad: Descifrando el código

Nivel: 1 (200 PX)

Complejidad: 2 (requiere 6 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Percepción, Hurto

Percepción (CD 12; 1 hora por intento; 1 éxito, sin máximo): Tus agudos ojos y mente te facilitan avistar los patrones y descifrar una parte del código élfico.

Hurto (CD 12; 1 hora por intento; 1 éxito, sin máximo): Estas familiarizado con los mensajes y cifrados secretos, incluso con los de los elfos.

Habilidades secundarias: Perspicacia, Naturaleza, Idioma
Perspicacia (CD 17; 1 hora por intento, sin éxitos, 3 de máximo): Eres experto en detectar acepciones sugeridas, y aunque no hay un orador presente, algo de esta habilidad se traslada a la palabra escrita. Concedes un bonificador +2 a la siguiente prueba de un aliado de Percepción o Hurto realizada como parte de este desafío de habilidad.

Naturaleza (CD 17; 1 hora por intento, sin éxitos, 3 de máximo): El código élfico a menudo incluye metáforas relacionadas con el mundo natural, cuyo conocimiento sobre esto te permite captar pistas sutiles. Concedes un bonificador +2 a la siguiente prueba de un aliado de Percepción o Hurto realizada como parte de este desafío de habilidad.

Idioma (Especial, sin éxitos): Si nadie en el grupo habla Elfo, todas las pruebas de habilidad realizadas en este encuentro reciben un penalizador -1. Si todo el grupo habla Elfo, todas las pruebas de habilidad reciben un bonificador +1.

Éxito: Los personajes descifran el mensaje, que dice:

Toramund, tu hijo está en grave peligro. Sus actividades criminales en Tyr han atraído la atención de los Arrancadientes, y tienen poca paciencia con los pícaros independientes. Se que no has hablado con Ravee en muchos años, pero si no haces nada, seguramente este condenado.

Esta información proporciona a los personajes una valiosa moneda de cambio cuando tratan con Toramund en el desafío de habilidad “Negociando con Toramund” (ver encuentro 1-3: Una Audiencia con Toramund).

Fracaso: Los personajes fracasan en descifrar el mensaje. Si consiguieron más de dos éxitos antes de fallar el desafío, a continuación dile que fueron capaces de descifrar algo de él pero no todo. De lo que pueden haber reunido, alguien Ravee ha sido asesinado por los Arrancadientes, pero no puede determinar porque o quien era Ravee. Por supuesto, esto no es vedad, y emplear esta información en el desafío de habilidad “Negociando con Toramund” (ver encuentro 1-3: Una Audiencia con Toramund) puede tener resultados desastrosos.

Misión secundaria 2: Arena carmesí

Los bandidos son un peligro constante sobre las rutas comerciales entre los diversos puntos de civilizaciones en las Altiplanicies. Estos bandidos golpean sin piedad y matan a caravanas enteras por las mercancías y el agua que transportan. En Altaruk, un recompensa ha sido puesta por un especialmente cruel grupo de bandidos, las Víboras Carmesí, quienes han establecido su residencia en un oasis entre Altaruk y la Fuente de Plata. Se ofrece una recompensa de 50 po a cualquiera que elimine a los bandidos o los expulse del oasis. La recompensa puede ser reclamada trayendo pruebas de la proeza a Arisphistaneles en Altaruk o al Jefe Toramun en Fuente de Plata. Los bandidos llevan fajas carmesí alrededor de sus cinturas como una insignia.

PX de la Misión: 250 (misión secundaria) por eliminar a los Víboras Carmesí.

Preparandose para Jugar

Además de familiarizarte con los bloques de estadísticas de los monstruos y con los mapas en La Bóveda de Darom Madar, deberías leer sobre las Altiplanicies y los Grandes Páramos de Arena Aluvial en el *Escenario de Campaña de Sol Oscuro*. Tus jugadores pueden tener preguntas sobre estas regiones y sus habitantes. El *Escenario de Campaña de Sol Oscuro* ofrece una gran cantidad

de información sobre ambas regiones, y el *Catálogo de Criaturas de Sol Oscuro* detalla docenas de monstruos y otros enemigos nativos de las zonas.

PREPARACIÓN DEL TESORO

Los siguientes lotes de tesoro están disponibles en *La Bóveda de Darom Madar*.

Lote	Localización	Contenido
1	Oasis Carmesí	Dos pociones zumo de la fruta de curación + 80 po
2	Asesinos en los Páramos	Un objeto mágico, nivel 2
3	Caverna del Conflicto Eterno	Un objeto mágico, nivel 4
4	Cripta del Dolor	Un objeto de arte de 250 po + 80 po
5	El Tesoro de Darom Madar	Especial (ver Encuentro)
6	Emboscada Asesina	80 po + 1 día de comida y agua de supervivencia por personaje
7	Sorpresa de Seda	Tres pociones zumo de la fruta de curación
8	El Terror de Tsalaxa	Un objeto mágico, nivel 6

Además de los lotes de tesoros resumidos anteriormente, siéntete libre de recompensar con lotes de tesoros en los encuentros de combate opcionales presentados a lo largo de la aventura. Consulta el *Escenario de Campaña de Sol Oscuro* para detalles sobre tesoro específicos de Athas.

Que saben los personajes

Antes de que los personajes partan para encontrar el tesoro de la Casa Madar, puedes contarles que saben sobre la casa mercantil caída y su amarga rivalidad con la Casa Tsalaxa. Un personaje sabe lo siguiente con una prueba de habilidad exitosa.

Historia CD 6: La Casa Madar una vez fue una exitosa operación comercial que tenía que ver con el comercio de ganado. Fue aplastada en una guerra comercial contra su rival, la Casa Tsalaxa, hace más de un siglo. La Casa Tsalaxa aún es una casa mercantil activa y prácticamente ha acaparado el comercio de ganado en las Altiplanicies.

Historia CD 12: La Casa Madar no fue aplastada en la competición sino que fue exterminada por asesinos contratados pagados por la Casa Tsalaxa. Se rumorea que el jefe de la Casa Madar, Darom, oculto su inmensa riqueza en algún lugar en las Altiplanicies antes de la destrucción de su casa fuera completa. Sin descendientes vivos, la localización del tesoro -si alguna vez ha existido- esta perdida para el tiempo.

Historia CD 18: Un leyenda oscura afirma que muchos ancianos de la Casa Madar, incluyendo Darom Madar mismo, fueron encerrados en una bóveda oculta junto con el tesoro. La leyenda además afirma que Darom y aquellos enterrados con él permanecen en una guardia eterna contra cualquiera que profane su tumba.

La Caravana de Rhotan

La caravana de Rhotan consiste en tres esquifes de arena (consulta el *Escenario de Campaña de Sol Oscuro* para más detalles sobre estos vehículos). El grupo de Rhotan consta de él mismo, dos pilotos de esquife de arena, y seis marineros (dos por esquife de arena). Rhotan maneja él mismo uno de los esquifes.

Rhotan y su tripulación no son combatientes; esperan que los personajes se encarguen de todo el combate (aunque esto hecho puede cambiar; ver “Cámara del Tesoro” para alternativas). De hecho, para la primera etapa de la aventura, la excursión a Fuente de Plata, Rhotan espera que los personajes exploren por delante a un día y se encarguen de cualquier peligro que el desierto presente antes de que la caravana pueda encontrarse con él. Además, la caravana no entra en el Cañón de Gotahy hasta que los personajes hayan encontrado la bóveda de Darom Madar y digan que esta todo despejado.

En el tercer acto de la aventura, las cosas cambian un poco. Cargados con el tesoro, Rhotan mantiene a los héroes cerca de la caravana en el viaje hacia Tyr. Los personajes no sólo deben defenderse de los peligros de la espesura athasiana, sino que deben asegurarse de que Rhotan y su tripulación sobreviven.

EL GRAN CAMINO

Antes de que los personajes abandonen Altaruk, Rhotan Vor les informa de que el jefe elfo Tormund en Fuente de Plata puede poseer información valiosa sobre el Cañón de Guthay. Además, Fuente de Plata es un lugar excelente para detenerse y reabastecerse. Sin embargo, hay muchos peligros entre Altaruk y Fuente de Plata.

Esta parte de la aventura cuenta con dos encuentros de combate inevitables y otros tres que los personajes pueden esquivar si son cuidadosos. Dirige el desafío “A Través de las Altiplanicies” entre cada una de los dos encuentros fijos. Fallar el desafío de habilidad sitúa obstáculos ambientales y más encuentros de combate en el camino de la caravana para agotar recursos y dejarles menos preparados para el siguiente encuentro de combate. Dirigirás el desafío de habilidad una total de tres veces, en esta secuencia.

1. La caravana abandona Altaruk.
2. Desafío de habilidad “A Través de las Altiplanicies”.
3. Encuentro 1-1: Oasis Carmesí
4. Desafío de habilidad “A Través de las Altiplanicies”.
5. Encuentro 1-2: Asesinos en los Páramos
6. Desafío de habilidad “A Través de las Altiplanicies”.
7. La caravana llega a Fuente de Plata.

Las pruebas de habilidad principales en este desafío son pruebas de habilidad en grupo. Si al menos la mitad del grupo tiene éxito en sus tiradas en una prueba de habilidad en grupo, el grupo consigue 1 éxito en esa habilidad principal. Además,

los personajes deben obtener al menos un éxito en todas las pruebas de habilidad del grupo principal para completar el desafío de habilidad.

La cantidad de tiempo que dura esta excursión se deja indeterminada intencionadamente. Debes decidir cuan largo deseas que sea el viaje al cañón basándote en el ritmo de tu partida y dónde decidas situar el Cañón de Guthay en tu mapa de campaña.

Desafío de habilidad: A través de las Altiplanicies

Nivel: 1 (100 PX)

Complejidad: 1 (requiere 4 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Aguante, Percepción, Sigilo

Especial: El éxito en el desafío de habilidad requiere 4 pruebas de habilidad principales con éxito. Cada una de las tres habilidades principales debe ser empleada al menos una vez, en cualquier orden. Después de esto, pueden ser empleadas en cualquier orden y mezcla que los jugadores escojan.

Aguante (CD 10, prueba de grupo; 1 éxito): tu grupo es lo suficientemente duro para sobrevivir incluso en el calor implacable del sol athasiano.

Percepción (CD 10, prueba de grupo; 1 éxito): Unos ojos agudos y un buen sentido de la dirección os mantienen en la dirección adecuada.

Sigilo (CD 10, prueba de grupo; 1 éxito): Los peligros abundan en los yermos athasianos, pero pueden ser evitados si tu grupo es rápido y silencioso.

Habilidades secundarias: Engañar, Sanar, Naturaleza

Especial: Si una prueba de habilidad principal proporciona 1 fallo para el grupo, entonces uno de los personajes puede emplear una de estas habilidades secundarias en un intento de convertir ese fallo en un éxito.

Engañar (CD 13; 0 éxitos, 1 intento por prueba de habilidad en grupo principal): Creando una distracción que impide que

los monstruos y humanoides hostiles os adviertan, conviertes un único fallo de un personaje en una prueba de Sigilo en un éxito como parte de la prueba de habilidad en grupo principal de Sigilo.

Sanar (CD 10; 0 éxitos, 1 intento por prueba de habilidad en grupo principal): Tratando los síntomas que aparecen por agotamiento por calor e insolación antes de que os debiliten, conviertes un único fallo de un personaje en una prueba de Aguante en un éxito como parte de la prueba de habilidad en grupo principal de Aguante.

Naturaleza (CD 13; 0 éxitos, 1 intento por prueba de habilidad en grupo principal): Manejándoos con cuidado por la dura espesura athasiana y evitando su peor fauna y flora, conviertes un único fallo de un personaje en una prueba de Percepción en un éxito como parte de la prueba de habilidad en grupo principal de Percepción.

Éxito: Los personajes alcanzan el siguiente encuentro ilesos e intactos. Poseen gran tiempo para descansar y poseen puntos de golpe máximos y disponen de todos los poderes.

Fracaso: El fallo del grupo (no fallo individual) en una prueba de habilidad principal tiene los siguientes resultados.

Aguante: Cada vez que el grupo como conjunto falle esta prueba de habilidad, cada personaje que falló la prueba de Aguante individualmente queda expuesto a una insolación (*Escenario de Campaña de Sol Oscuro*, página 199).

Percepción: Cada vez que el grupo como conjunto falle esta prueba de habilidad, cada personaje que falló la prueba de Percepción individualmente gana un penalizador de -1 acumulativo a todas las siguientes pruebas de Percepción realizadas como parte de este desafío de habilidad.

Sigilo: Si el grupo como conjunto falle esta prueba de habilidad, tienen un encuentro de combate con uno de los muchos habitantes peligrosos del desierto. Escoge y dirige uno de los siguientes encuentros opcionales.

Encuentros opcionales

Estos encuentros pueden ser dirigidos cuando los personajes fallen la prueba de habilidad en grupo de Sigilo en el desafío de habilidad “A Través de las Altiplanicies”. Construye un campo de batalla típico en el desierto con las *Baldosas de Dungeon de Desierto de Athas* o dibuja uno en tu cuadrícula de batalla. Debería incluir extensiones de arenas y rocas y poca abundancia de vegetación o agua.

Aunque estos encuentros están diseñados para ser parte del desafío de habilidad, no te sientas obligado a dirigirlos si los personajes ya lo han pasado mal con los dos encuentros planeados o deseas acelerar las cosas hacia el Cañón Guthay. Si los personajes lo están teniendo fácil con los desafíos de habilidad y con los combates, considera reforzar a los enemigos con algunos de estos grupos de encuentro.

Enjambre Baazrag Encuentro de nivel 2 (600 PX)

2 baazrag roedores

2 baazrag enjambres

4 baazrag cachorros

Los personajes con una madriguera baazrag. Las bestias hambrientas surgen excitadas de la tierra cuando los héroes perturben su guarida. Es improbable que los baazrag sorprendan a los personajes, ya que producen un ruido espantoso chasqueante y chillando mientras surgen de sus madrigueras para atacar.

Los baazrags se unen contra los héroes para sacar ventaja de *hostigar en manada*. Los roedores intentan lanzarse inmediatamente sobre un personaje y emplear *roer* para inyectar su veneno. Los baazrag enjambre intentan que un personaje pierda el equilibrio con derribar, para luego congregarse sobre la víctima derribada y despedazarla. Los baazrag cachorros centran sus ataques en cualquier personaje ocupado con un roedor y/o uno derribado por un baazrag enjambre. Los baazrags luchan incansablemente y hasta la muerte.

Sorpresa, Corredores de Polvo

Encuentro de nivel 1 (525 PX)

2 corredores de polvo lanza dardos

1 corredor de polvo incitador

2 corredores de polvo furiosos

Un pequeño grupo de corredores de polvo intenta emboscar a los personajes. Los corredores de polvo poseen una prueba de Sigilo pasivo de 17 y se ocultan en una zona con mucha cobertura como matorrales densos o un campo de piedras.

Si los corredores de polvo sorprenden a los personajes, utilizan su asalto sorpresa como sigue. Los lanzadores de dardo disparan dardos envenenados a los personajes con arcos o jabalinas; el incitador ataca a los personajes con *detonación psiónica*, intentando pillar a cuantos más personajes sea posible en el estallido; y los furiosos cargan hacia los personajes más cercanos y se enzarzan en combate cuerpo a cuerpo. Durante el transcurso de la batalla, los lanzadores de dardo permanecen lejos del alcance cuerpo a cuerpo, acribillando en su lugar a los héroes con dardos envenenados tan a menudo como el poder se recargue. Los furiosos utilizan inmediatamente *lanza penetrante* y permanecen cerca uno de otros para que así los enemigos sufran daño por enjambre de corredores de polvo. El incitador entra en combate cuerpo a cuerpo con su espada de hueso hasta que *detonación psiónica* se recargue; luego se desplaza lejos del cuerpo a cuerpo y escoge como blancos a cuantos más personajes pueda con el estallido. Los corredores de polvo luchan hasta la muerte.

Séquito Élfico

Encuentro de nivel 1 (525 PX)

2 elfos zancadas de duna

1 elfo buhonero

4 elfos francotiradores

Un comerciante elfo y sus guardaespaldas deciden que los personajes son mejores víctimas que sus clientes. El elfo

buhonero saluda a los personajes mientras él y su grupo se aproximan. Intenta engañar a los personajes haciéndoles creer que son simples comerciantes del desierto. Deja que los personajes realicen una prueba de Perspicacia opuesta a la prueba de Engañar del buhonero. Si los personajes fallan en descubrir el engaño del elfo, los elfos obtienen un asalto sorpresa sobre ellos. Por supuesto, los jugadores siempre son libres de sospechar sin una tirada de dados y tomar medidas para evitar ser pillados con la guardia baja. De igual modo, si los jugadores no muestran ninguna precaución, estás en tu derecho como DM de no proporcionarles la prueba de Perspicacia.

Si los elfos sorprenden a los personajes, el elfo buhonero y los elfos zancada de duna cargan hacia adelante y se enfrentan a los personajes en combate cuerpo a cuerpo. Los francotiradores se quedan atrás y lanzan sus *chatkchas* a cualquier lanzador de conjuros obvio. Durante el transcurso de la batalla, el elfo buhonero utiliza *trato doble* y *orden del buhonero* para que él y los zancadas de dunas se coloquen en posiciones de flanqueo contra los personajes. Cuando queden maltrechos, los zancadas de dunas utilizan *acometida derviche* para abrirse paso a través de los héroes y obtener una posición más ventajosa en el campo de batalla. Los elfos francotiradores evitan el combate cuerpo a cuerpo a toda costa. En su lugar, emplean *engaño elfo* para moverse tras la cobertura antes de realizar ataques a distancia con sus *chatkchas*.

Los elfos no luchan hasta la muerte. Si los personajes matan a más de la mitad y dejan maltrecho al elfo buhonero, los elfos huyen si pueden. Si no pueden, arrojan sus armas al suelo y piden clemencia.

Oasis Carmesí

A medio camino entre Altaruk y Fuente de Plata se encuentra un pequeño, oasis sin nombre que es poco más que un estaque fangoso en una poco profunda, depresión arenosa. Este humilde oasis desde hace tiempo ha servido como una estación de paso

importante para viajeros que realizan el peligroso viaje a través de las Altiplanicies. Recientemente, unos bandidos que se hacen llamar las Víboras Carmesí han establecido su residencia en el oasis y han estado robando y matando despiadadamente a los viajeros del desierto que se detenían aquí.

Las Víboras Carmesí están lideradas por Drokan, un sacerdote enano, y su compañero desde hace mucho tiempo en la maldad, un indómito mediano llamado Yassi. El resto de la banda consiste en tres combatientes humanos, todos los cuales son considerados prescindibles por Drokan y Yassi.

Sabiendo cuan vital es el oasis para los viajeros del desierto, las Víboras Carmesí normalmente dejan que sus víctimas lleguen hasta ellos. Cuando una nube de polvo aproximándose es avistada, Yassi sale a examinar a los viajeros que se acercan y estima su fuerza. Las grandes, bien preparadas caravanas no se molestan, y los bandidos se dispersan mientras tales presas inalcanzables hacen uso del oasis. Los grupos más pequeños son emboscados, asesinados y despojados de todas las cosas valiosas, y luego quemados en el desierto.

Los personajes que se aproximan caen en el último grupo.

Los personajes pueden evitar caminar hacia una emboscada si avistan a Yassi antes de que alcancen el oasis. Los personajes pueden avistar al indómito mediano mientras les observa desde un cercano escondite. Yassi permanece al menos a 20 casillas de los personajes que se aproximan mientras les observa y utiliza la cobertura natural para ocultarse. Su prueba pasiva de Sigilo es 19; sin embargo, a una distancia de 20 casillas, los personajes necesitan una prueba de Percepción de 23 para avistar al mediano oculto. Si los personajes ven a Yassi, inmediatamente se levanta y corre rápidamente de vuelta al oasis para avisar a Drokan. Si los héroes fracasan en avistarlo, permite que le sobrepasen, para luego escurrirse de vuelta al oasis para unirse a la emboscada.

Si los personajes avistan a Yassi, lee:

Un movimiento repentino entre las onduladas dunas de más adelante capta vuestra atención. Una pequeña, ligera forma surge de detrás de una baja duna y huye corriendo hacia el norte, alejándose de tu grupo.

Una vez que los personajes alcanzan el oasis, las Víboras Carmesí están preparadas para ellos, ocultos en matorrales dispersos alrededor del estanque fangoso. Los bandidos poseen una prueba pasiva de Sigilo de 11. Si los personajes avistaron a Yassi antes de alcanzar el oasis, ganan un bonificador de +2 a todas las pruebas de Percepción para avistar a los bandidos ocultos.

Cuando los personajes se acerquen al oasis, lee:

Llamar oasis a este agujero fangoso en el suelo rodeado por matorrales secos es una exageración. Sin embargo, incluso fangosa, el agua de mal sabor es alivio bienvenido en el desierto. Antes de que podáis dar vuestro primer sorbo, el oasis estalla con movimientos violentos mientras tres hombres armados surgen de la cobertura y se lanza hacia vosotros.

Ve al Encuentro Táctico 1-1: Oasis Carmesí.

Asesinos en los paramos

La misión de los personajes de encontrar el tesoro de la Casa Madar no ha pasado desapercibida. La Casa Tsalaxa, ahora liderada por el descendiente de Virinus, Haneth Tsalaxa, ha descubierto a través de su gran red de espías que un grupo de héroes está buscando la bóveda perdida de Darom Madar. Reacios a permitir que las riquezas de su antiguo enemigo de la casa caigan en las manos de unos simples aventureros, Haneth ha seguido los pasos de su ancestro y ha contratado a un grupo de asesinos para que se encarguen de los personajes y recopilen cualquier información que puedan poseer sobre la ubicación del tesoro de la Casa Madar.

El primer intento de los asesinos sobre las vidas de los personajes tiene lugar durante el viaje de los héroes a través de las Altiplanicies hacia Fuente de Plata. Los asesinos, liderados por un profanador retorcido, emboscan a los personajes en una zona de dunas onduladas y páramo intransitable. La patrulla de asesino consta de un profanador, tres elfos francotiradores y la montura crodru del profanador.

Los asesinos preparan su emboscada en los alto de una serie de dunas plagadas de rocas. Las dunas y las rocas ofrecen una cobertura excelente y obliga a los personajes a escalar la duna para enfrentarse a los asesinos. Los elfos asesinos permanecen tumbados sobre las rocas esperando a que los personajes estén al alcance de sus arcos mientras el profanador y su crodru están arrodillas tras una de las dunas pequeñas. El grupo posee una prueba pasiva de Sigilo de 21. Una vez que avisten a los personajes, los asesinos lanzan una ráfaga de ataques a distancia sobre los héroes.

Cuando los asesinos atacan, lee lo siguiente en alto:

El desierto es un borrón incesante de arena abrasada por el sol y dunas continuas. Hay poco para interrumpir la monotonía del calor y la sed que asola a todos los viajeros del desierto. Cuando las flechas con espinas comienzan a surcar el cielo, disparadas por un trío de formas sombrías sobre la cresta de una duna cercana, casi es una bienvenida interrupción para el penoso viaje.

Ve al Encuentro Táctico 1-2: Asesinos en los Páramos.

OASIS FUENTE DE PLATA

Desde hace mucho tiempo el oasis Fuente de Plata ha sido una parada vital en la ruta comercial entre Urik y Tyr. Su longevidad en un desierto repleto de monstruos peligrosos y bandidos crueles es una prueba de la habilidad de los elfos Mano de Plata, quienes han vigilado el oasis fortificado durante generaciones. El oasis Fuente de Plata consiste en un caravasar amurallado dentro del cual se encuentra la “Fuente de Plata”, la fuente del agua y nombre del oasis. Puertas a lo largo de los muros interiores conducen a los aposentos, una habitación comunal, almacenes de comida, los establos, y bóvedas donde los mercaderes pueden guardar de forma segura sus mercancías.

Aquí la meta de los personaje es reunirse con el jefe elfo Toramund. Los elfos son conocidos por poseer un buen conocimiento del desierto, y Rhotan Vor cree que Toramund puede contarles mucho sobre los peligros que plagan el Cañón de Guthay. Además de cualquier información que obtengan, Fuente de Plata es un lugar ideal para descansar y reabastecerse antes de dirigirse de vuelta al desierto.

Obtener una audiencia con Toramnud no es fácil. A los elfos no les gustan los mercaderes más allá de que vengan a vender y comprar, y Toramund sólo se reúne con aquellos que considera lo suficientemente importantes para captar su atención. Si los personajes acordaron entregar el mensaje de Iseel al líder elfo, posee una excusa formidable para obtener la atención de Toramund. Todo lo que necesitan es mencionar el nombre de Iseel y de que portan un mensaje proveniente de ella, y son trasladados a través de una desconcertante variedad de pasillos bajo Fuente de Plata y hacia la presencia de Toramund. Hacer que el jefe elfo les cuente algo es otro asunto completamente distinto.

Una audiencia con Toramund

El intento de los personajes por comerciar información con el jefe elfo Toramund puede ser tratado como un encuentro

puramente de interpretación o como un desafío de habilidad.

Los elfos son famosos negociadores duros; conseguir que compartan algo, sea información o mercancías, es una larga, agotadora experiencia no adecuada a realizar por los débiles de corazón. Además, Toramund ha ascendido hasta su posición actual por ser uno de los negociadores más astuto en las Altiplanicies.

En otras palabras, los personajes tienen que trabajar duro con ellos.

Si los personajes poseen el mensaje de Iseel para Toramund

y han descifrado su código élfico, pueden obtener una ventaja en las negociaciones con Toramund. Si los personajes deciden no entregar el mensaje de Iseel, deben sobornar para llegar a presencia de Toramundo. Un soborno de agua y comida para cinco días de supervivencia (o el equivalente) es suficiente para conseguirles una audiencia con Toramund. Esta cantidad puede ser reducida a tres días de supervivencia con una prueba de Diplomacia CD 17 con éxito sobre el elfo al cargo de decidir quien consigue o no acceso a Toramund. (Presumiblemente, se quedará la mayor parte del soborno). Deja que los jugadores se



planteen esta idea por su cuenta o haz alusión a ello solamente de pasada en su encuentro con el guardia.

Sin importar como los personajes llegan hasta Toramund, cuando son conducidos a su cámara de reuniones secreta bajo Fuente de Plata, lee lo siguiente en voz alta:

Vuestro guía elfo os conduce a través de una desconcertante serie de estrechos pasillos que parecen siempre descender. Se os prometió una audiencia con el jefe Toramund, y a medida que os adentráis más en el laberinto, os dais cuenta de que nunca hubierais llegado por vuestra cuenta. Puede que no seáis capaces de encontrar otra vez el camino de vuelta sin guía. Finalmente, os detenéis ante una corina que oculta una apertura hacia un estrecho túnel del cual emana el suave resplandor de una llama. Vuestro guía aparta a un lado la cortina y os indica que entréis.

Más allá de la cortina, una pequeña, habitación cuadrada alberga a un único elfo sentado con las piernas cruzadas sobre una estera tejida en el suelo. Como todos los elfos es de piernas largas y delgadas, pero este elfo posee una presencia física que la mayoría de los elfos carecen. Una espada larga de obsidiana desenfundada yace causalmente en el suelo justo a unas pocas pulgadas de su mano. El elfo os mira con ojos azul acerado y dice, “Aquí estoy. Ahora, ¿que es lo que queréis, estúpidos?”.

Por supuesto, el elfo es Toramund. Los personajes podrían encontrar extraño que este líder importante escoja reunirse con ellos a solas. Sin embargo, una prueba de Perspicacia CD 12 desvela que esto se entiende como un insulto. Toramund considera sus capacidades tan inferiores a las suyas que no considera que los recién llegados presenten ninguna amenaza. Si los personajes poseen el mensaje de Iseel, se lo pueden entregar ahora. Mientras lo lee, permite que los personajes realicen una prueba de Perspicacia contra la prueba de Engañar de Toramund (CD 20) para darse cuenta de que el contenido de la carta ha afectado en gran medida al jefe elfo. En este

momento, si los personajes descifraron el mensaje (o piensa que lo hicieron), pueden intentar obtener ventaja sobre Toramund.

Si los personajes descifraron correctamente el mensaje de Iseel, puede ofrecer sus servicios al líder elfo. Por ejemplo, ya que el destino último de los personajes es Tyr, pueden ofrecerse a buscar al hijo de Toramund, Ravee, y entregarle un mensaje una vez que lleguen allí. Una oferta como esta concede a los personajes un poco de respeto y les otorga un bonificador de +1 a todas las pruebas de habilidad en el desafío de habilidad “Negociando con Toramund”. Además, puedes emplear la situación de Ravee en Tyr como gancho para una aventura futura en la gran ciudad.

Si los personajes descifraron incorrectamente el mensaje de Iseel y dan sus condolencias por la muerte del hijo de Toramund, les maldice como estúpidos y le ofende que intentarán leer un mensaje destinado solo para sus ojos. En este caso, los personajes obtienen un penalizador de -1 a todas las pruebas de habilidad realizadas en el desafío de habilidad “Negociando con Toramund”.

Si los personajes no acordaron entregar el mensaje de Iseel o sencillamente no piensan emplear la información en el mensaje, entonces dirige el desafío de habilidad sin bonificadores ni penalizadores.

Los personajes no tienen obligación de contar a Toramund porque pretenden entrar en el Cañón de Guthay. Si le cuenta que están buscando el tesoro perdido de la Casa Madar, Toramund se rie y burlonamente les desea la mejor suerte. Toramund cree que el tesoro de la Casa Madar no es más que un invento del desierto, y piensa que los personajes son necios, están locos, o ambos por llevar a cabo una misión tan ridícula.

Desafío de habilidad: Negociando con Toramund

Nivel: 2 (500 PX)

Complejidad: 4 (requiere 10 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Engañar, Diplomacia.

Engañar (CD 13; acción estándar; 1 éxito, sin máximo): Utilizas tu ingenio veloz y tu facilidad de expresión para exagerar las aptitudes de tu grupo en un intento de impresionar al jefe elfo.

Diplomacia (CD 13; acción estándar; 1 éxito, sin máximo): Eres un negociador nato, y mides bien tus habilidades contra el astuto jefe elfo.

Habilidades secundarias: Aguante, Intimidar, Naturaleza, Perspicacia.

Aguante (CD 12; acción estándar; máximo 1 éxito): Los elfos aprecian la resistencia física. Cuentas una historia sobre un agotador obstáculo físico que tu grupo recientemente ha superado.

Intimidar (acción estándar; 1 fallo): Cualquier intento de intimidar a Toramund falla automáticamente y consigue un fallo a los personajes y un penalizador de -1 en todas las futuras pruebas de habilidad realizadas en el desafío de habilidad. Toramund sencillamente no considera a los personajes una amenaza.

Perspicacia (CD 15; acción estándar; 0 éxito): Leer el lenguaje corporal de Toramund no es una tarea fácil, pero si prestas mucha atención, el jefe elfo posee unos pocas indicaciones, que una vez identificados, puede ayudar a la negociación. Concedes un bonificador de +2 a la siguiente prueba de Engañar o Diplomacia de un aliado realizada como parte de este desafío de habilidad.

Naturaleza (CD 12; acción estándar; 1 éxito, máximo 1): Los elfos respetan a aquellos que comprenden las tierras salvajes de Athas. Relatar alguno de tus conocimientos sobre el mundo natural en un intento por impresionar a Toramund.

Éxito: Toramund cuenta a los personajes lo que sabe sobre los peligros del Cañón de Guthay. Este conocimiento les concede los siguientes beneficios, dependiendo de cuantos fallos consiguieron antes de completar el desafío de habilidad.

0 Fallos: Tan hábiles fueron los personajes en sus negociaciones

que consiguieron impresionar a Tormund, y les cuenta todo lo que sabe sobre el Cañón de Guthay. La información detallada del jefe elfo les concede un bonificador de +2 a todas las pruebas de habilidad en el desafío de habilidad “Explorando el Cañón” en la Parte 2 y les permite convertir un fallo en un éxito. Además, Toramund esta tan impresionado con su dinamismo que solo pagan dos días de supervivencia en comida y agua a cambio de la información.

1 Fallo: Los personajes no se avergonzaron en la negociación. Ganan un bonificador de +1 a las pruebas de habilidad en el desafío de habilidad “Explorando el Cañón” en la Parte 2. Los personajes pagan tres días de supervivencia en comida y agua (o el equivalente) por esta información.

2 Fallos: Los personajes salen de la negociación con Toramund pareciendo inferiores y tontos, pero consiguen algo de lo que deseaba del astuto jefe. No obtienen ningún bonificador ni penalizador a las pruebas de habilidad en el desafío de habilidad en la Parte 2. Los personajes pagan cinco días de supervivencia en comida y agua (o el equivalente) por los trozos que Toramund les ha desvelado.

Fracaso: Si los personajes falla este desafío de habilidad, solo confirman la opinión original que tiene Toramund de ellos de ser extranjeros débiles y estúpidos. Les ofrece solo los detalles más escasos sobre el Cañón de Guthay, lo que probablemente podrían haber obtenido de cualquier en el oasis. Esto les permite encontrar el cañón sin problemas. Sin embargo, si los personajes intentaron intimidar a Toramund en algún momento, entonces les ofrece información falsa junto con lo demás, y les conducirá directamente al peligro. En este caso, la primera vez que los personajes obtengan un fracaso en el desafío de habilidad “Explorando el Cañón” y se tropiecen con un encuentro, automáticamente son sorprendidos.

EL CANON DE GUTHAY

Armados con el conocimiento obtenido de Toramund en Fuente de Plata, los personajes pueden viajar al Cañón de Guthay y comenzar a buscar en serio el tesoro perdido de la Casa Madar. Los muros del cañón están repletas de cavernas, cualquiera de las cuales puede albergar la bóveda perdida. Las otras albergan solo polvo o, tan a menudo como no, sirven como guarida para los peligrosos monstruos y humanoides del desierto.

El Cañón de Guthay combina los rasgos de un cañón verdadero con una brecha inmensa. Alguna inmensa alteración tectónica en el nebuloso pasado hizo que el suelo del cañón se hundiera unos cien pies bajo el nivel del suelo circundante, mientras que las rocosas paredes se elevaron en la misma cantidad. El resultado es un cañón que es el doble de profundo de lo que parece desde la distancia cuando uno solo puede ver el inmenso levantamiento de roca que lo rodea. Un sendero se retuerce hacia abajo a través de rocas derribadas hacia el suelo del cañón, el cual es una extensión de arena relativamente suave y grava que varía desde los 30 a los 90 pies de ancho a lo largo de su media milla de longitud. Los muros del cañón son escabroso y bastante fáciles de escalar, requiriendo una prueba de Atletismo CD 10.

Los carros pueden ser llevados abajo por el sendero en el cañón, pero es un viaje difícil y agotador. En su lugar, mientras los personajes examinan el cañón, Rhotan Vor y su caravana esperan en una localización protegidas por las rocas más o menos a una milla de distancia. El mercader espera que los personajes encuentren la bóveda y eliminen a cualquier monstruo peligroso antes de que él y sus hombres descienda al cañón para ayudar a transportar el tesoro. Si los personajes no han regresado al final de tres días, Rhotan Vor supondrá lo peor y regresará a Fuente de Plata. Espera allí otros tres días antes de dar a los personajes por muertos y continuar hacia Tyr. Nada de esto es un secreto; Rhotan Vor cuenta a los personajes que este es su calendario.

Dirige el desafío de habilidad “Explorando el Cañón” para cubrir la búsqueda de los personajes de la caverna que alberga la bóveda.

Las pruebas de habilidad principales en este desafío son pruebas de habilidad en grupo. Si al menos la mitad de los personajes tienen éxito en sus tiradas en una prueba de habilidad en grupo, el grupo gana 1 éxito en esa habilidad principal. Las pruebas secundarias son intentadas individualmente, por un personaje en el grupo una vez por prueba de habilidad en grupo. Además, los personajes deben obtener dos éxitos en ambas pruebas de habilidad primaria en grupo para completar el desafío de habilidad.

Desafío de habilidad: Explorando el cañón

Nivel: 3 (450 PX)

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

Habilidades principales: Historia, Percepción.

Historia (CD 13, prueba de grupo; 1 éxito): Recopilando todo lo que habéis averiguado sobre el Cañón de Gunthay y la posible ubicación del tesoro de la Casa Madar, puedes reducir la cantidad de cavernas posibles que podrían albergar la bóveda del tesoro oculto.

Percepción (CD 13; prueba de grupo; 1 éxito): Tus penetrantes ojos ayudar a tu grupo a localizar cavernas que parecen más propensas a albergar la bóveda de Darom Madar en vez de servir como guarida para alguna monstruosidad del desierto.

Habilidades secundarias: Atletismo, Naturaleza, Sigilo.

Atletismo (CD 13; 0 éxitos; 1 intento por prueba habilidad principal en grupo): Algunas de las cavernas que deseáis explorar se encuentran muy alto en la pared del cañón. Tu capacidad atlética te permite trepar hasta ellas y echar un vistazo a dichas cavernas antes de que todo el grupo te siga. Conviertes una única prueba fallida de Historia o Percepción de un personaje en un éxito como parte de la prueba de habilidad principal en grupo.

Naturaleza (CD 13; 0 éxitos, intento por prueba de habilidad principal en grupo): Tu conocimiento del mundo natural te ayuda a percibir los signos indicativos de que una caverna esta habitada por criaturas vivas. Conviertes una única prueba fallida de Historia o Percepción de un personaje en un éxito como parte de la prueba de habilidad principal en grupo.

Sigilo (CD 15; prueba en grupo; 1 intento por prueba de habilidad principal en grupo): Esta caverna no alberga tesoros, solo muerte para aquellos lo suficientemente desafortunados para molestar a sus ocupantes. Los personajes pueden realizar esta prueba de habilidad en grupo cuando obtengan un fallo en cualquiera de las pruebas de habilidad primaria en grupo. Si los personajes tienen éxito, no cancelan ese fallo, sino que evitar ser detectados por los habitantes de la caverna. Pueden escabullirse sin luchar o ganar un asalto sorpresa sobre los monstruos.

Éxito: Los personajes encuentran la bóveda de Darom Madar astutamente oculta en una caverna natural cerca de la base de la pared del cañón.

Fracaso: Cada vez que los personajes obtengan un fallo de una prueba de habilidad principal en grupo, activan uno de los siguientes encuentros opcionales u otro escogido por ti. Además, cada fallo representa el paso de un día en el cañón. Si el desafío de habilidad en su conjunto termina en fracaso, los personajes han malgastado tres días en la búsqueda y Rothan Vor se retira a Fuente de Plata. Para seguir buscando, deben volver a comenzar el desafío de habilidad desde el principio. Si el desafío de habilidad falla por segunda vez, ha pasado suficiente tiempo para que Rhotan Vor suponga que los personajes han muerto y parte hacia Tyr. Los personajes pueden continuar la búsqueda y finalmente encontrar la bóveda (si la sed o los monstruos no les reclaman primero), pero necesitarás decidir como se desencadenarán los acontecimientos siguientes después de que Rhotan Vor salga de la escena.

Encuentros opcionales

Estos encuentros resumidos pueden ser dirigidos cuando los personajes consigan un fallo en el desafío de habilidad “Explorando el Cañón”. Estos encuentros tienen lugar dentro de una de las muchas cavernas en el Cañón Guthay. Siéntete libre de dirigirlos en el suelo del cañón para variar un poco. Puedes emplear las Baldosas de Dungeon Caves of Carnage o Desert of Athas para crear rápidamente una zona de encuentro.

Aunque están diseñados para ser parte del desafío de habilidad, estos encuentros son opcionales. Pueden ser una forma estupenda para proporcionar a los personajes un poco más de experiencia si deseas que ganen un nivel antes de entrar en la bóveda de Darom Madar. Incluso podrías dirigir uno o más de estos encuentros específicamente por esta razón sin importar que tan bien los personajes hayan realizado el desafío de habilidad, o solo para romper la rutina de examinar las cavernas. Los encuentros adicionales pueden ser adaptados del Catálogo de Criaturas del Sol Oscuro, o tipos de encuentros completamente diferentes pueden reemplazar a los listados a continuación -las posibilidades incluyen una antigua cámara funeraria, esclavos huidos, un pozo que conduce a la Infraoscuridad, una rápida aventura lateral del *Dungeon Delve* o una aventura *Cicatriz del Caos*, o incluso un goteo de una roja, alcalina agua que puede salvarles la vida si los personajes están al borde de la muerte.

Guarida Ankheg Encuentro de nivel 3 (750 PX)

2 ankheg

6 ankheg inmaduros

Esta caverna esta ocupada por una pareja de ankheg y su progenie. Cuando los personajes entren en esta caverna, los ankheg adultos están acechando bajo el suelo de la caverna. Sólo algunas de las crías están en la superficie; tira 1d6 para determinar cuantas. Aunque los ankheg adultos son imposibles

de detectar cuando están ocultos bajo la tierra, una prueba de conocimiento de monstruos (Naturaleza CD 10) con éxito realizada sobre las crías visibles puede descubrir los peligros que acechan bajo tierra e impedir que sean sorprendidos.

Caverna Kejkin Encuentro de nivel 2 (675 PX)

1 hejkin cantor

3 hejkin chispeantes

2 kruthik jóvenes

Esta caverna esta habitada por un pequeño grupo de hejkin. Esta banda en particular ha domesticado a un par de kruthik jóvenes para que les sirvan como bestias centinelas. Los kruthik están situados en la entrada de la cueva para que así puedan detectar a los enemigos que se aproximan con su sentido de la vibración. Esto hace que este grupo particular de monstruos sea complicado de sorprender. La caverna contiene 5 días de supervivencia de agua y comida.

Guarida Gith Encuentro de nivel 3 (726 PX)

2 gith atapiernas

4 gith perforadores

1 gith cabeza de lanza

Esta caverna esta ocupada por un puñado de gith renegados. Los repelentes humanoides no son especialmente observadores, aunque normalmente sitúan a un único gith perforador cerca de la entrada de la caverna como centinela. El gith perforador sólo posee una puntuación pasiva de Percepción de 12. Si el centinela advierte que los personajes se están acercando o trepando hacia la caverna, gasta una acción menor para aullar una alarma antes de adentrarse de vuelta en la caverna para unirse al resto de su tribu. Si puede ser eliminado de forma silenciosa, los personajes automáticamente pueden ganar la sorpresa contra los gith restantes. La caverna contiene 7 días de supervivencia de agua y comida.

ANTECAMARA

La bóveda de Darom Madar esta oculta dentro de una caverna natural cerca de la base de la pared del cañón. En todo este tiempo no ha sido saqueada por los habitantes del Cañón de Guthay en gran parte debido a que esta vigilada por los muertos sin descanso de la Casa Madar.

Darom mismo estuvo aquí para supervisar el traslado final de las riquezas de su casa a la bóveda. Además, hizo construir la bóveda para albergar los cuerpos de los miembros de su familia más próxima que habían muerto debido a los ataques de la Casa Tsalaxa. Antes de que Darom y lo que quedaba de su casa pudieran sellar la bóveda, un grupo de asesinos de la Casa Tsalaxa atacó. La batalla fue feroz, y la mayor parte tuvo lugar en la caverna natural fuera de la bóveda. Darom mismo fue seriamente herido, pero consiguió retirarse hacia la bóveda y abrirse paso hacia la cámara del tesoro, donde murió.

El odio y violencia intensa del conflicto final entre la Casa Madar y la Casa Tsalaxa tuvo un efecto inesperado. Animó a los muertos de ambas casas, condenando a su piel sin vida y sus almas atrapadas a servir como guardianes eternos de la bóveda para toda la eternidad. Estos guardianes muertos vivientes atacan a cualquiera o cualquier cosa lo suficientemente necia como para entrar en la caverna que alberga a la bóveda.

Esta caverna fue la escena de una acalorada batalla, y los restos de esa batalla están dispersos por todo el lugar. Hace más de un siglo, lo que quedaba de la Casa Madar se enfrentó a un grupo de asesinos de la Casa Tsalaxa. La batalla reclamó la vida de todo el mundo involucrado, y el odio intenso que impregnaba la batalla ha reanimado a los muertos como esqueletos y zombis.

El líder de los asesinos de la Casa Tsalaxa poseía conocimientos básicos de la magia profanadora y fue animado como un terrible zombi desgarrador oscuro. Su lugarteniente y esbirros siguieron la senda de su líder a la no muerte y fueron animados como zombis a su servicio.

El líder de las fuerzas de la Casa Madar era un vástago menor

del linaje Madar y es un arquero y espadachín consumado. Él y sus hombres regresaron a la no vida como esqueletos en una burla no muerta de los soldados que una vez fueron.

Los muertos vivientes yacen inertes, dispersos alrededor de la caverna, hasta que entran los intrusos. Entonces se alzan para defender la bóveda, ambos Madar y Tsalaxa unidos en esta única causa.

Cuando los personajes entren en la caverna, lee:

Esta caverna oscura esta llena de cadáveres. La mayoría están en un mal estado de descomposición o reducidos a simples esqueletos. Muchos están armados y mostrando equipo oxidado de dos estilos completamente diferentes. Sin embargo, algunos parecen haber sido recientemente aniquilados; el charco escarlata bajo un montón de cuerpos gith no puede tener más de un par de días de antigüedad.

Al otro lado de la sangrienta matanza, la caverna da paso a un túnel corto. Allí, las antinaturales filas de piedra labrada se adentran más en la oscuridad.

Los cadáveres frescos son los restos de habitantes del cañón que fueron lo suficientemente necios como para entrar en la caverna y fueron eliminados por los muertos vivientes. Por supuesto, los cadáveres antiguos son los muertos vivientes. Deja que los personajes se adentren en la caverna, se dispersen, y exploren un poco antes de que los muertos vivientes se alcen para atacar. Al principio los muertos vivientes se mueven lentamente, así que no es probable que los personajes sean sorprendidos por su repentina animación.

Ve al Encuentro Táctico 2-1: Caverna del Conflicto Eterno.

LA CRIPTA DEL DOLOR

El pasillo en la parte trasera de la bóveda exterior obviamente es de fabricación humana. Se extiende unos 50 pies en la roca antes de terminar ante un juego de puertas dobles.

Cuando los personajes lleguen hasta las puertas, lee:

Ante vosotros se encuentran un par de altísimas puertas. Su tamaño es impresionante, ¡pero incluso más sorprendente es que están revestidas de cobre!. Incluso si es tan delgado como una hebra de pelo, es más metal junto del que nunca habéis visto en un lugar.

El metal que reviste a las puertas es cobre, fácilmente reconocible por su pátina verdosa. El cobre es un delgada lámina y ha sido fijada con un adhesivo potente. Retirarlo limpiamente tomaría semanas de trabajo cuidadoso. Puede ser retirado en trozo en unas pocas horas, pero el montón de trozos resultantes necesitaría ser transportado en un carromato a un horno para fundirlo y recuperar el cobre. En total, cobre por un valor aproximado de 80 po puede ser extraído de las puertas. Esto puede contar como una parte del lote de tesoro 4 o sencillamente ser una recompensa para personajes obstinados.

Las puertas no están trabadas, sencillamente son pesadas. Darom Madar no tuvo tiempo para sellarlas de forma adecuada cuando huyó del combate en la bóveda exterior para encerrarse en la habitación del tesoro.

Cuando los personajes abran las puertas, lee:

Esta gran habitación de piedra esta dominada por un trío de sarcófagos. Rodean a un obelisco de piedra que se eleva 10 pies hacia el techo. Cada superficie del obelisco esta tallado con escritura. Parte del techo se han derrumbado, dejando montones de escombros en diversos lugares. En el lado opuesto de la habitación, una sólida plancha de un material oscuro esta en una hueco en la pared.

Originalmente esta cámara estaba pensada para albergar los restos de la mujer y de los dos hijos mayores de Darom Madar, todos eliminados por asesinos de la Casa Tsalaxa. En el siglo que ha pasado desde sus muertes, los espíritus de los tres se han agitado y se han alzado como abominaciones fantasmales. Ahora acechan dentro de sus sarcófagos, esperando que

criaturas vivas invadan su tumba para que así puedan alzarse y alimentarse de su energía vital.

Además de los muertos vivientes fantasmales, un peligro más sutil espera a los intrusos. El obelisco en el centro de la habitación esta tallado con los nombres de cada uno de los miembros de la Casa Madar, extendiéndose hasta el fundador de la casa. Se ha convertido en un tipo de batería para la rabia y el dolor de los últimos días de la Casa Madar. El obelisco absorbe las emociones negativas de las criaturas vivas para generar peligrosos casi muertos vivientes conocidos como wraith fragmentados.

No hay luz en esta cámara aparte de la que los personajes traigan con ellos. La oscuridad podría ofrecer a los muertos vivientes incorpóreos una oportunidad perfecta para emboscar a los personajes.

Ve al Encuentro Táctico 2-2: La Cripta del Dolor.

ABRIENDO LA BOVEDA

Tras luchar contra los habitantes de la cripta, los personajes tienen tiempo para explorar esta cámara. El sello que impide el paso se muestra profundo, de gris oscurecido. De hecho es un revestimiento de plata el cual, igual que el cobre en las puertas exteriores, esta empañado por el tiempo. El deslustre dificulta reconocer el material como plata, especialmente debido a que los personajes a este nivel probablemente nunca han visto tanta plata junta y seguramente nunca han visto ninguna a la que se le ha permitido perder el brillo. Un personaje que lo raspe cuidadosamente con un cuchillo puede descubrir su verdadera naturaleza, pero raspar a lo bruto sencillamente traspasará la lámina de plata y solo desvelará la piedra que hay debajo.

Cuando los personajes se acerquen a la pared, lee:

Una enorme losa de un material suave, oscuro y de color oscurecido esta empotrada en la pared. Huesos carbonizados y pequeños montones de ceniza en su base le otorgan una aire amenazador. No

hay métodos de levantarla, moverla o descenderla -si es una puerta después de todo.

Darom Madar se encerró junto al tesoro de su casa para impedir que cayera en manos de los malvados de la Casa Tsalaxa. La inmensa puerta de plata que protege la bóveda del tesoro fue creada a un coste inimaginable, con trampas por los más diestros creadores de trampas, y encantada por los lanzadores de conjuros arcanos más diestros de la Casa Madar. El producto final es una puerta casi impenetrable que puede ser retirada sólo por los más diestros tanto en lo mecánico como en lo arcano.

Esta puerta esta tan astutamente encajada en su marco que no se reconoce inmediatamente como una puerta. Fácilmente podría ser un lugar para poner un altar ceremonial que ya no esta o sencillamente un portal simbólico hacia la otra vida.

Una vez que los personajes comiencen a examinar de cerca la puerta, habrán comenzado el desafío de habilidad: Abriendo la Bóveda.

Desafío de habilidad: Abriendo la bóveda

Nivel: 3 (750 PX)

Complejidad: 5 (requiere de 12 exitos antes de 3 fracasos)

Habilidades principales: Arcanos, Hurto.

Arcanos (CD 13; acción estándar; 1 éxito, sin límite): Tu conocimiento de las artes arcanas te permite descifrar el funcionamiento interno de las trampas y otros mecanismos mágicos que acechan dentro de la barrera.

Hurto (CD 13; acción estándar; 1 éxito, sin límite): Tus dedos son hábiles, tu conocimiento de las trampas mecánicas y mecanismos de apertura excelente. Tus habilidades son decisivas para superar este obstáculo.

Habilidades secundarias: Dungeons, Historia, Percepción.

Dungeons (CD 10; acción estándar; 0 exitos): Has presenciado

tu buena cuota de trampas y puertas bien defendidas. Puede que no poseas la aptitud mecánica de un cerrajero experto, pero seguro que tu experiencia puede ayudar a tu grupo. Concedes un bonificador de +2 a la siguiente prueba de Hurto realizada como parte de este desafío de habilidad.

Historia (CD 13; acción estándar; 0 exitos): Posees algún conocimiento sobre las prácticas arcanas de la Casa Madar, conocimiento que aquí puede demostrar ser inestimable. Concedes un bonificador de +2 a la prueba habilidad de Arcanos realizada como parte de este desafío de habilidad.

Percepción (CD 15; reacción inmediata; 0 exitos, máximo 3 intentos): Tus penetrantes ojos te permiten advertir un error inminente por parte de uno de tus compañeros que esta intentando superar al muro. Permites a un aliado que acaba de fallar una prueba de habilidad en una de las habilidades primarias de este desafío volver a tirar su prueba de habilidad con un penalizador de -2. Fallar otra vez la nueva tirada no tiene un efecto adicional.

Éxito: Consigues desarmar las abundantes trampas y activar el mecanismo que hace que descienda a una ranura en el suelo. Ahora puedes entrar en la bóveda perdida de Darom Madar.

Fracaso: Cada fallo obtenido en este desafío de habilidad activa una de las trampas en la pared.

Fallar Arcanos: Una prueba de Arcanos fallida activa un estallido mágico desde la pared. Tira un d6 para determinar el tamaño del estallido en casillas, luego tira un d4 para determinar que tipo de energía se desencadena: 1 = ácido, 2 = electricidad, 3 = fuego, 5 = trueno. Una vez que has determinado el tamaño del estallido y el tipo de energía desencadenada, realiza el siguiente ataque contra los personajes en el estallido: Cercano estallido 1-6; +6 contra Reflejos; 2d10 + 3 de daño por (energía).

Fallar Hurto: Una prueba de Hurto fallida activa una de las trampas mecánicas de la pared. Tira un d4 para determinar cuantos personajes son objetivos de la trampa y selecciona a estos personajes al azar. Entonces realiza el siguiente ataque

contra cada uno de los personajes: A distancia 10; +9 contra CA; 1d10 + 3 de daño, y daño continuado 5 por veneno (salvación termina).

Si los personajes obtienen 3 fallos, la pared no puede ser abierta durante 24 horas; los personajes puede volver a internarlo después de que dicha cantidad de tiempo haya pasado. Una prueba de Arcanos o Huerto CD 12 desvela este hecho. Mientras esperan, considera hacer que un grupo de monstruos de uno de los encuentros de combate opcionales sorprende a los héroes.

CAMARA DEL TESORO

Cuando la pared de plata desciende, lee:

La pared de plata se desliza abajo en el suelo, desvelando un corto pasillo que conduce a una habitación pequeña. Dentro veis cofres, bastidores de armas, y otros sorprendentes objetos de valor apilados alrededor de la cámara. Sin embargo, de pie en medio de la bóveda hay una marchita figura andrajosa vestida con adornos podridos. Sus rasgos demacrados son espantosos y sobrenaturales.

Darom Madar no huyo al destino del resto de su casa. Fue herido en la batalla con los asesinos de la Casa Tsalaxa pero consiguió encerrarse en la cámara del tesoro antes de sucumbir a sus heridas. Tampoco huyo del destino de aquellos que murieron dentro de la bóveda y se ha convertido en un muerto viviente terrible alimentado por la furia y el odio.

El monstruo en que se ha convertido Darom Madar se llama wight del juramento, una criatura animada por un sentido retorcido del deber por una misión dejada sin terminar o interrumpida. Ha esperado aquí en la oscuridad y entre el polvo durante más de un siglo y esta bastante ansioso por descargar toda su rabia que todo lo consume y su sentido de lo perdido sobre los vivos.

Darom Madar no intenta sorprender a los personajes. Simplemente carga hacia el combate cuerpo a cuerpo tan

pronto como caiga la pared de plata.

Ve al Encuentro Táctico 2-4: La Rabia de Darom Madar.

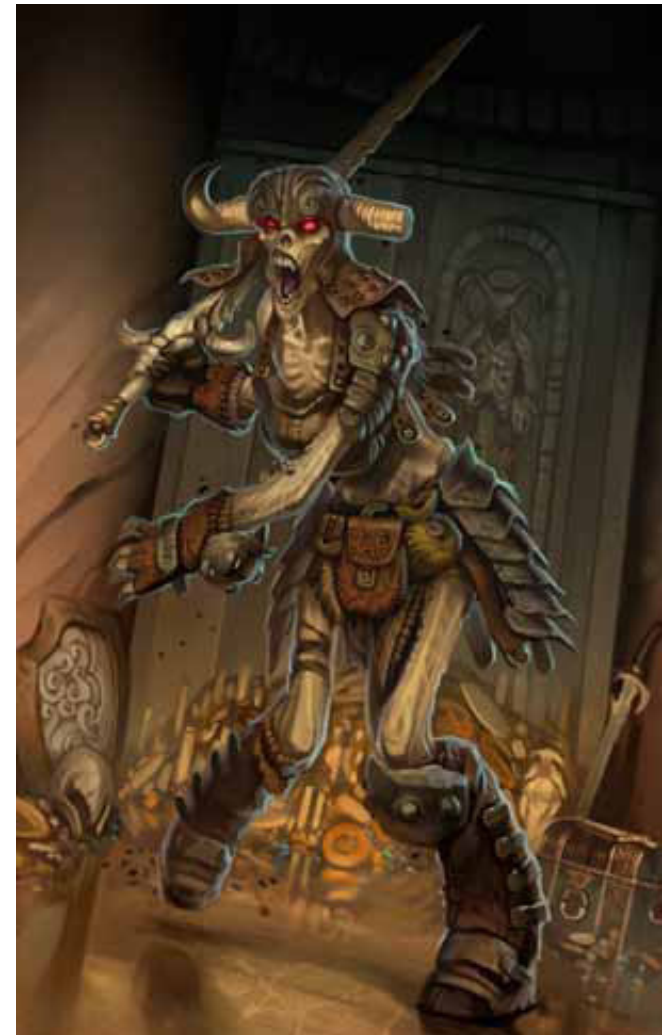
Cuando los personajes derroten al cadáver animado de Darom Madar, pueden lanzarse al saqueo de su tesoro. Se recomienda que el tesoro acumulado sea equivalente a diez lotes del tesoro de nivel 3. Recuerda, ¡los personajes no se quedan con todo el tesoro! Están aquí como mercenarios de Rhotan Vor. Obtienen la elección del mejor botín y un pellizco de las ganancias una vez que haya sido vendido en Tyr.

Puedes crear todos los lotes de tesoro y a continuación dejar que los personajes escojan sus objetos de esa lista, o para simplificar, sencillamente puedes dar a cada personaje un objeto de su lista de deseos.

Frente a todo el tesoro, muchos jugadores sin duda jugarán con la idea de acabar con Rhotan Vor y sus trabajadores, apropiarse de los esquifes, y quedarse con todo el tesoro. Cualquiera que sea la opinión que puedan tener sobre Rhotan Vor y sus conductores, es un plan muy arriesgado a este nivel. Hacerles saber que probablemente están mordiendo más de lo que pueden tragar, y asegúrate de que comprendan bien la situación antes de actuar. Casi con seguridad pueden conseguir la primera parte -matar al mercader y a su personal- pero es ahí donde comenzará el problema. Rhotan Vor es parte de la casa mercantil Wavir, la cual es poderosa por derecho propio y posee conexiones mercantiles en todas la Altiplanicie. Sus esquifes son reconocibles en la mayoría de lugares. Sin duda Wavir soborna a los templarios a cambio de protección, quienes perderán credibilidad con sus “clientes” sin dejan que un asesinato como este queda impune. Nada de esto impide que los personajes sigan este camino si es la decisión que toman; esto les garantiza adentrarse en una carrera de aventuras emocionantes. Pero antes de hacer algo temerario, deben comprender que probablemente será una carrera corta si tienen a tan bajo nivel enemigos como la casa mercantil Wavir y templarios corruptos.

EMBOSCADA ASESINA

Otro grupo de asesinos al servicio de la Casa Tsalaxa ha rastreado a los personajes hasta la caverna que contiene la bóveda de Darom Madar. Su misión es matar a los personajes; aunque Haneth les ha dado instrucciones para que localicen el



tesoro de la Casa Madar -si es que existe. Así que en lugar de seguir a los personajes a la bóveda y posiblemente tenérselas que ver con cualquier peligro que se encuentre en su interior, los asesinos simplemente se contentan con esperar a que los héroes salgan por la entrada de la caverna para lanzar su ataque. Los asesinos suponen que se enfrentarán a un grupo de héroes debilitados que ya han realizado el trabajo duro dentro de la bóveda, permitiendo a los agentes de la Casa Tsalaxa completar ambas misiones encomendadas sin sufrir riesgos indebidos.

Ve al Encuentro Táctico 2-5: Emboscada Asesina.

Después del combate, los personajes pueden descubrir que los asesinos pertenecen al mismo grupo que les atacó durante su viaje por las Altiplanicies. Los asesinos no poseen nada que pueda implicarles como agentes de la Casa Tsalaxa.

A TRAVÉS DE LOS PÁRAMOS DE ARENA ALUVIAL

Tras sobrevivir a los horrores de la bóveda de Darom Madar, los personajes están en posesión del rescate de un rey en tesoros. Ahora deben cargar el tesoro en la caravana de Rhotan Vor y realizar el peligroso trayecto a través de los Grandes Páramos de Arena Aluvial hasta Tyr. A diferencia de las dos primeras partes del viaje, Rhotan Vor desea que los héroes permanezcan cerca de la caravana en esta etapa. Deben asegurarse de que Rhotan Vor, sus hombres y el cargamento lleguen a salvo a Tyr.

Misión Principal: Caravana Urgente a Tyr

Los héroes deben escoltar a Rhotan Vor y a su caravana a través de los Grandes Páramos de Arena Aluvial. Con los tres esquifes de arena cargados de tesoros, los personajes irán a pie y el viaje será uno muy largo. Rhotan Vor cree que la presencia visible de los héroes cerca de la caravana disuadirá a los incursos y otros peligros de los páramos.

PX de la Misión: 750 (misión principal) por alcanzar Tyr con la caravana intacta.

Viajar con la caravana significa que los personajes están en gran medida protegidos de los peligros ambientales de los Páramos de Arena Aluvial. Rhotan Vor tiene un montón de agua y comida que comparte con los héroes mientras viajan.

El comerciante Wavir y sus hombres no son combatientes; confían en los personajes para que les defiendan durante el combate. (De todas formas no son estúpidos; vigilan de cerca a los personajes en busca de cualquier signo de lealtad vacilante).

Para representar la dificultad de defender la caravana mientras se enfrentan a cualquier horror del desierto que surja, los personajes deben realizar pruebas de habilidad al final de cada asalto de combate. Las habilidades que se pueden utilizar son Acrobacias, Atletismo, Engañar, Perspicacia y Sigilo. Cada personaje puede seleccionar que habilidad utilizar; personajes diferentes pueden utilizar habilidades diferentes. Estas pruebas de habilidad determinan si los personajes consiguen mantener a los PNJs a salvo alejándolos del peligro, indicándoles donde esconderse, desviando ataques y distrayendo a los enemigos.

La CD para estas pruebas es 17. Si el personaje impacta con un ataque durante el asalto, gana un bonificador de +2 a la prueba. Si el personaje no impacta con ningún ataque durante el asalto, recibe un penalizador de -2 a la prueba. (Podría ser más sencillos para ciertos grupos mantener el registro de estas pruebas si cada jugador realiza la tirada de dado al final del turno del personaje en vez de esperar al final del asalto. Algunos bonificadores se podrían perder de esta forma si, por ejemplo, un personaje no impactó durante su turno pero impactó con un ataque de oportunidad más adelante en el turno).

Al final del turno, después de que todas las pruebas de habilidad han sido realizadas, el DM tira 1d6 (si hay más de seis personajes jugadores, en su lugar tira d8). Resta la cantidad de pruebas de habilidad con éxito a la tirada. El resultado son cuantos impactos reciben los PNJs por parte de los ataques enemigos.

Para facilitar el registro, cada PNJ puede sobrevivir a dos

impactos, pero un tercer impacto lo mata. Un PNJ muerto no puede recibir más impactos. Rhotan Vor tiene ocho hombres con él; dos pilotos y seis tripulantes. Distribuye los impactos entre ellos al azar. Rhotan Vor no recibe impactos de esta forma a no ser que ninguno de los personajes tenga éxito en su prueba de habilidad o sea el único PNJ que quede. En el primer caso, solo recibe uno de los impactos; en el segundo caso, recibe todos.

Perder miembros del personal puede dejar a los esquifes de arena sin suficiente tripulación para seguir avanzando. Por cada piloto o dos tripulantes perdidos, uno de los esquifes de arena y todo el tesoro que transporta debe ser abandonado. Rhotan Vor descuenta el coste de un esquife de arena abandonado de la parte del tesoro de los personajes cuando el botín es vendido en Tyr, a no ser que tomen medidas para ocultarlo en el desierto y más adelante acompañar a una expedición para recuperarlo (¡lo cual puede ser un gancho para tu próxima aventura!). Los personajes con el tema de Mercader de las Dunas o Nómada de los Páramos pueden reemplazar a tripulantes perdidos pero no a pilotos de esquife perdidos.

Encuentros opcionales

Los encuentros resumidos a continuación pueden ser dirigidos mientras los personajes cruzan los Páramos de Arena Aluvial. Puedes utilizar las Baldosas de Dungeon Desert of Athas para crear rápidamente un zona de encuentro apropiada para la zona o dibujar uno en tu mapa de batalla. Estos encuentros son totalmente opcionales pero pueden ser una buena forma para dar a los personajes un poco más de experiencia si deseas que ganen un nivel antes del encuentro final.

Asesinos Carroñeros Encuentro de nivel 3 (750 PX)

2 jhakar rastreadores

2 jhakar hostigadores

2 kestrekkel rebaño de sangre

Los personajes se tropiezan con el cadáver mastodóntico de un mekillot que actúa como un botín increíble para un grupo de carroñeros. Los carroñeros más peligrosos, una manada de jhakars y una horda de diminutos kestrekkel, no están muy contentos por ser molestados mientras comen. Además, ahora que ha aparecido carne más fresca, los carroñeros se convierten en depredadores.

Nidada Kruthik Encuentro de nivel 4 (849 PX)

2 kruthik adultos

4 kruthik crías

3 kruthik jóvenes

Un pequeño grupo de kruthik ha creado su guarida bajo los páramos arenosos. A través de su sentido de la vibración, puede detectar a la presa potencial moverse a través de la arena sobre ellos. Cuando los personajes y la caravana entran en la zona, los kruthik excavan hacia arriba a través de la arena y atacan.

Sorpresa de seda

Este encuentro tiene lugar en cualquier momento en que los personajes y la caravana se detengan para pasar la noche. Sin saberlo los héroes, un wyrm de seda les ha estado siguiendo desde el aire en forma sombría esperando a la oscuridad para atacar. Una vez que los héroes se instalen, el wyrm de seda se cuela en su campamento con la esperanza de sorprender a su presa. El wyrm de seda emplea forma sombría en su esfuerzo por emboscar a cualquier personaje que este despierto. Supón una prueba de Sigilo de 25 (una tirada de 15) para el wyrm de seda, por lo que es muy difícil avistarlo antes de que golpee.

Cuando el wyrm de seda ataque, lee:

La noche del desierto es fría y tranquila, y poco se mueve en el inmenso páramo iluminado por la luna. De repente, una larga, sinuosa sombra aparece en la tierra mientras algo enorme se lanza desde el cielo nocturno, con sus fauces llenas de dientes abiertas.

Ve al Encuentro Táctico 3-1: Sorpresa de Seda.

El Terror de Tsalaxa

Los asesinos contratados por la Casa Tsalaxa para encargarse de los personajes hasta el momento han fracasado. Sin embargo, la Casa Tsalaxa ahora esta al tanto de que los personajes han encontrado el tesoro de Darom Madar y están de camino hacia Tyr. Ansioso por hacerse con el tesoro, Haneth ha enviado a uno de su propia familia para lidera a un par de asesinos expertos en un ataque final contra la caravana.

Tyron Tsalaxa es el primo más joven de Haneth y está ansioso por probarse ante el líder de la casa. Él y sus asesinos escogidos personalmente cabalgan hacia el combate monstados sobre crodlus (Tyros cabalga el crodlu de guerra). Planean utilizar a las bestias salvajes como mortales armas vivientes contra los personajes.

Si Tyron posee una debilidad, es una confianza excesiva en su propia capacidad. Este exceso de confianza le ha llevado a renunciar a la emboscada y atacar directamente a los personajes. Cree que la ferocidad y la movilidad concedida por sus monturas crodlu bien entrenadas serán un desafío mucho mayor para los que los héroes puedan lanzarles. Cuando lance el ataque, él y sus hombres sencillamente cabalgan sobre una duna a simple vista y se dejan caer sobre los héroes.

Cuando Tyron ataque, lee:

El amanecer en el desierto hace que la mañana sea caliente y luminosa, pero hoy el calor no es tan agobiante. Quizás os sentís así porque estáis cerca de vuestro destino, la gran ciudad estado de Tyr,

donde venderéis el fabuloso tesoro en los esquifes de arena.

Antes de que podáis comenzar a calcular las piezas de oro en vuestra cabeza, tres figuras montadas aparecen cabalgando y se detiene en lo alto de una duna. ¿Podrían ser sencillamente nómadas del desierto que sienten curiosidad por los viajeros?. Es poco probable ya que veis que levantan sus ballestas y disparan una lluvia de virotes sobre la caravana.

Cuando Tyron y sus hombres ataquen, Rhotan Vor maniobra los esquifes de arena para que formen una barrera en forma de U con la que espera ofrecer a todos los componentes de la caravana cierta cobertura contra los proyectiles. Sin embargo, si los personajes sencillamente se agachan bajo los esquifes con el resto de la tripulación de la caravana, Rhotan Vor les tilda de cobardes y les ordena que se encarguen del enemigo y se ganen su parte del tesoro.

Ve al Encuentro Táctico 3-2: El Terror de Tsalaxa

Consecuencias

Si los personajes registran el cuerpo de Tyron Tsalaxa, encuentran un anillo de sello en su mano derecha que muestra el símbolo de su casa. Incluso si no lo reconocen como el símbolo de la casa Tsalaxa, Rothan Vor lo hace. A estas alturas, debería conocer la historia de la caída de la Casa Madar a manos de sus malvados rivales. El hecho de que la Casa Tsalaxa haya realizado varios intentos contra sus vidas debería impulsar a los personajes a permanecer desconfiados una vez que alcancen Tyr, porque parece que se han creado enemigos terribles incluso antes de poner un pie en la ciudad.

CONCLUSION

Cuando los personajes alcancen las puertas de Tyr, habrán conseguido algo legendario. No solo han hallado y saqueado una antigua bóveda del tesoro, sino que han superado los peligros de los páramos, de emboscadas y asesinatos, de terribles muertos vivientes... y han sacado un buen beneficio de ello. Rhotan les paga alegremente el acordado 10 por ciento del tesoro (menos cualquier esquiife de arena perdido) y extiende historias de las proezas de los personajes entre otros comerciantes Wavir. La noticia de las hazañas de los héroes se extiende a las otras grandes casas mercantiles y pronto les acarrea ofertas lucrativas en sus puertas.

Sin embargo los héroes también se han creado un enemigo poderoso en Haneth Tsalaxa y su casa, y posiblemente con cualquier facción de Templarios que haya pagado para allanar sus transacciones en Tyr y en cualquier otro lugar. Es probable que el frustrado anciano Tsalaxa busque venganza contra los advenedizos héroes que le han robado a él y a su casa tanto la fortuna del tesoro como la gloria de regresarlo a casa en señal de triunfo. Esto sólo empeorará si los personajes elevan una queja pública relacionada con los ataques por parte de agentes de la Casa Tsalaxa o si muestran el anillo de Tyron como prueba de la traición de Tsalaxa. Tales acusaciones no les conseguirán nada aparte de un odio mayor por parte de Haneth Tsalaxa. Si Tyron murió durante el combate final, como es muy probable,

esto actúa como otro golpe contra ellos. Incluso aunque Haneth no sentía especial aprecio por su primo, tal asesinato es sencillamente otra razón más para odiar a los personajes y planear su venganza.

Finalmente, si apareciese algún descendiente vivo de la Casa Madar (o incluso un solicitante falso del linaje), también podría discrepar con los personajes que reclaman sus riquezas ancestrales.

Con un poco de experiencia a sus espaldas, los personajes deberían estar preparados para Merodeadores del Mar de Dunas, que les pondrá en contacto incluso con más aventuras en y alrededor de Tyr.



ENCUENTRO 1-1: OASIS CARMESI

Encuentro de nivel 3 (725 PX)

Preparación

1 enano sacerdote del sol (D)

1 mediano indómito (W)

3 humanos incursores de los páramos (R)

Tácticas

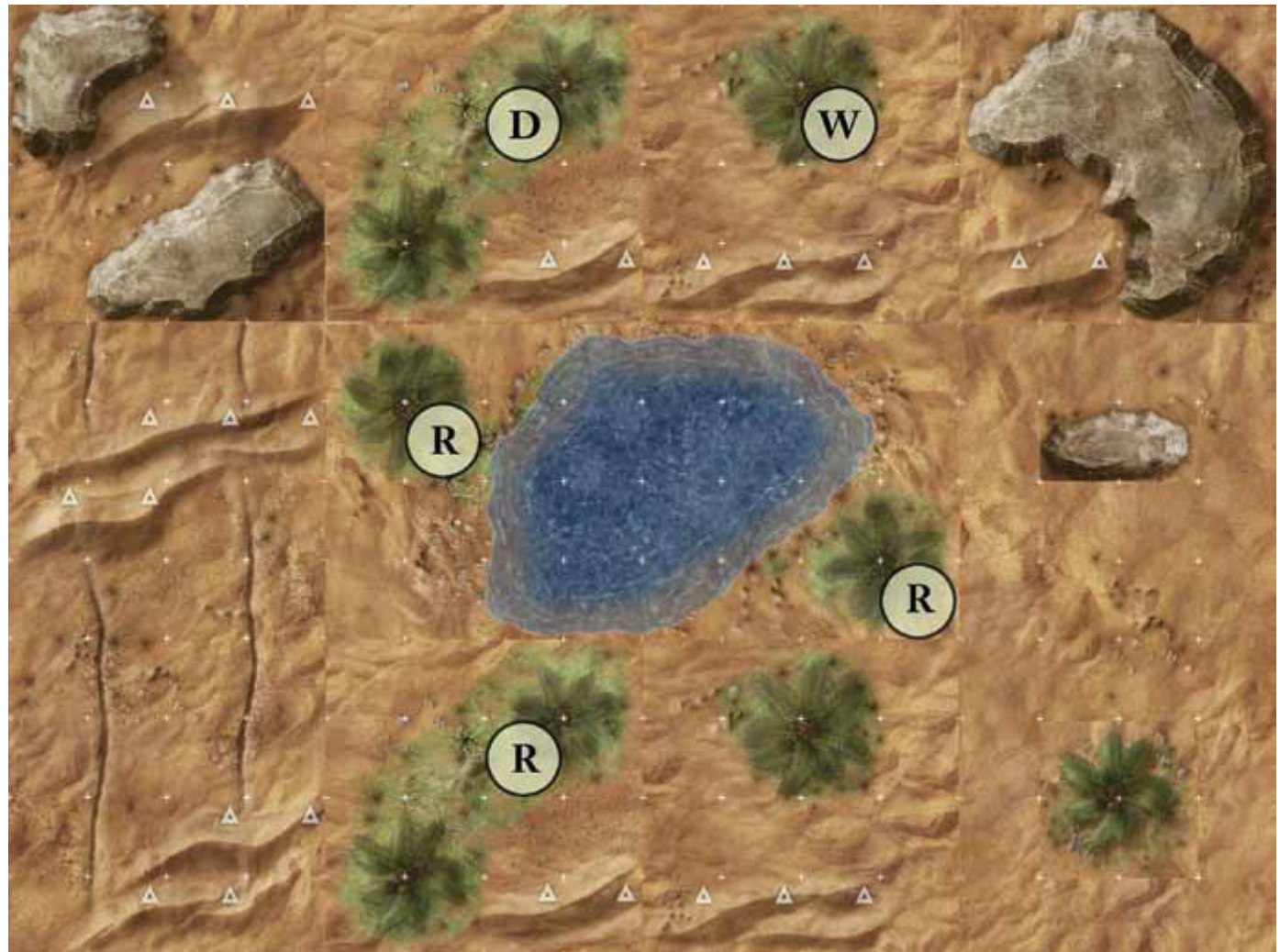
Cuando comienza el combate, sin importar si las Víboras Carmesí sorprenden a los personajes, los humanos incursores de los yermos cargan hacia adelante y se enfrentan a los personajes con sus lanzas mientras Drokan y Yassi se mantienen alejados y utilizan ataques a distancia contra los héroes. Drokan selecciona como objetivo a un personaje atrapado en combate cuerpo a cuerpo con rayo brillante para entorpecer los ataques del héroe y emplea bendición del solo sobre un incursor de los páramos tan pronto como uno de ellos quede maltrecho. Yassi arremete contra un potencial enemigo lanzador de conjuros con estocada mental, centrando sus ataques en un único objetivo para ganar ventaja en combate e infligir daño adicional. Los incursores de los páramos luchan ferozmente, reuniéndose contra un único personaje para sacarle de la lucha en un solo asalto si es posible.

Los bandidos saben que sus cabezas tienen precio y no esperan clemencia por parte de los héroes, así que luchan hasta la muerte.

Yassi, mediano indómito (W)	Artillero nivel 3
Humanoide natural Pequeño, mediano	150 PX
PG 38; Maltrecho 19	Iniciativa +4
CA 15, Fortaleza 14, Reflejos 15, Voluntad 16	Percepción+2
Velocidad 6	
Rasgos	
Reacción rápida	
Un indómito mediano gana un bonificador de +2 a la CA contra ataques de oportunidad.	
Ventaja en combate	
Un indómito mediano inflige 1d6 de daño adicional contra objetivos que le concedan ventaja en combate.	
Acciones estándar	
⬇ Clava (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 1d6 + 2 de daño.	
⚔ Estocada mental (psíquico) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +8 contra Voluntad	
Impacto: 1d10 + 3 de daño psíquico, y el objetivo concede ventaja en combate hasta el comienzo del siguiente turno del indómito.	
Habilidades Acrobacias +9, Hurto +9, Sigilo +9	
Fue 11 (+1) Des 16 (+4) Sab 12 (+2)	
Con 14 (+3) Int 11 (+1) Car 17 (+4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo clava	

Drokan, enano sacerdote del sol (D)	Artillero nivel 5 (líder)
Humanoide natural Mediano, enano	200 PX
PG 52; Maltrecho 26	Iniciativa +3
CA 18, Fortaleza 17, Reflejos 16, Voluntad 18	Percepción +6
Velocidad 5	Visión en la penumbra
Tiradas de salvación +5 contra efectos de veneno	
Rasgos	
Mantener la posición	
Un enano sacerdote del sol puede moverse 1 casilla menos cuando sea afectado por un tirón, empujón o deslizamiento.	
Firme	
Un enano sacerdote del sol puede realizar una tirada de salvación para evitar caer al suelo.	
Acciones estándar	
⬇ Gubia (fuego, arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño.	
⚡ Rayo brillante (utensilio, radiante) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +10 contra Reflejos	
Impacto: 1d10 + 4 de daño radiante, y el objetivo sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque hasta el comienzo del siguiente turno del sacerdote del sol.	
✳ Bendición del sol (fuego, curación) ♦ Encuentro	
Efecto: Un aliado a 5 casillas del sacerdote del sol recupera 10 puntos de golpe. Hasta el final del siguiente turno del sacerdote del sol, ese aliado inflige 5 de daño por fuego adicional con sus ataques cuerpo a cuerpo, y cualquier enemigo que impacte a este aliado con un ataque cuerpo a cuerpo sufre 5 de daño por fuego.	
Habilidades Aguante +11, Dungeons +11, Religión +9	
Fue 13 (+3) Des 12 (+3) Sab 18 (+6)	
Con 16 (+5) Int 15 (+4) Car 15 (+4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, enano
Equipo armadura de pieles, maza, tótem	

3 humanos incursores de los páramos (R) Soldado nivel 2	
Humanoide natural Mediano, humano	125 PX c/u
PG 40; Maltrecho 20	Iniciativa +5
CA 18, Fortaleza 16, Reflejos 14, Voluntad 13 Percepción+2	
Velocidad 6	
Acciones estándar	
⚔ Daga (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 1d4 + 5 de daño.	
⚔ Lanza ganchuda (arma) ♦ A voluntad	
Requisitos: El incursor no debe tener a una criatura agarrada.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño y el objetivo queda agarrado (hasta escapar).	
⚔ Daga destripadora (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura apresada por el incursor); +10 contra CA	
Impacto: 3d4 + 5 de daño, y daño continuado 5 (salvación termina).	
Habilidades Intimidar +5	
Fue 18 (+5) Des 14 (+3) Sab 12 (+2)	
Con 16 (+4) Int 08 (+0) Car 09 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Equipo armadura de pieles, arpón, daga	



ENCUENTRO 1-2: ASESINOS EN LOS PARAMOS

Nivel de encuentro 3 (700 PX)

Preparación

1 crodlu (C)

1 profanador asesino (D)

3 elfos asesinos (E)

Tácticas

Los elfos asesinos comienzan el combate empleando apuntar crítico y a continuación lanzan una descarga de flechas sobre los personajes mientras el profanador monta sobre su crodlu y acribilla a los personajes con mano de la plaga. Los asesinos confían únicamente en los ataques a distancia hasta que los héroes o bien carguen hacia la duna o se enfrenten con ellos en combate cuerpo a cuerpo o demuestren que poseen eficaces ataques a distancia propios.

Una vez que entran en combate cuerpo a cuerpo utilizan su aptitud de moverse 1 casillas tras cada ataque con éxito con sus espadas cortas para moverse a posiciones de flanco contra los personajes. Una vez que un elfo asesino posea ventaja en combate contra un personaje, utiliza ráfaga cortante durante cada asalto. Los elfos utilizan precisión élfica para volver a tirar un ataque fallido con ráfaga cortante pero no con ataques básicos cuerpo a cuerpo o a distancia.

El profanador asesino utiliza la velocidad de su montura crodlu para permanecer alejado de los ataques cuerpo a cuerpo de los personajes. Principalmente confía en mano de la plaga para atacar a distancia a los personajes pero se acerca para castigar a personajes maltrechos con látigo de cenizas si se le presenta la oportunidad. El profanador asesino utiliza látigo profanador solo si está herido o si ha empleado látigo de cenizas durante el combate. Si es obligado al combate cuerpo a cuerpo,

confía en los ataques cuerpo a cuerpo de su montura crodlu en lugar de los suyos propios.

Los elfos asesinos luchan hasta la muerte, al no poseer métodos inmediatos para huir. Sin embargo, el profanador asesino emplea la velocidad de su montura para evitar ser eliminado si es posible. Si los personajes no pueden capturar al asesino que huye, se une al grupo de asesinos que esperan atacar a los héroes en el Cañón de Gothay.

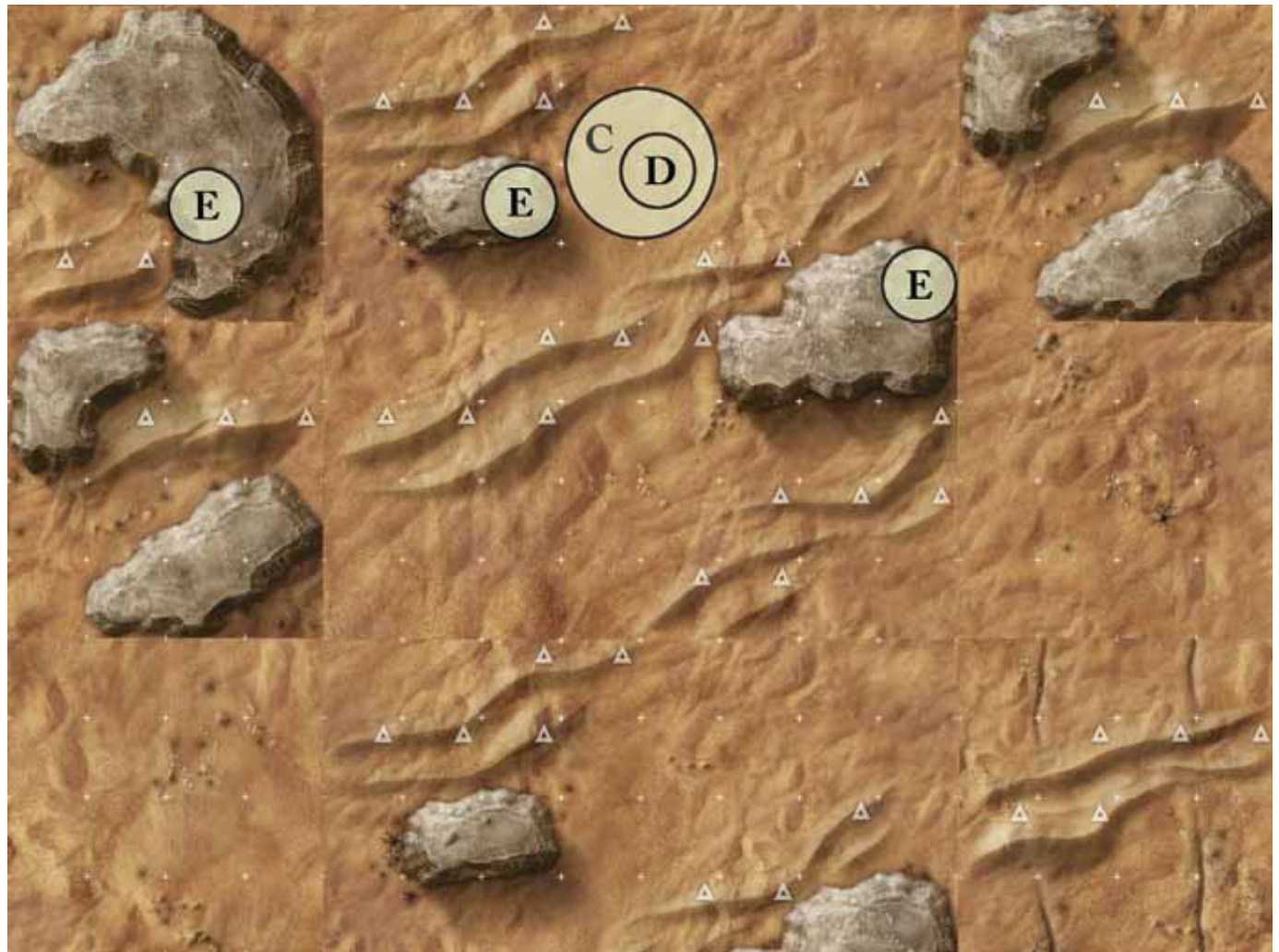
Desarrollo

Rebuscar en los cadáveres de los asesinos muertos no desvela nada aparte de que estaban bien preparados para el combate. Si los personajes esperan que la caravana de Rhotan Vor llegue, el enano mercader les puede contar poco sobre la identidad de los misteriosos asesinos.

Crodlu (C)	Bruto nivel 3
Bestia natural Grande (reptil)	150 PX
PG 55; Maltrecho 27 Iniciativa +3	
CA 15, Fortaleza 17, Reflejos 15, Voluntad 13 Percepción +1	
Velocidad 8	
Acciones estándar	
⬇ Pico ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d8 + 4 de daño.	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d6 + 4 de daño.	
⬇ Salto ♦ A voluntad	
Efecto: El crodlu puede moverse su velocidad. Se mueva o no el crodlu, puede emplear pico y garras, realizando cada ataque contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el objetivo también es derribado, quedando tumbado.	
Fue 19 (+5) Des 15 (+3) Sab 11 (+1)	
Con 15 (+3) Int 03 (-3) Car 08 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

Profanador asesino (D)	Artillero nivel 4
Humanoide natural Mediano, humano	175 PX
PG 45; Maltrecho 22	Iniciativa +5
CA 16, Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 15 Percepción +2	
Velocidad 6	
Rasgos	
Profanación	
Siempre que un profanador asesino utiliza un poder de utensilio, cada enemigo a 3 casillas de él sufre 2 de daño necrótico.	
Utensilio del asesino	
Un profanador asesino inflige 1d6 de daño adicional con ataques con la palabra clave utensilio contra cualquier objetivo que el conceda ventaja en combate.	
Acciones estándar	
⬇ Bastón (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 1 de daño.	
✂ Mano de la plaga (utensilio, necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +10 contra Fortaleza	
Impacto: 1d8+4 de daño necrótico, y el objetivo concede ventaja en combate hasta el final del siguiente turno del asesino.	
✂ Látigo de cenizas (fuego, utensilio, necrótico) ♦ Encuentro	
Ataque: A distancia (una criatura); +10 contra Fortaleza	
Impacto: 2d8 + 4 de daño por fuego, y el objetivo concede ventaja en combate y sufre daño continuado 5 necrótico (salvación termina ambos).	
Acciones desencadenadas	
Látigo profanador (curación) ♦ Encuentro	
Desencadenante: Un enemigo a 10 casillas del profanador asesino gasta un esfuerzo curativo.	
Efecto (acción gratuita): El profanador asesino recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del valor del esfuerzo curativo que activa el poder, y látigo de cenizas se recarga.	
Habilidades Arcanos +11, Engañar +9, Sigilo +10	
Fue 13 (+3) Des 16 (+5) Sab 10 (+2)	
Con 15 (+4) Int 18 (+6) Car 15 (+4)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico
Equipo orbe, libro de conjuros	

3 elfos asesinos (E)	Hostigador nivel 2
Humanoide feérico Mediano, elfo	125 PX c/u
PG 37; Maltrecho 18	Iniciativa +6
CA 16, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 14 Percepción+3	
Velocidad 7	
Rasgos	
Paso salvaje	
Un elfo ignora el terreno difícil cuando se desplaza	
Acciones estándar	
⚔ Espada corta de obsidiana (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d6 + 3 de daño, y el elfo asesino se desplaza 1 casillas.	
🏹 Arco de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 20 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d10 + 3 de daño.	
⚡ Ráfaga cortante (arma) ♦ A voluntad	
Efecto: El elfo asesino realiza dos ataques de espada corta de obsidiana contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el objetivo sufre daño continuado 5 (salvación termina).	
Acción menores	
🎯 Apuntar crítico (arma) ♦ Recarga 🎲 🎲 🎲	
Efecto: El arco de hueso del elfo asesino gana la cualidad de crítico elevado hasta el comienzo del siguiente turno.	
Acciones gratuitas	
Precisión élfica ♦ Encuentro	
Efecto: El elfo asesino puede volver a tirar una tirada de ataque y emplea el segundo resultado.	
Habilidades Atletismo +8, Engañar +7, Sigilo +9	
Fue 14 (+3) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 13 (+2) Int 13 (+2) Car 13 (+2)	
Alineamiento maligno	
Idiomas común, elfo	
Equipo espada corta de obsidiana, arco de hueso.	



Preparación

1 zombi desgarrador oscuro (B)

9 esqueletos decrepitos (S)

3 zombis (Z)

Cuando los muertos vivientes se levanten, lee:

De repente la caverna rezuma vida antinatural mientras casi una docena de cadáveres se animan y se ponen de pie de forma insegura. Zombis y esqueletos vestidos con ropajes andrajosos en descomposición y aferrando una variedad de rotas, melladas armas desencadenan un coro de aullidos guturales y a continuación se lanza al ataque.

Tácticas

Los zombis y los esqueletos de este encuentro atacan como dos grupos separados. Aunque no actúan unos contra otros, no se desvían de su objetivo para ayudarse unos a otros. Esto se debe a que aún en sus cerebros podridos quedan suficientes ecos emocionales que recuerdan la enemistad que existía entre los dos grupos cuando estaban vivos.

El zombi desgarrador oscuro una vez fue un profanador asesino al servicio de la Casa Tsalaxa. Emplea explosión sombría para teleportarse en medio de los personajes y atrapar al mayor número posible de personajes en la resultante zona de oscuridad, para luego centrar sus ataques sobre los personajes cegados. El resto de los zombis hacen lo que saben hacer mejor: lanzarse al combate cuerpo a cuerpo con el personaje más cercano.

Los esqueletos, una vez soldados de la Casa Madar, se mantienen alejados y acribillan a los personajes con ataques a distancia mientras permanecen alejados unos de otros para evitar efectos de área. Los esqueletos se enfrentan cuerpo a cuerpo solo si son obligados a ello.

Zombi desgarrador oscuro (B)	Acechador nivel 5
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	200 PX
PG 51; Maltrecho 25	Iniciativa +10
CA 19, Fortaleza 17, Reflejos 19, Voluntad 16	Percepción +2
Velocidad 7 Ciego,	Vista ciega 10
Inmune cegado, enfermedad, mirada, veneno; Resiste 10 necrótico	
Rasgos	
Purgado por la luz	
Un zombi desgarrador oscuro que sufra daño radiante no puede emplear explosión sombría hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones estándar	
⚡ Mordisco (necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA Impacto: 1d6 + 3 de daño más 1d6 de daño necrótico, o más 3d6 de daño necrótico contra una criatura que no pueda ver al zombi al comienzo del turno del zombi.	
Acciones de movimiento	
Explosión sombría (teleportación, zona) ♦ Recarga 🎲 🎲 🎲	
Efecto: El desgarrador oscuro se teleporta 5 casillas, y a continuación crea una zona en una explosión cercana 1 que dura hasta el comienzo de su siguiente turno. La zona bloquea la línea de visión de todas las criaturas excepto el zombi, y cualquier otra criatura aparte del zombi queda cegada mientras esté dentro de la zona.	
Habilidades Sigilo +11	
Fue 10 (+2) Des 19 (+6) Sab 10 (+2)	
Con 15 (+4) Int 08 (+1) Car 12 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

9 esqueletos decrepitos (S)	Esbirro nivel 1
Animado natural Mediano (muerto viviente)	25 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro Iniciativa +3	
CA 16, Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 13 Percepción +2	
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, veneno	
Acciones estándar	
⚔ Espada larga de obsidiana (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA Impacto: 4 de daño.	
🏹 Arco corte de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 15/30 (una criatura); +6 contra CA Impacto: 3 de daño.	
Fue 15 (+2) Des 17 (+3) Sab 14 (+2)	
Con 13 (+1) Int 03 (-4) Car 03 (-4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Equipo escudo pesado, espada larga de obsidiana, arco corto de hueso, flechas (30)	

Desarrollo

Los personajes que inspeccionen a los muertos vivientes pueden encontrar anillos de sello, talismanes y otras chucherías y piezas que muestran las marcas de la Casa Tsalaxa y la Casa Madar. Una sencilla prueba de Historia CD 10 permite a los personajes identificar correctamente los símbolos de ambas casas.

3 zombis (Z)	Bruto nivel 2
Animado natural Mediano (muerto viviente)	125 PX c/u
PG 40; Maltrecho 20	Iniciativa -1
CA 13, Fortaleza 13, Reflejos 9, Voluntad 10	Percepción +0
Velocidad 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico	
Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Debilidad zombi	
Cualquier crítico contra el zombi le reduce instantáneamente a 0 puntos de golpe.	
Acciones estándar	
⬇ Golpetazo ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 2d6 + 2 de daño.	
⬇ Agarre zombi ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 contra Reflejos	
Impacto: El objetivo queda apresado (hasta escapar).	
Las pruebas para escapar de la presa del zombi tienen un penalizador de -5.	
Fue 14 (+3) Des 06 (-1) Sab 08 (+0)	
Con 10 (+1) Int 01 (-4) Car 03 (-3)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

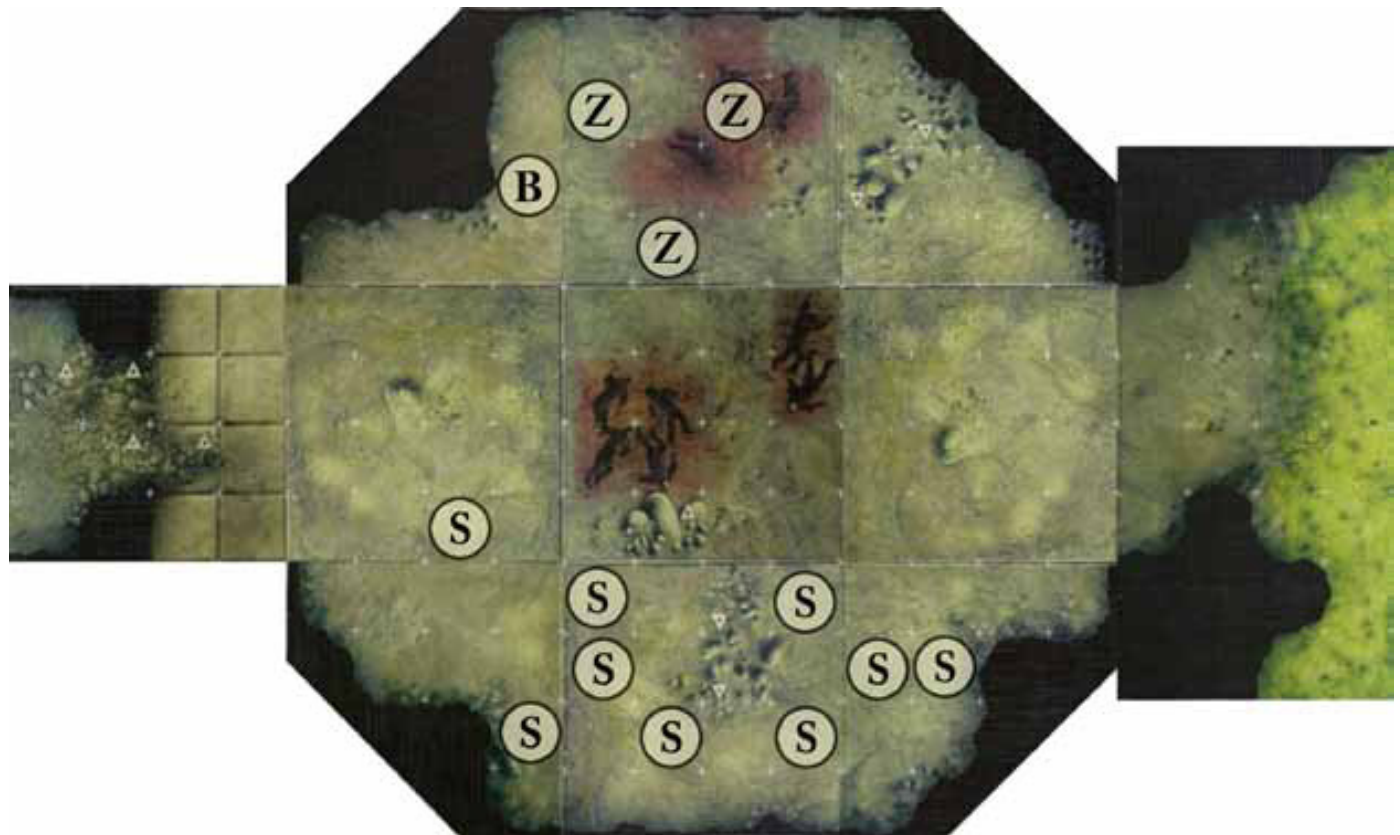
Características de la zona.

Iluminación: Oscuridad.

Techo: El techo esta a 15 pies de altura.

Cadáveres: Las casillas con cadáveres corrientes (no los muertos vivientes) son terreno difícil.

Escombros: Las casillas con escombros son terreno difícil.



ENCUENTRO 2-2: CRIPTA DEL DOLOR

Encuentro de nivel 4+ (PX 875+)

Preparación

Dynera Madar, wight de la desesperación (D)

Lyos & Taran Madar, combatientes fantasmas (P)

4+ wraith fragmentados (W)

Peligro piedra del dolor (S)

Cuando los muertos vivientes ataquen, lee:

De repente, el sonido terrible de una mujer desesperada llena la habitación y numerosas sombras fantasmales surgen de los sarcófagos y el suelo. Los espectros sobrevuelan lentamente la habitación, sus aspectos fantasmales retorcidos por la rabia y la pena.

Tácticas

Cuando comience el combate, los wraith fragmentados se enfrentan a los personajes en combate cuerpo a cuerpo. Lyos y Taran toman posiciones cerca de la piedra del dolor. Los dos combatientes fantasmas esperan atraer a los personajes para que permanezcan adyacentes a la piedra del dolor antes de enfrentarse a ellos. Una vez que los combatientes fantasmas están en combate cuerpo a cuerpo, luchan como pareja, centrando sus ataques sobre un único personaje para ganar los beneficios de tácticas fantasmales.

Los wraiths fragmentados emplean fase para moverse a través del suelo y conseguir posiciones ventajosas contra los héroes. Emplean indistintamente caricia sombría, sencillamente eligiendo como objetivo de su toque necrótico al personaje más cercano.

Dynera Madar, wight de la desesperación (D)	
Controlador nivel 5 (líder)	
Humanoide sombrío (muerto viviente) Mediano	200 PX
PG 44; Maltrecho 22	Iniciativa +2
CA 16, Fortaleza 16, Reflejos 16, Voluntad 17 Percepción+2	
Velocidad Volar 6 (flotar) Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste insustancial	
Rasgos	
Aura de desesperación (psíquico) ♦ Aura 2	
Las criaturas vivas en el aura sufren un penalizador de -1 a todas las defensas.	
Acciones estándar	
⬇ Toque del pesar (necrótico, psíquico) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra Reflejos	
Impacto: 1d6 + 3 de daño necrótico y el objetivo queda afectado por la pena (salvación termina). Mientras esta afectado por la pena, el objetivo obtiene vulnerable 5 al daño psíquico y queda atontado.	
✂ Estallido lastimero (psíquico) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +9 contra Voluntad	
Impacto: 1d8 + 4 de daño psíquico, y el objetivo sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⬅ Grito lastimero (psíquico) ♦ Encuentro	
Ataque: Cercano explosión 5 (enemigos en la explosión); +8 vs Vol.	
Impacto: 2d8+4 de daño psíquico, y el objetivo queda afectado por la pena (salvación termina); Mientras este afectado por la pena, el objetivo obtiene vulnerable 5 al daño psíquico y queda atontado.	
Habilidades Sigilo +7	
Fue 10 (+2) Des 11 (+2) Sab 10 (+2)	
Con 09 (+1) Int 10 (+2) Car 16 (+5)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común

Lyos & Taran Madar, combatientes fantasmas (P)	
Soldado nivel 4	
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente)	175 PX c/u
PG 40; Maltrecho 20	Iniciativa +5
CA 18, Fortaleza 16, Reflejos 15, Voluntad 16 Percepción+2	
Velocidad 6, Volar 6 (flotar); fase	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste insustancial	
Rasgos	
Tácticas fantasmales	
Un fantasma combatiente posee ventaja de combate contra cualquier objetivo que tenga otro fantasma combatiente adyacente a él.	
Acciones estándar	
⬇ Espada fantasmal (necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra Reflejos	
Impacto: 1d8 + 2 de daño necrótico, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del fantasma combatiente.	
Fue 14 (+4) Des 12 (+3) Sab 11 (+2)	
Con 12 (+3) Int 10 (+2) Car 14 (+4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común

Dynera Madar no se enfasca en combate cuerpo a cuerpo inmediatamente. En su lugar, el wraith de la desesperación ataca desde lejos con estallido lastimero eligiendo como objetivos a los lanzadores de conjuros obvios o a los héroes que no están en combate cuerpo a cuerpo. Dynera se lanza al combate cuerpo a cuerpo con su toque del pesar cuando uno de sus hijos es destruido. Los muertos vivientes luchan hasta ser destruidos.

Piedra del dolor	Vigilante nivel 4
Peligro (S)	175 PX

Este enorme obelisco de piedra mide 10 pies de alto y ha sido tallado con los nombres de los ancestros de la Casa Madar. Un aura palpable de pesar y pérdida rodea a la piedra como una pesada mortaja.

Peligro: Esta piedra, imbuida con pesar y rabia, se ha convertido en una batería de emoción negativa creada por los acontecimientos trágicos que acaecieron a la Casa Madar. Absorbe emociones negativas de las cercanas criaturas vivas y utiliza la energía robada para crear wraith fragmentados.

Percepción

No es necesaria ninguna prueba de Percepción para ver a la piedra.

Activación

Cuando una criatura viva entre en una casilla adyacente a la piedra del dolor, realiza el siguiente ataque.

Ataque

Reacción inmediata **Cuerpo a cuerpo 1**
Ataque: +7 contra Voluntad

Impacto: 1d8 + 3 de daño psíquico, y un wraith fragmentado aparece en una casilla no ocupada adyacente al objetivo. La piedra del dolor crea sólo un único wraith fragmentado de una criatura viva determinada. Una criatura cuyas emociones negativas ya han alimentado la creación de un wraith fragmentado aún sufre el daño psíquico del ataque de la piedra del dolor.

Contramedidas

La piedra del dolor puede ser atacada (CA 14, Fortaleza 10; pg 60). Cuando el peligro es reducido a la mitad de sus puntos de golpe iniciales, ya no puede crear más wraith fragmentados. Cuando el peligro es reducido a 0 puntos de golpe, queda destruido.

4 wraith fragmentados (W)	Esbirro nivel 1
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente)	25 PX c/u

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro **Iniciativa +3**
CA 13, Fortaleza 11, Reflejos 15, Voluntad 12 Percepción +0
Velocidad Volar 6 (flotar); **fase** Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; **Resiste** insustancial, 10 necrótico.
Vulnerable 5 radiante

Acciones estándar

⬇ **Caricia sombría** (necrótico) ♦ **A voluntad**
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 contra Reflejos
Impacto: 4 de daño necrótico, y el objetivo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del wraith fragmentado.

Acciones de movimiento

Planeo sombrío ♦ Encuentro

El wraith fragmentado se desplaza 6 casillas.

Habilidades Sigilo +8

Fue 03 (-4) **Des** 17 (+3) **Sab** 10 (+0)

Con 13 (+1) **Int** 04 (-3) **Car** 15 (+2)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** común

Características de la zona.

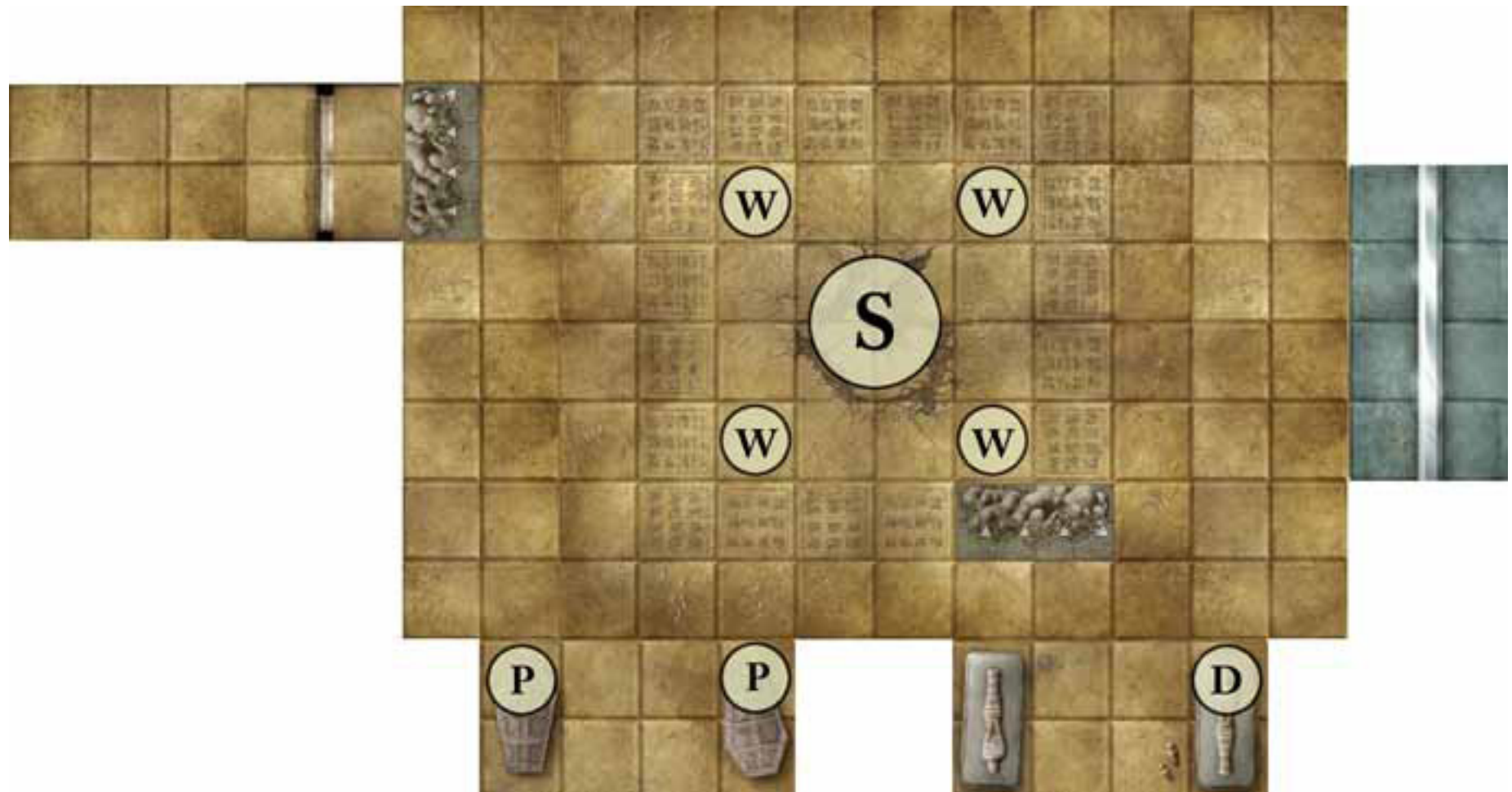
Iluminación: Oscuridad.

Techo: El techo esta a 15 pies de altura.

Escombros: Las casillas con escombros son terreno difícil.

Sarcófagos: El sarcófago destrozado es terreno difícil que ofrece cobertura. Los sarcófagos intactos tienen 4 pies de alto y ofrecen cobertura. Un personaje puede saltar encima de un sarcófago con una prueba de Atletismo CD 15.

Piedra del dolor: La piedra del dolor es terreno imposible que ofrece cobertura.



ENCUENTRO 2-4: LA FURIA DE DAROM MADAR

Encuentro de nivel 5 (875 PX)

Preparación

Darom Madar, wight del juramento menor

Tesoro (T)

Tácticas

Darom Madar comienza el combate avanzando y arrasando al grupo con furia de la frustración. Intenta atrapar a la mayor cantidad de héroes en el estallido como sea posible. A continuación gasta uno de sus puntos de acción para seguir con toque de podredumbre sobre un personaje adyacente y deja que el daño active agonía del juramento sobre el mismo objetivo.

Cuando este maltrecho, selecciona como blanco de su mirada maldecida a un lanzador de conjuros cada asalto, esperando convertir a su objetivo en un arma viviente. Cuando regrese debido a regreso prometido, aparece adyacente a un personaje maltrecho y gasta su último punto de acción para hacer dos ataques de toque de podredumbre contra el héroe desafortunado. También activa agonía del juramento sobre el personaje condenado para una triple dosis de dolor necrótico. En el segundo asalto tras la aparición de Darom debido a regreso prometido, emplea furia de la frustración otra vez y a continuación confía en toque de podredumbre y agonía del juramento hasta que él o el personaje sean destruidos.

Darom Madar, wight del juramento menor (D)

Controlador solitario nivel 4

Humanoide natural Mediano (muerto viviente), humano 875 PX

PG 224; Maltrecho 112 **Iniciativa +4**

CA 18, Fortaleza 16, Reflejos 15, Voluntad 17 Percepción+2

Velocidad 6 **Visión en la oscuridad**

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

Vulnerable 10 radiante

Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 2

Rasgos

Fracaso inevitable ♦ Aura 2

Los enemigos dentro del aura que no están dominados por el wight, sufren un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica.

Acciones estándar

⬇ Toque de podredumbre (necrótico) ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra Fortaleza

Impacto: 1d8 + 4 de daño necrótico, y el objetivo no puede recuperar puntos de golpe hasta el final del siguiente turno del wight.

↩ Furia de la frustración (hechizo, psíquico) ♦ Recarga cuando el wight emplea *regreso prometido*.

Ataque: Cercano explosión 5 (enemigos en la explosión); +6 contra Voluntad

Impacto: 1d10 + 4 de daño psíquico, y el objetivo utiliza una acción gratuita para realizar un ataque a voluntad a elección del wight, lo cual puede ser una carga, contra una criatura a elección del wight.

Fallo: Mitad de daño, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del wight.

Acciones menores

✂ Mirada maldita (hechizo) ♦ A voluntad (1/asalto)

Requisito: El wight debe estar maltrecho.

Ataque: A distancia 5 (una criatura); +8 contra Voluntad

Impacto: El objetivo queda dominado hasta el final del siguiente turno del wight.

Acciones desencadenadas

↩ Agonía del juramento (necrótico) ♦ Recarga ☞ ☞

Desencadenante: Un enemigo adyacente sufre daño.

Ataque (reacción inmediata): Cercano explosión 1 (enemigo desencadenante); +6 contra Voluntad

Impacto: 1d6 + 4 de daño necrótico, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del wight.

Regreso prometido ♦ Encuentro

Desencadenante: El wight del juramento desciende a 0 puntos de golpe.

Efecto (ninguna acción): El wight del juramento es retirado del juego hasta el comienzo de su siguiente turno. Entonces el wight aparece con puntos de golpe igual a su valor de maltrecho en un espacio sin ocupar a 5 casillas de su última localización

Fue 12 (+3) Des 14 (+4) Sab 10 (+2)

Con 16 (+5) Int 12 (+3) Car 18 (+6)

Alineamiento maligno

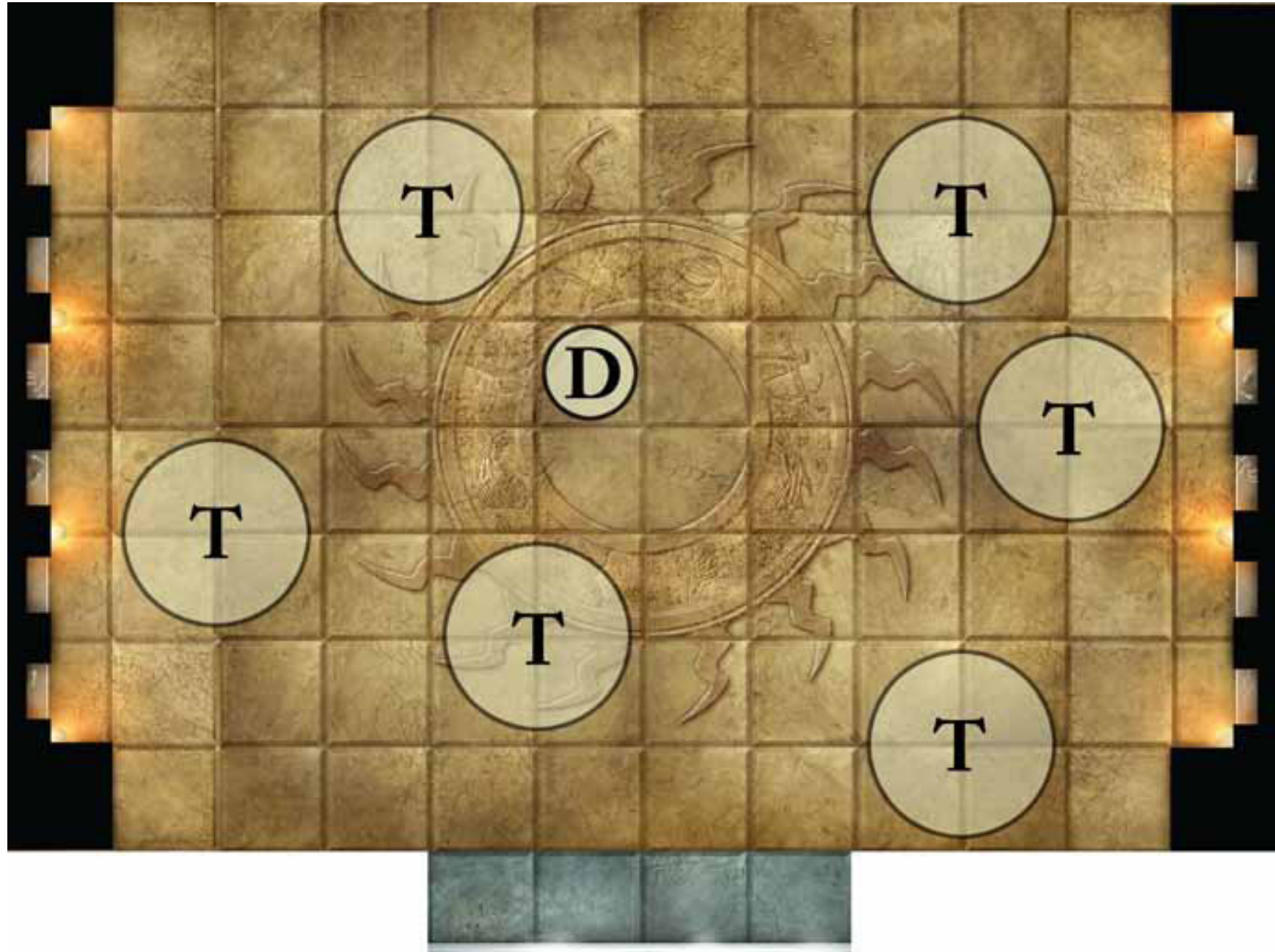
Idiomas común

Características de la zona.

Iluminación: Oscuridad

Techo: El techo esta a 15 pies de alto.

Tesoro: Las casillas con tesoro son terreno difícil.



ENCUENTRO 2-5:
EMBOSCADA ASESINA
Encuentro de nivel 4 (900 PX)

Preparación

- 1 profanador asesino (D)
- 3 elfos asesinos (E)
- 2 goliat matones (G)

Tan pronto como salgan los personajes de la bóveda y se adentren de nuevo en el Cañón de Gothay, los asesinos les están esperando. Presta atención a como describen los personajes sus acciones tras la lucha con Darom Madar, ya que puede determinar si se enfrentan a este combate con los beneficios de un descanso breve. Los asesinos no hacen ningún intento por ocultarse y sencillamente atacan a los héroes en cuanto los vean.

Tácticas

Tan pronto como los asesinos ven a los personajes, los goliat matones utilizan resistencia de la piedra y se abalanzan al combate cuerpo a cuerpo. Los elfos asesinos abren fuego con sus arcos de huesos, y el profanador asesino asola a los personajes con mano de la plaga. En el segundo asalto, los elfos asesinos y el profanador asesino avanzan lentamente mientras continúan empleando ataques a distancia. Ambos goliat matones utilizan pasar por encima sobre el personaje más cercano y siguen con un ataque de gran clava sobre el héroe derribado.

En el tercer asalto, los elfos asesinos abandonan sus arcos y se unen a los goliat en el combate cuerpo a cuerpo. El profanador asesino escoge este momento para utilizar látigo de cenizas sobre un lanzador de conjuros probable, preferiblemente uno que este maltrecho o al menos herido.

Todos los asesinos luchan hasta la muerte.

Profanador asesino (D)	Artillero nivel 4
Humanoide natural Mediano, humano	175 PX
PG 45; Maltrecho 22	Iniciativa +5
CA 16, Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 15	Percepción +2
Velocidad 6	
Rasgos	
Profanación	
Siempre que un profanador asesino utiliza un poder de utensilio, cada enemigo a 3 casillas de él sufre 2 de daño necrótico.	
Utensilio del asesino	
Un profanador asesino inflige 1d6 de daño adicional con ataques con la palabra utensilio contra cualquier objetivo que el conceda ventaja en combate.	
Acciones estándar	
⚔ Bastón (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d8 + 1 de daño.	
☞ Mano de la plaga (utensilio, necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +10 contra Fortaleza	
Impacto: 1d8+4 de daño necrótico, y el objetivo concede ventaja en combate hasta el final del siguiente turno del asesino.	
☞ Látigo de cenizas (fuego, utensilio, necrótico) ♦ Encuentro	
Ataque: A distancia (una criatura); +10 contra Fortaleza	
Impacto: 2d8 + 4 de daño por fuego, y el objetivo concede ventaja en combate y sufre daño continuado 5 necrótico (salvación termina ambos).	
Acciones desencadenadas	
Látigo profanador (curación) ♦ Encuentro	
Desencadenante: Un enemigo a 10 casillas del profanador asesino gasta un esfuerzo curativo.	
Efecto (acción gratuita): El profanador asesino recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del valor del esfuerzo curativo que activa el poder, y látigo de cenizas se recarga.	

Habilidades Arcanos +11, Engañar +9, Sigilo +10	
Fue 13 (+3) Des 16 (+5) Sab 10 (+2)	
Con 15 (+4) Int 18 (+6) Car 15 (+4)	
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico
Equipo orbe, libro de conjuros	
2 goliat matones (G)	
Humanoide natural Mediano, goliat	
175 PX c/u	
PG 65; Maltrecho 32	
CA 16, Fortaleza 18, Reflejos 15, Voluntad 15	
Percepción+4	
Velocidad 6	
Acciones estándar	
⚔ Gran clava (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 2d6 + 5 de daño.	
Acciones menores	
Pasar por encima ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +5 contra Fort.	
Impacto: El goliat empuja al objetivo, lo derriba y se desplaza 1 casillas hacia la casilla que el objetivo abandonó.	
Aguante de la piedra ♦ Encuentro	
Efecto: El goliat gana resistencia 5 a todo el daño hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones desencadenadas	
⚔ Golpetazo vengativo (arma)	
Desencadenante: El goliat desciende a 0 puntos de golpe,	
Ataque (interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +5 contra Fortaleza	
Impacto: 3d6+5 de daño y el objetivo es derribado.	
Fue 20 (+7) Des 14 (+4) Sab 15 (+4)	
Con 15 (+4) Int 11 (+2) Car 10 (+2)	
Alineamiento maligno	Idiomas común
Equipo armadura de pieles, gran clava	

La Bóveda de Darom Madar

3 elfos asesinos (E)	Hostigador nivel 2
Humanoide feérico Mediano, elfo	125 PX c/u
PG 37; Maltrecho 18	Iniciativa +6
CA 16, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 14 Percepción+3	
Velocidad 7	
Rasgos	
Paso salvaje	
Un elfo ignora el terreno difícil cuando se desplaza	
Acciones estándar	
⚔ Espada corta de obsidiana (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d6 + 3 de daño, y el elfo asesino se desplaza 1 casillas.	
🏹 Arco de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 20 (una criatura); +7 contra CA	
Impacto: 1d10 + 3 de daño.	
⚔ Ráfaga cortante (arma) ♦ A voluntad	
Efecto: El elfo asesino realiza dos ataques de espada corta de obsidiana contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el objetivo sufre daño continuado 5 (salvación termina).	
Acción menores	
🎯 Apuntar crítico (arma) ♦ Recarga 🎯 🎯 🎯	
Efecto: El arco de hueso del elfo asesino gana la cualidad de crítico elevado hasta el comienzo del siguiente turno.	
Acciones gratuitas	
Precisión élfica ♦ Encuentro	
Efecto: El elfo asesino puede volver a tirar una tirada de ataque y emplea el segundo resultado.	
Habilidades Atletismo +8, Engañar +7, Sigilo +9	
Fue 14 (+3) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 13 (+2) Int 13 (+2) Car 13 (+2)	
Alineamiento maligno	
Idiomas común, elfo	
Equipo espada corta de obsidiana, arco de hueso.	

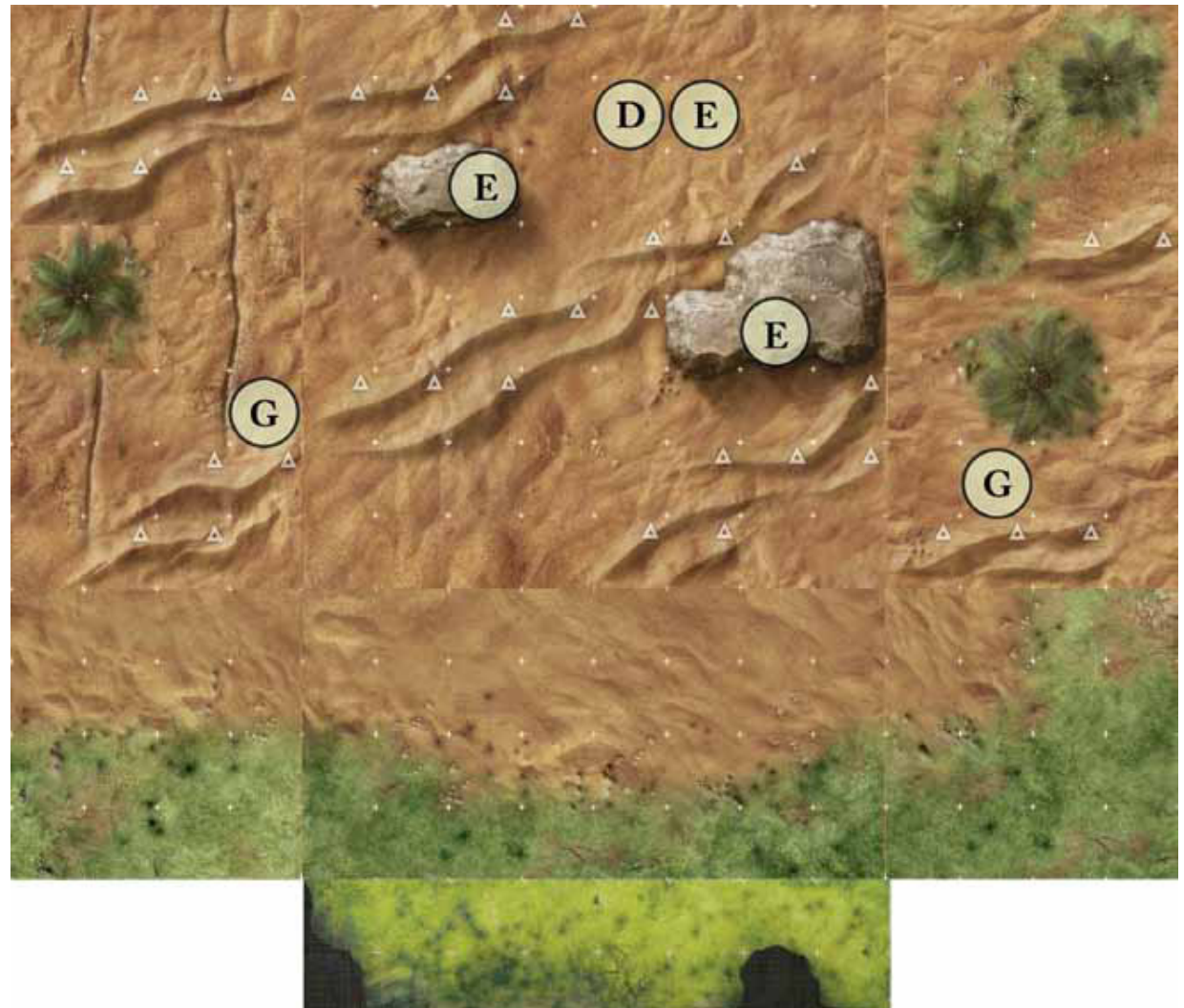
Características de la zona.

Iluminación: Luz de día.

Dunas: Las dunas son terreno difícil, como se marca en el mapa (con triángulos). Un personaje Mediano que derribado en un espacio con dunas gana ocultación total a los ataques a distancia.

Rocas: Las rocas miden 10 pies de alto. Una prueba de Atletismo CD 10 es necesaria para trepar hasta lo alto de una.

Árboles/matorrales: Los árboles y matorrales mal desarrollados ofrecen cobertura a las criaturas adyacentes.



ENCUENTRO 3-1:
SORPRESA DE SEDA
Encuentro de nivel 3 (750 PX)

Preparación
1 wyrm de seda adulto (S)

Tácticas

El wyrm de seda escoge a un objetivo y se concentra en él. Si puede sorprender a su objetivo, utiliza mordisco en el asalto sorpresa y luego continua con otro mordisco en el primer asalto completo. Si el objetivo del wyrm de seda al menos no esta inmovilizado después del primer asalto, entonces en el segundo asalto utiliza golpe de serpiente para alejarse, seguido por terrible fascinación para tirar de su objetivo con él. A continuación gasta un punto de acción para realizar dos ataques de mordisco contra el objetivo.

Si el wyrm de seda es incapaz de matar o inmovilizar a su objetivo inicial y el resto de los personajes están al tanto de su presencia, no rehuye el combate. Cuando se enfrenta a múltiples oponentes, emplea golpe del wyrm para atacar a dos personajes y golpe de serpiente para alejarse de posiciones poco ventajosas. El wyrm de seda confía en hebras de seda para mantener a sus víctimas envueltos, y utiliza alimentarse sobre cualquier objetivo inmovilizado, neutralizado o indefenso cuando tenga la oportunidad.

Wyrm de seda adulto (S)	Hostigador solitario nivel 3
Bestia mágica natural Grande (reptil)	750 PX
PG 174; Maltrecho 87	Iniciativa +7
CA 17, Fortaleza 16, Reflejos 17, Voluntad 14	Percepción +3
Velocidad 6, volar 8 (torpe)	Visión en la penumbra
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
Oler sangre	
Los ataques de un wyrm de seda contra criaturas maltrechas ignora la ocultación.	
Acciones estándar	
⬇ Mordisco (veneno) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +8 contra CA	
Impacto: 1d10 + 3 de daño por veneno, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).	
Primera tirada de salvación fallida: El objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
Segunda tirada de salvación fallida: El objetivo queda indefenso (salvación termina):	
⬇ Alimentarse (curación) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura inmovilizada, neutralizada o indefensa); +6 contra Fortaleza	
Impacto: El objetivo pierde un esfuerzo curativo y el wyrm de seda recupera 10 puntos de golpe.	
⬇ Golpe del wyrm ♦ A voluntad	
Efecto: El wyrm utiliza mordisco dos veces, realizando cada ataque contra un objetivo diferente.	
Acciones de movimiento	
Golpe de serpiente ♦ A voluntad	
Efecto: El wyrm se desplaza la mitad de su velocidad.	

Acciones menores	
↩ Terrible fascinación (miedo, psíquico) ♦ Recarga 3	
Ataque: Cercano explosión 5 (enemigo en la explosión); +6 contra Voluntad	
Impacto: 1d8 + 3 de daño psíquico, y el wyrm desliza al objetivo 3 casillas. El objetivo sufre un penalizador de -2 a todas las defensas hasta el final del siguiente turno del wyrm.	
Forma sombría ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez	
Efecto: El wyrm gana insustancial y fase. Mientras asume esta forma, el wyrm gana un bonificador de +5 a las pruebas de Sigilo pero no puede atacar. Puede recupera su forma normal como acción gratuita.	
Acciones desencadenadas	
⬇ Hebras de seda (ácido) ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un enemigo impacta al wyrm con un ataque cuerpo a cuerpo o cercano.	
Efecto: Antes del ataque, el wyrm se desplaza 1 casilla.	
Ataque (reacción inmediata): Cuerpo a cuerpo 3 (enemigo que activa el poder); +6 contra Reflejos	
Impacto: 1d6 + 3 de daño por ácido, y el objetivo queda neutralizado (salvación termina).	
Habilidades Sigilo +10	
Fue 14 (+3) Des 18 (+5) Sab 14 (+3)	
Con 14 (+3) Int 07 (-1) Car 11 (+1)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

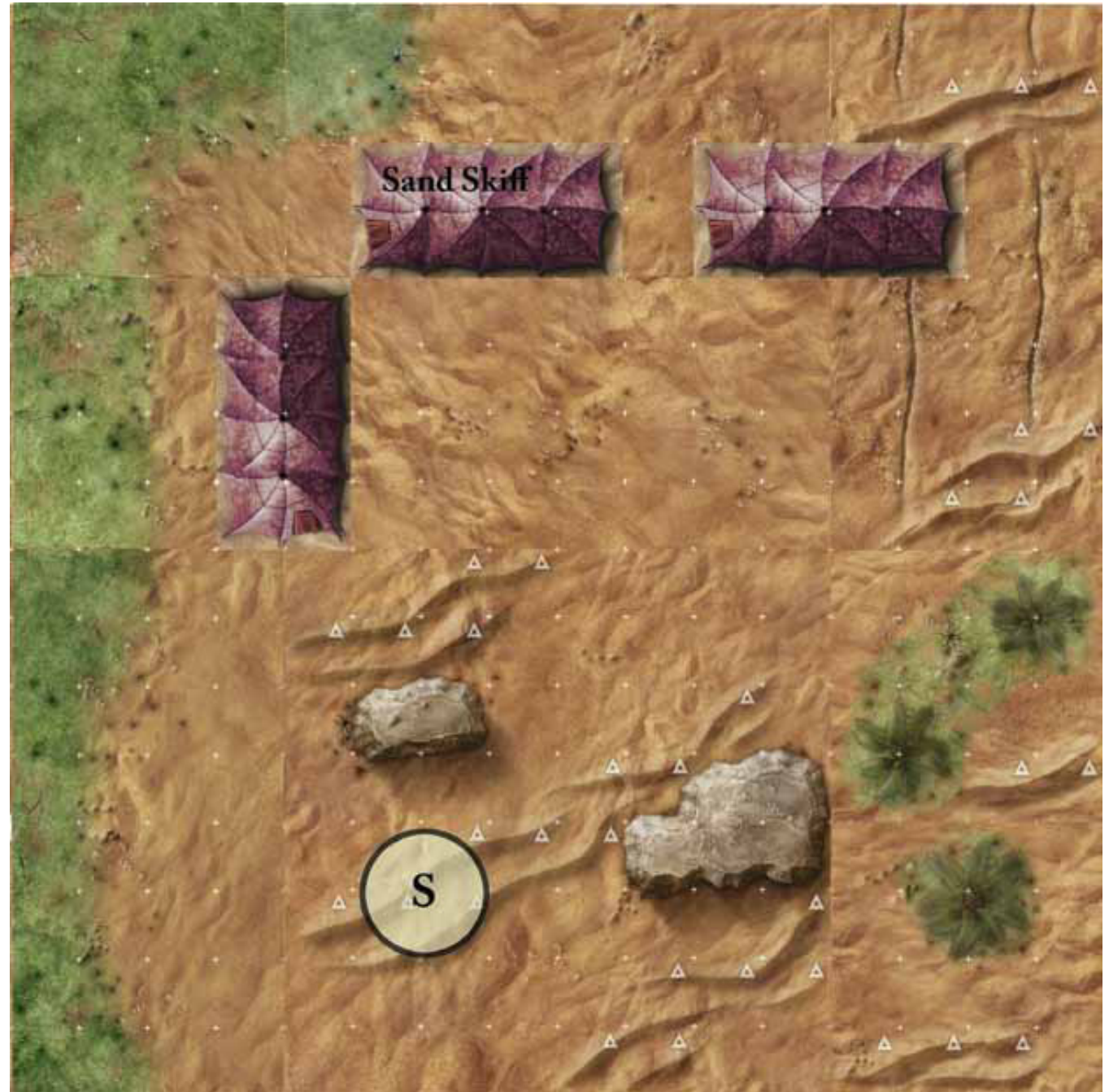
Características de la zona.

Iluminación: Noche

Rocas: Las rocas miden 10 pies de alto. Una prueba de Atletismo CD 10 es necesaria para trepar hasta lo alto de una.

Dunas: Las dunas son terreno difícil, como se marca en el mapa (con triángulos). Un personaje Mediano que derribado en un espacio con dunas gana ocultación total a los ataques a distancia.

Esquifes de arena: Los esquifes de arena (Sand Skiff) se levantan apenas 2 pies sobre el suelo, dejando espacio para que un personaje derribado repte por debajo de uno. Un personaje bajo un esquife de arena posee cobertura superior (-5 a las tiradas de ataque).



ENCUENTRO 3-2: EL TERROR DE TSALAXA

Encuentro de nivel 6 (1250 PX)

Preparación

2 crodlus (C)

Tyron Tsalaxa (T)

1 crodlu de guerra (W)

2 asesinos veteranos (V)

Tácticas

Tyron y sus asesinos hacen buen uso de la movilidad de sus crodlu durante el combate. Cuando comience el combate, gastan una acción estándar para abrir fuego sobre los personajes con ataques a distancia y a continuación emplean el movimiento de su montura para mantenerse alejados del combate cuerpo a cuerpo. Si los personajes demuestran poseer propios ataques a distancia potentes, los asesinos veteranos desmontan y envían a sus crodlus al combate cuerpo a cuerpo con los personajes. Las bestias han sido entrenadas para este tipo de combate y saltan alegremente a la refriega. Los asesinos veteranos continúan disparando sus ballestas, moviéndose constantemente hacia adelante hasta que llegan al cuerpo a cuerpo, momento en el cual cambian a sus espadas largas.

Tyron se mantiene en su montura y dispara con su ballesta de mano hasta que los asesinos veteranos están en combate cuerpo a cuerpo. En este momento espolea su montura a la carga y utiliza salto montado sobre un personaje que parece herido. A continuación, como sus hombres, desmonta y lucha apartado de su crodlu. Busca al personaje más orientado hacia el combate cuerpo a cuerpo para enfrentarse a él. Tyron aferra su ballesta de mano y utiliza picadura doble cada asalto, mientras todo el rato se mueve por el campo de batalla para obtener ventaja en combate a través del flanqueo siempre que es posible.

Tyron confía excesivamente en su capacidad; lucha hasta la muerte. Incluso cuando este maltrecho y obviamente perdiendo, se niega a creer que puede ser derrotado. Los asesinos veteranos también rechazan rendirse así que luchan desesperadamente hasta el final.

Crodlu (C)	Bruto nivel 3
Bestia natural Grande (reptil)	150 PX
PG 55; Maltrecho 27	Iniciativa +3
CA 15, Fortaleza 17, Reflejos 15, Voluntad 13 Percepción +1	
Velocidad 8	
Acciones estándar	
⬇ Pico ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d8 + 4 de daño.	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d6 + 4 de daño.	
⬇ Salto ♦ A voluntad	
Efecto: El crodlu puede moverse su velocidad. Se mueva o no el crodlu, puede emplear pico y garras, realizando cada ataque contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el objetivo también es derribado, quedando tumbado.	
Fue 19 (+5) Des 15 (+3) Sab 11 (+1)	
Con 15 (+3) Int 03 (-3) Car 08 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

Tyron Tsalaxa (T)	Acechador de élite nivel 5
Humanoide natural Mediano, humano	400 PX
PG 102; Maltrecho 51	Iniciativa +9
CA 19, Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 15 Percepción +3	
Velocidad 6 Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
Rasgos	
Ventaja en combate	
Tyron inflige 1d6 de daño adicional a cualquier objetivo que le conceda ventaja en combate	
Acciones estándar	
⬇ Estoque (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 2d6 + 3 de daño, y Tyron se desplaza 1 casilla.	
⬇ Ballesta de mano (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10/20 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 1d6 + 3 de daño, y daño continuado 5 por veneno (salvación termina).	
⬇ Picadura doble ♦ A voluntad	
Efecto: Tyron realiza un ataque de estoque y uno de ballesta de mano, cada uno contra un objetivo diferente. No produce un ataque de oportunidad del objetivo del ataque de estoque cuando realiza el ataque de ballesta de mano.	
Acciones menores	
⬅ Finta llamativa ♦ Recarga [!]	
Ataque: Cercano explosión 3 (enemigos en la explosión); +6 contra Voluntad	
Impacto: El objetivo concede ventaja en combate a Tyron hasta el final de su siguiente turno.	
Habilidades Engañar +9, Perspicacia +8, Sigilo +10	
Fue 15 (+4) Des 17 (+5) Sab 12 (+3)	
Con 14 (+4) Int 13 (+3) Car 15 (+4)	
Alineamiento maligno	Idiomas común
Equipo armadura de cuero, estoque de obsidiana, ballesta de mano, 10 virotes envenenados	

La Bóveda de Darom Madar

2 asesinos veteranos (V)	Hostigador nivel 4
Humanoide natural Mediano, humano	175 PX c/u
PG 54; Maltrecho 27	Iniciativa +7
CA 18, Fortaleza 16, Reflejos 16, Voluntad 15 Percepción+4	
Velocidad 6	
Acciones estándar	
⚔ Espada larga de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño. Si el objetivo concede ventaja de combate al asesino veterano, el objetivo sufre daño continuado 5 (salvación termina).	
🏹 Ballesta (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 20 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 1d8 + 3 de daño.	
⚡ Sin escape (arma) ♦ Recarga 🎲 🎲	
Requisitos: El asesino veterano debe tener ventaja de combate contra el objetivo.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 2d8 + 3 de daño, y el objetivo queda derribado y ralentizado (salvación termina).	
Acciones menores	
🏃 Paso flanqueador ♦ A voluntad	
Efecto: El asesino veterano puede desplazarse 1 casilla como acción menor si el desplazamiento le sitúa en una posición de flanco contra un enemigo.	
Habilidades Atletismo +10, Engañar +8, Sigilo +10	
Fue 16 (+5) Des 17 (+5) Sab 14 (+4)	
Con 14 (+4) Int 13 (+3) Car 13 (+3)	
Alineamiento maligno	Idiomas común
Equipo espada larga de hueso, ballesta, 10 virotes	

Crodlu de guerra (B)	Bruto nivel 5
Bestia natural Grande (reptil)	200 PX
PG 76; Maltrecho 38	Iniciativa +5
CA 17, Fortaleza 19, Reflejos 17, Voluntad 15 Percepción +3	
Velocidad 8	
Acciones estándar	
⚔ Pico ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA	
Impacto: 2d6 + 3 de daño.	
⚔ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA	
Impacto: 1d8 + 4 de daño.	
🏃 Salto ♦ A voluntad	
Efecto: El crodlu puede moverse a su velocidad. Se mueva o no el crodlu, puedes emplear pico y garras, realizando cada ataque contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el objetivo también es derribado, quedando tumbado.	
Acciones desencadenadas	
Salto montado (montura) ♦ Encuentro	
Desencadenante: El crodlu carga contra un enemigo mientras es montado por un jinete aliado de 5º nivel o superior.	
Efecto (ninguna acción): El jinete del crodlu puede realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo como acción gratuita contra el objetivo de la carga del crodlu.	
Fue 20 (+7) Des 16 (+5) Sab 13 (+3)	
Con 16 (+5) Int 03 (-3) Car 08 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

Características de la zona.

Iluminación: Luz del día.

Rocas: Las rocas miden 10 pies de alto. Una prueba de Atletismo CD 10 es necesaria para trepar hasta lo alto de una.

Oasis seco: Esta zona una vez fue un oasis exuberante, pero el agua se seco hace años. El estanque esta recubierto de una gruesa capa de sal lo que hace muy difícil moverse a través de él y cuenta como terreno difícil.

Dunas: Las dunas son terreno difícil, como se marca en el mapa (con triángulos). Un personaje Mediano que derribado en un espacio con dunas gana ocultación total a los ataques a distancia.

Esquifes de arena: Los esquifes de arena (Sand Skiff) se levanta apenas 2 pies sobre el suelo, dejando espacio para que un personaje derribado repte por debajo de uno. Un personaje bajo un esquife de arena posee cobertura superior (-5 a las tiradas de ataque).

