

LA IRA DEL SEÑOR DE LA TORMENTA™



Enfrentate a los peligros de la Costa de la Espada en esta aventura
para el juego de rol más importante del mundo



SI LOS PERSONAJES YA JUGARON EL Dragón del Pico Agujahelada, ya habrán salvado el área alrededor de Phandalin de muchas amenazas, grandes y pequeñas, y es probable que estén en el nivel 7, listos para su próximo desafío. La Costa de la Espada es una región de los Reinos Olvidados repleta de peligros e intrigas. A poca distancia al oeste de Phandalin por el Sendero de Triboar, donde se encuentra con la carretera principal, te esperan planes más nefastos y monstruos terribles.

La Ira del Señor de la Tormenta es una aventura de D&D diseñada para personajes de nivel 7. Puedes ejecutar esta aventura para tan solo uno o hasta seis jugadores. Para cuando los personajes completen los desafíos presentados, estarán en el nivel 9 y listos para asumir los desafíos de las próximas aventuras de esta serie: *la Estela del Dragón Durmiente* y *Contención Divina*.

JUGANDO LA AVENTURA

Para llevar a cabo esta aventura, necesitas los libros de reglas básicos de la quinta edición de D&D: el *Manual del Jugador*, *La Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos*. La *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada* es útil pero no imprescindible. El *Manual de Monstruos* contiene bloques de estadísticas para la mayoría de las criaturas que se encuentran en esta aventura. Todos los bloques de estadísticas necesarios se incluyen allí o en el apéndice A. Cuando el nombre de una criatura aparece en negrita, es una señal visual para que busques el bloque de estadísticas de la criatura en el *Manual de Monstruos*, a menos que el texto de la aventura te remita al apéndice de monstruos en esta aventura.

Los hechizos y el equipo mencionados en la aventura se describen en el *Manual del Jugador*. Los objetos mágicos se describen en la *Guía del Dungeon Master*.

En varios lugares, la aventura presenta un texto descriptivo que está destinado a ser leído o parafraseado en voz alta a los jugadores. Este texto de lectura en voz alta se desplaza en cuadros como este. El texto en recuadro se usa más comúnmente para describir ubicaciones o presentar fragmentos de diálogo guionizado.

ABREVIATURAS

En este libro aparecen las siguientes abreviaturas:

PG = Puntos de vida
CA = Clase de armadura
CD = Clase de dificultad
PC = puntos de experiencia
ppl = pieza(s) de platino
Po = Pieza(s) de oro
Pep = pieza(s) electro(s)
Pp = Pieza(s) de plata
Pc = Pieza(s) de cobre
PNJ = Personaje No Jugador
LB = Legal Neutral
CB = Caótico Bueno
NB = Neutral Bueno
LN = Legal Neutral
N = Neutra
LE = Legal Maligno
CN = Caótico Neutral
CM = Caótico Maligno
NM = Neutral Maligno
DM = Dungeon Master

UN SOLO JUGADOR

Si estás ejecutando esta aventura para un solo jugador, puedes darle a ese jugador un compañero como personaje secundario. Deja que el jugador elija uno de los compañeros pregenerados que vienen con esta aventura. Si un compañero se pierde o ya no es necesario, el personaje del jugador puede regresar a Leilon y adquirir uno nuevo.

USO DE COMPAÑEROS

Asegúrate de que el jugador comprenda los roles y las limitaciones de los compañeros en esta aventura:

Los compañeros son compañeros incondicionales que pueden realizar tareas tanto dentro como fuera del combate, incluidas cosas como montar el campamento y llevar equipo.

Lo ideal es que las habilidades de un compañero complementen las del personaje principal. Por ejemplo, un lanzador de hechizos es un buen compañero para un luchador o un pícaro.

AJUSTE DE ENCUENTROS

Esta aventura contiene consejos para ajustar los encuentros en función del número de personajes del grupo. Tienes el poder de modificar el número de enemigos en un encuentro y sus totales de puntos de vida como mejor te parezca. Si necesitas ajustar la dificultad de un encuentro durante el combate, puedes alterar los totales de puntos de vida sin que los personajes del jugador lo sepan y hacer que los enemigos se retiren o lleguen refuerzos según sea necesario.

LA COSTA DE LA ESPADA

El mapa de la Costa de la Espada del DM muestra una región de los Reinos Olvidados llamada la Costa de la Espada. Este mapa es solo para los ojos del DM, ya que indica las ubicaciones de los lugares descritos más adelante en esta aventura o las aventuras que siguen. También se incluye una versión del mapa para el jugador con esta aventura. Se puede compartir libremente con los jugadores a medida que sus personajes exploran la región.

Las ubicaciones geográficas marcadas tanto en el mapa del DM como en el mapa de los jugadores se describen a continuación en orden alfabético. Esta información no es secreta y se puede compartir con los jugadores si solicitan detalles sobre una ubicación.

BOSQUE DEL JARDÍN DE LA KRYPTA

Este antiguo bosque escondido detrás de las Montañas de la Espada contiene las ruinas de antiguas civilizaciones enanas. La guarida de la **dragona verde anciana** Clugiyliamatar, apodada la Vieja Roehuesos, se encuentra en estos bosques.

BOSQUE DE NEVERWINTER

El bosque al este de Neverwinter parece tener una cualidad mágica, o al menos un aire de secreto místico. Se rumorea que los lanzadores de hechizos solitarios habitan en lo más profundo de su interior.

CARRETERA PRINCIPAL

Esta vía abraza la costa, conectando Neverwinter con las ciudades costeras de Luskan al norte y Aguas Profundas al sur.

Durante años, el tramo de carretera al sur de Neverwinter cayó en desuso debido a los frecuentes ataques de monstruos. Recientemente, se han hecho esfuerzos para mantener la carretera segura, con patrullas ligeras de guardias a caballo que se mueven entre Neverwinter y Leilon.

COLINAS DEL METAL ESTELAR

Esta gama de montículos rocosos se llama así porque el área ha sido el sitio de impacto de una serie de lluvias de meteoros durante milenios. Las colinas están embrujadas por tribus bárbaras despiadadas, lo que da a otras pocas razones para visitar la zona.

ESTERO DE LOS HOMBRES MUERTOS

Los viajeros de la carretera principal, que bordea la mera hacia el este, deben resistirse a ser atraídos por las frías y desoladas aguas. Muchos han perecido en el mero, atraídos por las historias de castillos en ruinas medio hundidos en el fango. Para obtener más información sobre esta ubicación, consulte “La Patrulla Desaparecida”.

SWORD COAST

1 hex = 5 miles



- City
- Town
- Ruins
- Point of Interest
- Peak
- Road
- Trail
- River
- Forest
- Marsh
- Hills
- Mountains

LEILON

Este pequeño pueblo a lo largo de High Road está en medio de la reconstrucción después de haber estado abandonado durante años. Sirve como base principal de los personajes durante esta aventura.

NEVERWINTER

Esta ciudad sufrió graves daños cuando el monte Caldhora entró en erupción hace unos cincuenta años. Ahora, la Ciudad de las Manos Hábiles trabaja para reconstruirse bajo la atenta mirada de su Lord Protector, Dagult Neverember, que gobierna en ausencia de un heredero a la corona de Neverwinter. En la actualidad, no se sabe de la existencia de herederos legítimos de la antigua línea real de Alagondar, y muchos creen que la línea ha terminado. Lord Neverember, sin correr riesgos, paga o se deshace silenciosamente de cualquiera que afirme tener una conexión con los gobernantes de antaño.

PHANDALIN

Ubicado en las estribaciones de las Montañas de la Espada, Phandalin es un asentamiento minero anodino que recientemente tuvo problemas con un dragón blanco llamado Cryovain. El dragón fue despachado por un grupo de aventureros. Para obtener más información, consulta *El Dragón del Pico Agujahelada* en el kit Esencial de D&D y *Ayuda en Phandalin en* en esta aventura.

MONTAÑAS DE LA ESPADA

Estas montañas escarpadas, escarpadas y cubiertas de nieve son el hogar de tribus dispersas de orcos, así como de muchos monstruos. El Pico de la Aguja de Hielo es el más alto de ellos. Sus estribaciones están sembradas de ruinas de reinos pasados, y más de unas pocas mazmorras y tumbas medio olvidadas.

SENDERO DE TRIBOAR

Este camino al sur del Bosque de Neverwinter es la ruta más segura entre Neverwinter y la ciudad de Triboar, ubicada en el valle de Dessarin al este. El sendero no está patrullado y los ataques de monstruos son comunes.

COMIENZA LA AVENTURA

La aventura comienza cuando los personajes viajan hacia la ciudad de Leilon. El asentamiento ha sido destruido y reconstruido muchas veces a lo largo de su larga historia, y actualmente se encuentra en una etapa temprana de un período de reconstrucción.

Los colonos encargados de reconstruir Leilon están financiados por el Lord Protector de Neverwinter, Dagult Neverember. Lord Neverember espera que la ciudad pueda actuar como un punto de paso seguro entre las ciudades de Neverwinter y Aguas Profundas, así como proteger a los viajeros de las amenazas que se originan en el pantanoso Estero de los Hombres Muertos.

A medida que avanza la aventura, los personajes se ven envueltos no solo en la reconstrucción de Leilon, sino también en la lucha de poder que se desarrolla entre los colonos de Leilon y las terribles fuerzas que buscan su destrucción.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

A medida que los colonos de Leilon se entregan a la ardua tarea de crear un asentamiento defendible en las peligrosas tierras salvajes de la Costa de la Espada, amenazas aún mayores se ciernen a su alrededor.

Dos fuerzas del mal se levantan cerca, ansiosas por controlar la región alrededor de Leilon y, finalmente, la Costa de la Espada. El primero es un culto a Talos, dios de las tormentas, liderado por la sacerdotisa Fheralai Juratormenta. El cuartel general del culto se encuentra dentro de un acorazado caballero de la muerte, un acorazado no muerto varado cerca de un templo de Talos llamado la Torre de las Tormentas.

Al mismo tiempo, Ularan Mortus, un sacerdote del dios de la muerte Myrkul, y sus seguidores están levantando un ejército de muertos vivientes para asediar la ciudad de Neverwinter. El espíritu del dragón negro muerto Chardansearavitríol, también conocido como Muerte de Ébano, ayuda a Ularan Mortus a cambio de ayuda para encontrar y apoderarse del cuerpo de un dragón vivo para habitarlo.

La gente de Leilon desconoce por completo estas amenazas, ya que se centran en peligros más inmediatos, como los animales salvajes y las bestias monstruosas que deambulan en el Mero de los Hombres Muertos. A medida que los aventureros interactúan con los aldeanos, ayudándolos a reconstruir y luchando contra los peligros inmediatos, los espectros de estas dos amenazas más grandes comienzan a crecer y tomar forma.

A lo largo de la trilogía (*La Ira del Señor de la Tormenta*, *La Estela del Dragón Durmiente* y *Contención Divina*), los aventureros deben lidiar con las dos fuerzas principales del mal, así como con muchas amenazas más pequeñas, por no mencionar los muchos pequeños dramas de un grupo de colonos que intentan trabajar en armonía en un proyecto que podría ser demasiado grande para ellos. Sin embargo, con la ayuda de los héroes, los colonos de Leilon podrían sobrevivir.

LEILON COMO BASE DE OPERACIONES

Si juegas *La Cólera del Señor de la Tormenta*, *La Estela del Dragon Durmiente* y *Contención Divina* como una campaña completa, la villa de Leilon debería convertirse en un importante punto focal de juego. Esto te da una oportunidad única, porque los aventureros pueden poner su propio sello en la ciudad de una manera muy real y personal.

En esta aventura inicial, la ciudad es poco más que unos pocos edificios y cimientos destartados. Las personas y las ubicaciones de Leilon pueden ser alteradas o creadas de nuevo por ti, el DM, en función de los intereses de los aventureros.

Por ejemplo, el Santuario de Lathander está siendo construido por Merrygold Brightshine, sacerdote del Señor de la Mañana. Si alguno de los personajes venera a Lathander, podría usar sus recursos (riqueza, días de inactividad, conexiones, etc.) para ayudar en su construcción, haciendo que el santuario sea más grandioso de lo que podría ser de otra manera.

Alternativamente, si uno de los personajes adora a una deidad diferente, podría decidir invertir en un templo a su dios, en cuyo caso un templo de algún otro poder podría reemplazar el Santuario de Lathander, trayendo un nuevo NPC a la ciudad para supervisarlos.

Esta aventura comienza en una modesta posada al borde de la carretera, donde los personajes pueden hacer algunos amigos y probar por primera vez la batalla más grande en la que están a punto de verse envueltos.

GANCHOS DE AVENTURA

AMIGOS Y FAMILIARES

Los amigos y familiares de uno o más de los aventureros podrían estar entre los colonos de Leilon. Esos conocidos podrían pedir ayuda a los aventureros en un sentido general, para proteger el área. O esas conexiones podrían requerir que los aventureros realicen tareas específicas.

AMOR POR LA AVENTURA

Algunos aventureros, esos valientes y tontos bienhechores, pueden simplemente seguir la aventura, dondequiera que los lleve. Cuando estos personajes presencian y frustran el ataque a la Posada La Vera del Camino, el curso natural de los acontecimientos los lleva junto a Leilon, y de allí a las tramas y maquinaciones más grandes de los antagonistas en la campaña.

ESPÍAS DE AGUAS PROFUNDAS

Los enemigos de Dagult Neverember en Aguas Profundas no confían en el hombre, y con razón. Los representantes del consejo gobernante de Aguas Profundas, conocidos como los Señores de Aguas Profundas, podían contratar a los aventureros para que se hicieran pasar por colonos en Leilon, mientras informaban de cualquier cosa sospechosa a los gobernantes de la ciudad. En poco tiempo, los aventureros se verán envueltos en la acción (o, en lugar de espiar para los Señores de Aguas Profundas, los aventureros podrían ser contratados por cualquier grupo poderoso en el área de la Costa de la Espada).

INTERESES EN LEILON

La tierra y la propiedad son valiosas a lo largo de la Costa de la Espada. Por su servicio, alguien con un interés personal en Leilon podría ofrecer a los personajes su propia tierra. Podrían usar este terreno para construir un negocio, una fortaleza, una torre o cualquier otra estructura que les guste.

MERCENARIOS DE LORD NEVEREMBER

Dagult Neverember sabe que la reconstrucción de Leilon requiere protección. Podía contratar a los aventureros para defender la ciudad de los ataques y rastrear cualquier amenaza.

BIENVENIDOS A LEILON

Leilon fue una vez una ciudad minera que vendía cobre, níquel y plata a Aguas Profundas. También era un puerto donde los mercaderes a veces descargaban mercancías en barcasas (ya que la mayoría de los barcos no pueden pasar por las marismas poco profundas de la ciudad) para ser transferidas a las ciudades a lo largo de la Costa de la Espada.

Hace doscientos años, el mago Thalivar estableció aquí su hogar y erigió una torre en el centro de la ciudad para llevar a cabo sus estudios místicos. La Casa de Thalivar estaba coronada con una baliza plana que atraía a criaturas de otros planos a la estructura, atrapándolas allí. Después de que Thalivar desapareciera misteriosamente, la gente de Leilon se contentó con dejar en paz a su torre y a los monstruos que había dentro.

La Plaga de Hechizos, un fenómeno divino que retorció la magia de Faerûn, corrompió las defensas de la torre. Las criaturas selladas en su interior fueron liberadas para atacar a Leilon, y la magia de la baliza planar fue redirigida de vuelta al Plano Material, lo que provocó que los humanoides que la miraban se paralizaran. Leilon fue rápidamente invadida y posteriormente abandonada y ha permanecido así durante más de un siglo.

La primera acción que las fuerzas de Neverwinter llevaron a cabo en Leilon fue destruir el faro planar dentro de la Casa de Thalivar. Gallio Elibro, un **mago**, lo ha reconstruido para realizar sus propios estudios en el Plano Etéreo. Revisa "La Casa de Thalivar" para más información.

Antes de su caída, Leilon fue defendida por un grupo de aventureros poco organizados llamados las Espadas de Leilon. Cuando la Casa de Thalivar liberó a sus monstruos, las Espadas lucharon para cubrir la huida de la gente del pueblo. Murieron y se convirtieron en fantasmas ligados a las ruinas de Leilon. Ahora observan la reconstrucción de la ciudad con cautela, con la esperanza de que la torre reconstruida no traiga un desastre similar.

Cuando los personajes lleguen por primera vez a la ciudad (después de asegurarla durante la misión "Un Día Normal en Leilon"), muestra el Mapa de Leilon a los jugadores y usa el siguiente texto de lectura en voz alta:

Leilon es una ciudad en ruinas rodeada por una muralla de tierra. Al suroeste, los nuevos colonos intentan construir muelles para barcasas, hechos para cruzar el pantano y encontrarse con barcos mercantes en el mar.

A las afueras de la ciudad, un campamento de colonos se encuentra bajo los árboles a lo largo de la Carretera Alta. En el centro de la torre, la Casa de Thalivar, una torre de magos, se eleva como un faro, cuatro veces la altura de cualquier otro edificio. La ciudad está en ruinas, pero los colonos de Neverwinter trabajan rápidamente, limpiando y reconstruyendo.

EXPLORANDO LEILON

Es posible que los personajes deseen explorar establecimientos clave dentro de Leilon. Estos lugares están marcados en mapa de Leilon. Algunas de las ubicaciones no existen al comienzo de la aventura, pero pueden construirse en el momento que elijas, después de que los personajes lleguen por primera vez a Leilon, pero antes del final de la aventura.

CAMPAMENTO DE COLONOS

Vagones circulares, tiendas de campaña, fogatas y cajas de suministros componen el extenso campamento de colonos en las afueras de la ciudad. La mayor parte de los asuntos de la ciudad se llevan a cabo aquí, ya que el ayuntamiento se reúne regularmente para planificar la reconstrucción y discutir cualquier amenaza en la región. Entre los concejales se encuentran:

GRIZZELDA COPPERWRAUGHT

Lord Neverember encargó a esta ruda enana que supervisara el trabajo de construcción de Leilon. A sus espaldas, la gente del pueblo la llama "La Gruñona".

SARGENTO HAZZ YORRUM

Este desaliñado Damarano supervisa a los soldados de Neverwinter, pero delega en el mago de la ciudad Gallio Elibro la mayoría de las decisiones.

MERRYGOLD BRILLOLUCIENTE

Esta amable mediana es la sacerdotisa local de Lathander, dios de la luz. Merrygold ayudó a fundar la ciudad después de su reconstrucción y es amada por su gente.

VALDI ESTAPAAR

Lord Neverember le dio a esta mujer semielfa el trabajo de supervisar la industria pesquera de la ciudad. Con la reciente apertura del muelle, se ha convertido en una de las figuras más importantes de la ciudad.

CASA DE THALIVAR

La torre de este mago ha sido reconstruida recientemente como guarnición para los soldados de Neverwinter. Gallio Elibro es un humano Rashemi de mediana edad y carácter melancólico con las estadísticas de **Mago** (excepto que tiene preparado el conjuro de *Erudición en Leyendas* en lugar de *cono de frío*). Llegó a Neverwinter para encontrar y descubrir los secretos de la Casa de Thalivar. Gallio ha encontrado muchos diarios codificados dentro de las ruinas, que descifró. Ahora ha reconstruido la baliza plana de la torre y la está usando para estudiar a las criaturas del Plano Etéreo.

Gallio no habla mucho de su trabajo con los aventureros, pero está dispuesto a lanzar hechizos a cambio de oro. El mago lanza el hechizo de la leyenda por 400 po.

EXPLANADA DE LAS BARCAZAS

Seis barcazas cubiertas de barro están encadenadas y varadas en el borde de Leilon, donde la ciudad se encuentra con el pantano. La capitana de la barcaza es una anciana enana llamada Rorsta Manoyunque. Alquila una barcaza por diez días por 10 po.

ISLA DE LOS ÍDOLOS

La Isla de los Ídolos se eleva desde las marismas a pocos metros de Leilon. Contiene los restos de estatuas desmoronadas de nobles humanos olvidados. Los colonos afirman escuchar voces susurradas en la isla por la noche, que los invitan a ver sus destinos. Si los personajes caminan por la isla por la noche, también escuchan estos susurros.

Un personaje que pase la noche en la isla tendrá sueños vagos y proféticos de aventuras por venir. Por ejemplo, el personaje puede ver nubes de tormenta que se arremolinan sobre Leilon, un galeón hecho de huesos o una estatua brillante de un enano parado en un cañón. Al final de la noche, el personaje deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 13. Si tiene éxito, el personaje se ve reforzado por los extraños sueños y gana inspiración. En caso de fracaso, el personaje ganará un nivel de agotamiento.

PECULIARIDADES DE AUBREY

Esta tienda está repleta de curiosidades extraídas de las ruinas de Leilon: viejas cañas de pescar, ídolos de pantano, cascacos mineros y otras rarezas. Un caprichoso hombre lluskano llamado Aubrey Silverspun dirige la tienda. Tira un d20 en la mesa de Peculiaridades para ver lo que tiene que ofrecer cuando los personajes lo visiten.

PECULIARIDADES

d20	Peculiaridad
1-2	Objeto mágico aleatorio (Tabla C)
3-10	Baratija aleatoria
11-20	Kit de herramientas único (grabado, etc.)

Un tríptico pintado sobre el mostrador muestra a tres aventureros: una guerrera de piel oscura, un enano de barba roja y un tercero cuyo retrato se ha desvanecido con el tiempo. Aubrey explica que se trata de las "Espadas de Leilon": una antigua compañía de aventureros de la zona.

PESQUERÍA

El edificio de la pesquería sirve como ayuntamiento. Durante el día, el almacén acoge a varios pescadores que venden sus capturas diarias en puestos y comerciantes que venden y reparan equipos de pesca.

PLAZA MAYOR

La plaza de la ciudad de Leilon se ha convertido en un lugar donde los vendedores locales y los que pasan por la ciudad pueden instalar puestos para vender sus productos. Una vendedora, una herrera humana llamada Zana Taylish, es una residente de Leilon que vende armaduras y armas. Los objetos más exóticos (como pergaminos de hechizos u otros objetos mágicos consumibles) podrían estar disponibles en un comerciante ambulante en la plaza a discreción del DM. El costo de tales artículos debería ser alto (y tal vez requiera un favor de los aventureros además de un intercambio de oro).

SANTUARIO DE LAZHANDER

Este santuario dedicado a Lathander, dios de la luz, fue el primer templo que se reconstruyó en Leilon. Merrygold Brightshine, una joven mediana extrovertida con las estadísticas de **sacerdote**, cuida del santuario y ofrece consejo a cualquiera que rece en el pequeño altar de piedra a Lathander en el interior. Ella dirige los servicios en el santuario todos los días al amanecer.

Merrygold lanzará el hechizo de *curar heridas* por una donación de 10 po al santuario y el hechizo de *restauración menor* por una donación de 20 po.

TABLERO DE MISIONES

A diferencia de *El Dragón del Pico Agujahelada* y las dos aventuras que siguen a esta, esta aventura no usa un "tablero de misiones". (Consulta más adelante la barra lateral "Una Nota sobre el Tablero de Misiones"). A continuación, se muestra una lista de las misiones y cómo se pueden llevar a cabo.

MISIONES INICIALES

Las dos primeras misiones ocurren cuando los personajes viajan a Leilon por primera vez:

MISION ASALTO A LA POSADA LA VERA DEL CAMINO

Esta búsqueda ocurre cuando los personajes, viajando hacia Leilon, donde el Camino Principal se encuentra con el Sendero de Triboar, se encuentran con una horda de muertos vivientes que atacan una posada al borde del camino. Si los personajes emprenden esta misión, véase "Asalto a la Posada La Vera del Camino".

MISIÓN UN DÍA NORMAL EN LEILON

Esta búsqueda ocurre cuando los personajes llegan a las afueras de Leilon y descubren que la ciudad ha sido evacuada debido a un ataque desde el mar. Si los personajes emprenden esta búsqueda, revisa "Un Día Normal en Leilon".

UNA NOTA SOBRE EL TABLÓN DE MISIONES

El Dragón del Pico Agujahelada utiliza una excelente mecánica de misiones de control de campaña para orientar a los personajes en la dirección correcta: el tablero de misiones. Las otras dos aventuras de esta serie también usan el tablero de misiones. En general, la idea del tablero de misiones funciona de maravilla para mostrar a los jugadores qué opciones tienen para buscar aventuras.

Al comienzo de esta aventura, la ciudad de Leilon no tiene un tablero de misiones, porque la infraestructura de la ciudad no está en su lugar. No tiene mucho sentido tener un tablero de misiones cuando los aventureros son las únicas personas en la ciudad que son capaces de realizar las tareas que la ciudad necesita hacer.

En su lugar, puedes usar el ayuntamiento para presentar posibles misiones a los personajes. Muchas de las misiones de la aventura suceden de improviso, por lo que en lugar de hacer que los personajes aprendan sobre las necesidades de la ciudad en un tablero, uno de los tres miembros del consejo de la ciudad se acercará directamente a los personajes.

Si aún desea dar a los personajes la libertad de elegir entre una variedad de misiones, los diferentes miembros del consejo podrían tener diferentes ideas sobre qué misión es la más importante y el juego de roles del conflicto entre los miembros del consejo puede agregar profundidad a la historia. ¿Se molestará un miembro del consejo si los personajes eligen primero una misión diferente? ¿Tendrán que hacer algo para volver a ganarse el favor de ese miembro?

MISIONES ADICIONALES

Después de que los personajes completen las dos misiones iniciales, pueden residir en Leilon y ser llamados a completar cualquiera de las otras misiones, excepto la misión final. Estas misiones son proporcionadas por varios miembros de la comunidad de Leilon. Estos se pueden completar en cualquier orden.

MISIÓN AYUDA DESDE PHANDALIN

El ayuntamiento pide a los personajes que acompañen a un cabrero gnomo a Phandalin para vender sus cabras, así como para recoger los suministros que necesita el pueblo. Si los personajes emprenden esta misión, revisa "Ayuda desde Phandalin".

MISION TORMENTA EN LA VERA DEL CAMINO

Esta misión se desencadena cuando la ciudad se da cuenta de que, en un día por lo demás hermoso, una terrible tormenta se desata en la distancia, directamente sobre la Posada del Camino. El ayuntamiento, preocupado por el fenómeno y por cualquier persona atrapada en él, pide al partido que investigue. Si los personajes emprenden esta misión, revisa "Tormenta en La Vera del Camino".

MISION LA CASA DE THALIVAR

En una noche cualquiera, el grupo se encuentra con soldados que huyen de la Casa de Thalivar asustados. Los soldados tienen demasiado miedo de regresar, pidiéndole al grupo que investigue y verifique el bienestar de Gallio Elibro, el mago a cargo de la reconstrucción de las torres. Si los personajes emprenden esta búsqueda, revisa "la Casa de Thalivar".

MISION PATRULLA DESAPARECIDA

Uno de los residentes de la ciudad, Breltora Ojos Rojos, señala que una de las patrullas en el Mero de los Hombres Muertos llega tarde a su regreso. Aunque el comandante no está preocupado, el grupo aún puede optar por buscarlos. Si los personajes emprenden esta misión, revisa "la Patrulla Desaparecida".

MISION LOS ACANTILADOS DEL TRUENO

La misión final de esta aventura tiene lugar en los Acantilados del Trueno, cuando se basa la amenaza local de anacoretas. No hay un disparador o PNJs que otorgue esta misión, ya que la ubicación y el significado de la amenaza solo se aprenden después de realizar las otras misiones. Cuando los personajes emprendan esta búsqueda, revisa "Los Acantilados del Trueno".

SUBIENDO DE NIVEL

Los personajes avanzan de nivel completando misiones. Independientemente de la cantidad de personajes en el grupo, ganan un nivel cuando completan tres misiones. El encuentro inicial, "Asalto a la Posada La Vera del Camino", no cuenta como una misión.

ASALTO A LA POSADA LA VERA DEL CAMINO

A medida que los aventureros viajan hacia Leilon, pasan por la Posada La Vera del Camino, que está siendo atacada por criaturas no muertas. Los aventureros pueden frustrar el ataque y conocer a los residentes de la posada, aprendiendo un poco sobre Leilon en el proceso.

Las aventuras “Asalto a la Posada La Vera del Camino” y “Un Día Normal en Leilon” están equilibradas para los personajes de nivel 7, aunque los personajes de nivel 8 también deben ser desafiados.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Muchos emprendedores han tratado de mantener una posada donde el Sendero de Triboar se encuentra con la Carretera Alta. Algunos han tenido éxito durante muchos años antes de ser víctimas de monstruos o bandidos. Otros se han dado por vencidos con relativa rapidez, cuando los peligros se hacen evidentes.

La actual propietaria de la Posada La Vera del Camino es Martisha Parlaviña, una llamativa semielfa cuyos agradables rasgos contrastan con su comportamiento duro. Es fría, calculadora, carismática y sabe cómo administrar un negocio con una eficiencia despiadada y un ojo para las ganancias.

El camarero es Backes Dunfield, un humano con la cara llena de cicatrices y una sonrisa torcida. Comenzó a trabajar para Martisha hace seis meses y rápidamente demostró ser un valioso teniente.

El cocinero es Cooragh Struckt, un semiorco que ha sido amigo íntimo y confidente de Martisha durante muchos años. Cooragh es famosa por sus guisos y pasteles de carne increíblemente sabrosos y alarmantemente bien condimentados.

ATAQUE DE MUERTOS VIVIENTES

Este encuentro ocurre por la noche. A medida que los personajes se acercan al cruce del Triboar Trail y High Road, prepara la escena:

Un edificio de forma extraña se encuentra en la confluencia del Triboar Trail y High Road. Dos entradas al edificio son evidentes: una más pequeña en la esquina norte, y otra más grande, adecuada para bestias de carga y carretas, cerca de la primera.

En este momento, ambos conjuntos de puertas están siendo atacados por figuras humanoides. Ya han roto la puerta más pequeña y están empezando a hacer grietas en la más grande.

La puerta más pequeña conduce a un guardarropa, y otra puerta bloquea el camino a la sala común desde allí. Las puertas más grandes conducen al patio, donde hay establos y una herrería.



Monstruos. El grupo de criaturas atacantes está compuesto por 1 **zombi** por personaje jugador y 1 **espectro** por cada dos personajes (redondeado hacia abajo), excluyendo a los compañeros. Los zombis son los únicos que atacan el edificio. Los espectros salen de la oscuridad después de que el grupo se acerca a los zombis.

Los zombis no se darán cuenta de la presencia del grupo hasta que los aventureros estén a menos de 60 pies de ellos, o hasta que el grupo ataque. Luego, todos los monstruos se dejarán de lado el edificio y se centrarán en el grupo, que es más fácil de alcanzar.

Si los zombis son derrotados y examinados, los personajes verán que cada uno lleva una marca en la frente en forma de calavera. Una comprobación exitosa de Inteligencia (Religión) CD 15 revela que esta marca probablemente se usó como parte de un ritual para crear las criaturas, y que es similar al símbolo del dios de la muerte Myrkul.

Ocupantes de la posada. La gente dentro de Wayside Inn ha bloqueado las puertas y ventanas, con la esperanza de que los zombis no puedan romper las puertas. Si el grupo tiene dificultades para lidiar con las criaturas, los ocupantes de la posada pueden abrir las ventanas y disparar ballestas u otras armas de misiles a los monstruos para ayudar.

CONSECUENCIAS

Suponiendo que los aventureros derrotan la amenaza, los ocupantes abrirán las puertas y ventanas, permitiendo la entrada del grupo.

Martisha está agradecida, pero no está entusiasmada en sus elogios o recompensas. Ofrece a los personajes comida por sus esfuerzos, pero no bebida ni alojamiento. Backes y los otros ocupantes, sin embargo, se aseguran de que los personajes beban gratis esta noche. Un comerciante ambulante también se ofrece a pagar el alojamiento de los personajes para la noche.

Usa las viñetas a continuación para interpretar el resto de la noche en La Posada la Vera del Camino:

- Martisha se sienta en un rincón en una mesa solitaria, estudiando detenidamente los discos y observando el negocio. Responde a cualquier intento de conversación con brusquedad. Quiere asociarse con los colonos de Leilon para establecer un pacto de protección mutua, así como un pacto comercial en el que venda sus verduras y ganado a cambio de los bienes que producirán.
- Backes mantiene la cerveza fluyendo toda la noche para los aventureros. Les dice que renunció a una vida como corsario (es decir, pirata) para entrar en negocios en tierra. Trabaja en el bar y ayuda a Martisha, pero espera algún día abrir su propio lugar en Neverwinter o Aguas Profundas. Lleva un colgante alrededor de su cuello en forma de tridente, que dice que la tripulación de su último barco usó como una forma de apaciguar a los muchos dioses del mar.
- Cooragh solo sale de la cocina el tiempo suficiente para agradecer a los aventureros y darles un trozo de su pastel de cerdo especial. Es muy picante, pero delicioso para aquellos que pueden soportar la quemadura. En su cuello, debajo de cada oreja, hay tatuajes de dagas curvas. Si se le pregunta, admite que los consiguió porque sabía que molestaría a su madre, una humana de Luskan. Era una tontería juvenil, dice.

- La herrero que trabaja en la herrería de Wayside Inn es una mujer fornida llamada Teega que puede empuñar un martillo en cada mano como un titán. Su yunque está forjado en forma de delfín, y por la noche bebe en el bar con los demás clientes. Conoció a Backes después de que terminara su vida como pirata, y espera unirse a él para establecer un negocio en una ciudad en algún momento. Ella hace joyas en su tiempo libre y usa un juego de brazaletes de bronce con forma de tres rayos. Muestra con orgullo tres trajes de armadura de placas que creó, cada uno con el mismo símbolo que el diseño de sus brazaletes.
- Una joven mediana llamada Silla Barrescamas está sentada en una mesa, tarareando para sí misma. Viaja de Neverwinter a Leilon, con la esperanza de ser contratada como pescadora por Valdi Estapaar, la mujer a cargo de la pesca en la ciudad. Lleva su largo cabello recogido en cinco trenzas sobre la cabeza y es muy habladora. También toca bastante bien la armónica y está dispuesta a tener público.
- Tarbin Tul es un **bardo** viajero que deambula por High Road, en busca de nuevas canciones para añadir a su ya impresionante repertorio. Tarbin se sienta junto al fuego, cantando las cancioncillas de Silla en la armónica. Con mucho gusto compra una bebida para cualquiera que haya ayudado a ahuyentar a los muertos vivientes.
- Siéntete libre de poblar el resto de la posada con viajeros y personal. Hay camareros, granjeros que trabajan pequeños campos cercanos que abastecen a la posada con comida a cambio de protección y refugio en la tierra de la posada, granjeros que proporcionan carne y leche, y otros trabajadores. Algunas de estas personas vinieron aquí por Backes, y le sirven dentro del Culto de Talos.

ENGAÑO A LARGO PLAZO

Algunos de los trabajadores de la Posada la Vera del Camino son miembros del Culto de Talos. Esta información debe ocultarse a los personajes hasta que esté lista para ser revelada más adelante en la aventura. Colocar a los malos en el camino del grupo antes de que esté listo para ser revelado siempre es un riesgo, pero es un gran shock cuando vale la pena.

La mejor manera de disipar las sospechas es hacer que los personajes se hagan amigos de ellos desde el principio, especialmente durante este encuentro inicial. Los cultistas secretos pueden colmar de elogios, recompensas, bebidas gratis e información sobre los aventureros, ganándose su confianza y amistad.

Los detalles hacen la estafa. Esta estafa larga funciona mejor cuando proporcionas detalles que luego podrían resultar ser presagios de la verdad, si no pistas reales. Por ejemplo, el collar que lleva Backes es digno de mención al principio de la aventura, y más tarde queda claro lo que representa.

Donde Está la Pelotita?. En caso de que sus jugadores resuelvan las cosas demasiado rápido (o si alguien ya está familiarizado con la aventura), los detalles se pueden cambiar. Backes es el líder de los cultistas de Talos en la posada, pero no tiene por qué serlo. Tal vez Cooragh, la cocinera, es realmente la líder, y Backes es solo un chivo expiatorio que está usando para deshacerse de las sospechas. Con solo unos pocos ajustes, puedes mantener a tus jugadores adivinando incluso después de que crean que saben lo que está sucediendo.

UN DÍA NORMAL EN LEILON

Después de su tiempo en la Posada La Vera del Camino, los personajes tienen menos de veinte millas de viaje a lo largo de High Road para llegar a Leilon. Silla le pregunta si puede viajar con el grupo. Si dicen que no, ella simplemente los sigue a una distancia corta e indiscreta, tocando una melodía triste en su armónica ante la idea de ser rechazada por el grupo.

CONCEJO DE LA CIUDAD

Cuando el grupo llega a menos de una milla del lugar donde se está reconstruyendo la ciudad, se encuentran con una reunión improvisada de la ciudad. La mayor parte de la ciudad está aquí; han sido evacuados hasta este punto porque los guardias de la ciudad enviaron una advertencia de que alguien o algo estaba invadiendo Leilon.

Cuando los aventureros se acerquen a los colonos, usa el siguiente texto leído en voz alta para describir la escena:

Unas cincuenta personas se encuentran en un claro justo al lado de High Road, donde el bosque al noreste y el pantano al suroeste dan paso a pastizales a cada lado de la carretera. Los inicios de los jardines o los campos de cultivo más grandes están a medio cavar aquí.

La gente se arremolina presa del pánico. Algunos tiemblan de miedo, otros gritan de rabia, y en el centro de todo un enano enfurecido agita los brazos e intenta que los que la rodean la escuchen. Un humano de aspecto aburrido con una camisa de cadena y un escudo decorado con el sello de Neverwinter se encuentra junto al enano. Finalmente golpea su lanza contra su escudo para calmar el tumulto.

La enana es Grizzelda Copperwraught, a quien los colonos llaman "la Gruñona", pero nunca al alcance del oído de ella. Fue contratada personalmente por Lord Neverember para supervisar la reconstrucción de las estructuras que comprenderán la nueva ciudad. Instruye a los constructores y les da su paga al final de cada diez días.

Junto a Grizzelda está el sargento Hazz Yorum. Yorum es un **guardia** humano, y está a cargo de los soldados de Neverwinter que protegen a los colonos mientras se construye la ciudad. Es un cobarde, tan perezoso como corrupto.

Otras dos personas notables también están aquí: Merrygold Brightshine y Valdi Estapaar. Merrygold es un **sacerdote** de Lathander, el Señor de la Mañana. A él y a su iglesia se les dieron los derechos para construir el primer templo en Leilon. La iglesia de Lathander pagó generosamente por el honor, y Merrygold y su personal ayudan a asegurarse de que los trabajadores sean alimentados y atendidos fuera de sus deberes normales.

Valdi Estapaar es una pescadora semielfa a la que Lord Neverember le ha encomendado la tarea de supervisar la industria pesquera que se supone que debe apoyar a la ciudad a medida que se construye. El pescado que ella y sus subordinados capturan alimentan a la ciudad, y el exceso de pescado se cura y transporta a las villas cercanas para su venta.

La Gruñona, Merrygold y Valdi forman parte del Ayuntamiento de Leilon en este punto del desarrollo de la ciudad. Si bien la Gruñona es ostensiblemente la líder, el consejo vota sobre asuntos importantes, por lo que las decisiones de la Gruñona pueden ser anuladas si Merrygold y Valdi acuerdan un plan diferente.



UNA DECISIÓN DIFÍCIL

Los personajes se acercan al alcance del oído de la reunión justo cuando la Gruñonan está a punto de dirigirse a la gente del pueblo. Los personajes son libres de intervenir e interrumpir en cualquier momento, pero usa las viñetas a continuación para guiar la charla hasta que lo hagan:

- La Gruñona comienza reprendiendo a la gente del pueblo por ser una turba tan rebelde cuando evacuaron la ciudad. Llama a algunas personas por su nombre, avergonzándolas frente al grupo.
- Preguntará si alguien vio algo extraño sucediendo en la ciudad mientras evacuaban. Uno de los canteros afirmará que vio que algo extraño sucedía en el agua en el pantano, más allá de las islas pantanosas, pero luego recogió sus herramientas y corrió cuando los soldados le ordenaron evacuar.
- Otro albañil afirmará haber visto a algunos de los pescadores que regresaban, que todavía estaban en sus esquifes en el pantano, gritando de pánico. Otros asienten con la cabeza y dicen "harrumph" para indicar que también escucharon esto.
- En este punto, un dracónido de baja estatura que lleva un símbolo sagrado de Lathander grita: "¡Que el Señor de la Mañana me perdone! Nos faltan dos de los niños. Smithwell y Burnice no están aquí. Estaban justo detrás de mí cuando salimos de la ciudad". (Los dos niños humanos son los mejores amigos, el hijo y la hija de dos de los pescadores que todavía están en el agua).
- Esta noticia hará que la gente del pueblo vuelva a entrar en pánico, lo que obliga al guardia Yorrum a poner lanza en escudo para calmar a la multitud.
- Merrygold insiste en que deben regresar inmediatamente a la ciudad para recuperar a los niños, al diablo con las consecuencias. El Gruñón insiste en que se queden aquí hasta que uno de los soldados de la ciudad venga a decirles que es seguro. Hasta entonces, nadie se va a ir a ninguna parte. Valdí parece no estar seguro de qué hacer, ya que nadie aquí (excepto el sargento Yorrum) es un gran luchador.

En este punto, esa parte debería haber escuchado lo suficiente como para interceder en la conversación, incluso si es solo para ofrecerse como voluntario para ir a la ciudad y verificar la situación, recuperando a los niños si persiste el peligro.

TRAS LOS NIÑOS

Durante la reunión de la ciudad, dos sirvientes del Señor de la Mañana tienen la tarea de vigilar a un grupo de unos veinte niños de entre cuatro y doce años. Estos niños pertenecen a algunos de los trabajadores de la ciudad. Mientras los padres trabajan, los niños son atendidos y enseñados por los acólitos de Lathander que habitan el Santuario de Lathander, que actualmente es el único edificio de piedra terminado en la ciudad.

Estos niños, algunos de ellos aterrorizados y extrañando a sus padres, otros traviosos y demasiado pequeños para entender las consecuencias (al igual que los aventureros), deciden huir en diferentes direcciones durante el encuentro.

Cualquier jugador que no esté absorto en la discusión del consejo de la ciudad puede ser llamado para que sus personajes ayuden a los acólitos a reunir a los niños descarriados. Esto podría implicar pruebas de habilidad de CD 10 como Fuerza (Atletismo) para bajarlos de los árboles, Destreza (Acrobacias) para sacarlos del pantano o Carisma (Persuasión o Intimidación) para engatusarlos u ordenarles que se comporten.

Cualquiera que sea el aventurero que haga el mejor trabajo para acorrallar a los niños podría ganar un admirador. Este niño puede estar totalmente enamorado o intrigado por el personaje, siguiéndolo, haciéndole preguntas constantemente y queriendo ser como el personaje (independientemente de lo inapropiado que pueda ser).

LA TORMENTA SE ACERCA

Después de que el drama (o la comedia) de la reunión de la ciudad se haya desarrollado, y el grupo haya decidido un curso de acción, la primera amenaza les llega en forma de un carro lleno de anacoretas del Culto de Talos.

Las fuerzas del culto incluyen un **arquero** y un **caballero de la marea oscura** (revisa el Apéndice A) por cada dos personajes, incluidos los compañeros, redondeados hacia abajo. Si hay un número impar de personajes, agrega un caballero de marea oscura.

A medida que el enemigo se acerca, usa el siguiente texto de lectura en voz alta para describir la situación:

Unos extraños jinetes que llevan un símbolo con tres relámpagos montan caballos hechos de agua. Acompañándolos se acerca una carreta llena de arqueros, tirada por otro de los corceles de agua.

Los corceles se mueven a 30 pies por ronda, y no pueden ser atacados o dañados.

A medida que los miembros del Culto de Talos atacan, el resto de los ciudadanos de Leilon se dispersan. Los acólitos de Lathander guían a los niños a un lugar seguro, y el resto de los adultos se mueven hacia la seguridad de los árboles cercanos. Cabe señalar que el sargento Yorrum huye más rápido que nadie.

CONSECUENCIAS

Si el grupo derrota a los cultistas, descubrirán que cada uno de ellos lleva un tatuaje de tres relámpagos paralelos en sus antebrazos. Si alguno es hecho prisionero e interrogado, responderán con los ominosos desvaríos de los tocados por la locura divina. Afirmarán que el Señor de la Tormenta viene a ahogar a todos y limpiar el mundo de los indígnos.

La carreta fue robada de la ciudad y aún contiene los restos de algunos peces que estaban destinados a ser llevados a la pesquería. Uno de los caballeros de la marea oscura lleva una *poción de curación mayor*.

La Petición. Al ver que esta amenaza provenía del propio pueblo, el ayuntamiento comprende ahora la gravedad de la situación. Es posible que los guardias y cualquier otra persona que haya quedado en la ciudad esté muerta, y la ciudad podría ser invadida por enemigos. El ayuntamiento pide al partido que se cuele en la ciudad y evalúe la situación allí. Si la ciudad ya no es segura, los colonos deben regresar derrotados a Neverwinter.

ALGO SOSPECHOSO EN LA CIUDAD

Después de tratar con los miembros del Culto de Talos, los personajes deberían tener prisa por llegar a Leilon y ver qué está sucediendo.

Acercándose a la ciudad. Siguiendo la carretera principal, el grupo puede llegar fácilmente a la ciudad. También pueden decidir acercarse desde una dirección menos visible. De cualquier manera, pueden llegar a las afueras de la ciudad sin ser vistos.

Cuando lleguen a Leilon, utiliza el siguiente texto para leer en voz alta para describir la situación:

Al parecer, el progreso en la reconstrucción de la ciudad ha sido lento. Se han cavado los agujeros para una empalizada, pero solo se han colocado unos pocos troncos. En el centro de las ruinas, una torre alta, casi derrumbada, descansa sobre un acantilado. El único edificio de piedra intacto se encuentra en la parte inferior del acantilado, su fachada blanca lleva la marca de Lathander.

Hay un edificio de madera intacto más cerca del pantano de agua en el lado suroeste de la ciudad, el humo sale de dos chimeneas.

Frente a este edificio se alza una mujer tiflin vestida con túnicas azules. Levanta las manos al cielo y aparecen nubes oscuras en respuesta. Frente a la tiflin, al final del agua pantanosa, se encuentra un pequeño número de humanos, grandes hachas levantadas en el aire, que cantan en respuesta a ella.

NIÑOS EN PELIGRO

En la escena anterior, se introdujo un punto de la trama: los amigos Smithwell y Burnice, de diez años, todavía estaban en la ciudad durante el ataque. La forma en que los uses depende de ti, ya que conoces a tus jugadores. Algunos jugadores no manejan bien a los niños en peligro. Si este es el caso, simplemente haz que la pareja se esconda a salvo en el Santuario de Lathander, emergiendo cuando la amenaza haya desaparecido.

Si quieres añadir dramatismo y motivación a la fiesta, puedes colocar a los niños al aire libre, necesitando ser llevados a un lugar seguro antes de que sean vistos por los cultistas de Talos. Solo recuerda que darles a los personajes algo más que hacer en el encuentro aumenta la dificultad del encuentro para el grupo.

La mujer tiefling que está de pie frente a la pesquería es una **sacerdote del Kraken** (ver Apéndice A) llamada Nixoxious, y frente a ella en el agua hay 1 **berserker** por personaje, incluidos los compañeros. Están tratando de realizar un ritual para convocar criaturas acuáticas para destruir la ciudad. (Estas criaturas acuáticas se enfrentarán a los personajes en la siguiente oleada de la batalla, como se describe a continuación).

Los personajes comienzan a 500 pies del sacerdote. Ya ha completado lo suficiente de su ritual para invocar al **elemental de agua**, y por cada cuatro asaltos que permanezca con vida invocará a un **extraño de agua**, hasta el máximo que se describe a continuación. Una vez que ha invocado el número máximo de criaturas, deja de cantar y se une al combate, asumiendo que el grupo ha entrado en combate con ella y los berserkers.

Tenga en cuenta que a pesar de que realiza el ritual para convocar a estas criaturas acuáticas, no atacan ni aparecen hasta que esta parte de la batalla ha terminado.

Ritual. Si los personajes observan lo que está sucediendo durante al menos una ronda, pueden intentar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10. Con éxito, se dan cuenta de lo que está haciendo y saben que, a menos que la detengan, podría convocar a cualquier cantidad de criaturas terribles.

CONSECUENCIAS

Después de derrotar a las fuerzas de Talos en tierra, el grupo podrá encontrar un *pergamino de conjuros* con el conjuro de *curación de heridas en masa* que porta Nixoxious. Sin embargo, los personajes no tendrán mucho tiempo para recuperarse, porque las criaturas acuáticas convocadas por el ritual están a punto de llegar.

CIÉNAGA INQUIETA

En las islas pantanosas con las ruinas paganas, los pescadores y soldados capturados por los cultistas están *inconscientes*, destinados a ser utilizados como sacrificios para las criaturas acuáticas que la tiflin ha convocado.

Monstruos. Según el número de rondas que el sacerdote kraken cantó antes de ser derrotado, hay al menos un **elemental de agua** y un máximo de un **extraño de agua** por cada dos personajes, incluidos los compañeros.

Cuando lleguen las criaturas, prepara la escena usando el siguiente texto de lectura en voz alta:

La marisma acuosa burbujea y se agita. Un relámpago brilla en el cielo, revelando varias formas humanoides que yacen en islas pantanosas fangosas a 60 pies de la orilla. El agua que llega hasta la cintura entre la costa y las islas entra en erupción de repente a medida que emergen grandes formas acuosas.

Tácticas. Si los personajes no intervienen, los monstruos se mudan a las islas y matan a los pescadores y soldados *inconscientes* que yacen allí. El agua entre la costa y las islas tiene 3 pies de profundidad, actuando como terreno difícil para cualquier criatura sin velocidad de nado.

CONSECUENCIAS

Si el grupo derrota a las criaturas acuáticas, la amenaza inmediata para Leilon es eliminada. Las personas *inconscientes* en las islas pueden ser traídas de regreso a tierra firme y tratadas.

El daño a la ciudad ha sido mínimo, y solo unos pocos de los colonos han muerto, la mayoría de ellos valientes soldados de Neverwinter que dieron sus vidas para proteger a los pescadores atrapados en sus botes durante el ataque.

HORA DE DESCANSAR

Ahora que las amenazas han sido eliminadas, el grupo puede informar a los colonos que es seguro regresar a Leilon. Los colonos regresan a su trabajo: la construcción, la agricultura, la pesca y la construcción de su nuevo hogar.

CONSTRUYENDO UNA CIUDAD

A medida que avanza esta aventura y las otras dos aventuras de la serie, las ubicaciones de Leilon presentadas en las aventuras representan el crecimiento predeterminado de la ciudad si los personajes no intervienen demasiado. Sin embargo, cuanto más interés tienen los aventureros en la construcción de la ciudad, más está en juego cuando la ciudad se ve amenazada.

Para los jugadores interesados en el aspecto de construcción de ciudades de la campaña, incluso puedes dejar que ayuden a planificar el crecimiento y la construcción de la ciudad, cambiando el mapa drásticamente. Esto no solo está bien, ¡es maravilloso! Es posible que tengas que modificar las aventuras posteriores en la ciudad y sus alrededores, pero esa es una de las alegrías de ejecutar una campaña de D&D: la historia que se desarrolla te pertenece a ti y a los jugadores.

Deja que los personajes usen su tiempo libre para ayudar a construir la empalizada, crear casas, pescar y cazar, o de otra manera colaboran si lo desean. De lo contrario, puedes declarar que el tiempo pasa sin más ataques hasta que llegue la próxima misión de aventura

AYUDA DE PHANDALIN

"Ayuda de Phandalin" está equilibrado para los personajes de nivel 8, aunque los personajes de nivel 7 deberían ser capaces de sobrevivir a los encuentros.

DESCRIPCIÓN GENERAL

La ciudad de Phandalin se encuentra a lo largo del sendero de Triboar entre High Road y la ciudad de Triboar. Enclavada en las colinas de las Montañas de la Espada, se ha convertido en una bulliciosa zona de comercio y minería desde que los valientes héroes vencieron algunas de las amenazas a la zona.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión Ayuda de Phandalin (ver "Misiones de Leilon"), los aventureros deben escoltar al cabrero y su rebaño a Phandalin, recoger los bienes en Provisiones de Barthen y sobrevivir a los ataques separados de las fuerzas del nigromante Ularan Mortus y el Culto de Talos.

VIAJANDO A PHANDALIN

El ayuntamiento se acerca a los personajes una mañana y les pide que emprendan un tipo diferente de misión. Uno de los residentes de la ciudad, un gnomo llamado Pinchwit Wigglehoof, es un experto cabrero. Pero su rebaño de cabras no es un rebaño normal. Cría **cabras gigantes**, excelentes productoras de leche y carne, e incluso su pelo de cabra es muy apreciado por su resistencia a la tracción y calidez.

Elmar Barthen, propietario de Provisiones de Barthen en Phandalin, está negociando un acuerdo con un rico comerciante Agúndino para vender algunas de las acciones de Pinchwit y así obtener una ganancia muy lucrativa. Como cabrero al servicio de Dagult Neverember y de la ciudad de Leilon, las ganancias de Pinchwit son las ganancias de la ciudad.

Sin embargo, parte del trato es que las cabras deben ser llevadas a Phandalin. Si bien Pinchwit es una excelente cabrera, es menos capaz como luchadora. Ella y sus cabras necesitan una escolta desde Leilon hasta Phandalin. El ayuntamiento de Leilon también pide a los personajes que compren carretas para traer de vuelta una gran cantidad de suministros que la ciudad necesita.

La distancia de Leilon a Phandalin es de sólo veintiún millas más o menos, pero la ruta pasa a través de arboledas y praderas sin que en ellas haya nada que se parezca a una carretera o un sendero. Pinchwit quiere mantener al rebaño fuera de las carreteras principales.

Además, las cabras no son los animales más obedientes en el amplio reino de las criaturas. Solo pueden viajar unos tres kilómetros al día, lo que hace que el viaje a Phandalin sea un calvario de siete días. Y con un par de cientos de cabras rebeldes, ¿qué podría salir mal?

ENCUENTROS EN EL CAMINO

Los personajes tienen los siguientes encuentros mientras viajan a Phandalin.

CONTROL DE CABRAS

En algún momento durante el viaje, un par de **guivernos** volarán sobre el rebaño de cabras que se dirige a Phandalin. Los guivernos no atacarán; Incluso con su inteligencia limitada, entienden que un grupo tan grande de personas podría resultar peligroso para ellos.

Las cabras, sin embargo, entrarán en pánico al ver a estos grandes depredadores, lo que hace que huyan en todas direcciones. Los personajes deberán hacer todo lo que esté a su alcance para mantener unidas a las cabras, porque los guivernos no dudan en matar a los rezagados.

Pastoreo. Cuando las cabras huyan, cada personaje puede intentar una prueba de Sabiduría (Manejo de Animales) CD 10. Si al menos la mitad de las comprobaciones tienen éxito, los personajes logran mantener unida a la manada y los guivernos pasarán a buscar presas más fáciles. Si los controles fallan, el rebaño se dispersará, haciendo que muchas cabras sean vulnerables a los ataques de guivernos. Si esto sucede, los personajes tienen una opción:

Pueden permanecer juntos, salvando a la mitad del rebaño, pero perdiendo muchas de las cabras por el ataque del guiverno. Esto reducirá el dinero que el pueblo podría ganar con el comerciante.

Pueden separarse y cada uno ir tras uno de los grupos de cabras que se separaron. Eso significa, sin embargo, que la mitad del grupo debe luchar contra un wyvern, y la otra mitad debe luchar contra el otro, y estarán a 3000 pies de distancia los unos de los otros, probablemente incapaces de ayudarse mutuamente.

OGROS HAMBRIENTOS

Una noche (o un día si la situación lo requiere), mientras el espectáculo de cabras ambulantes descansa por la noche, una familia de ogros captará su olor. Siendo ogros, siempre hambrientos y particularmente gruñones con las cabras, los ogros deciden atacar.

Suponiendo que algunos de los personajes estén durmiendo por la noche, cualquier persona que esté de guardia puede intentar una prueba de Sabiduría (Manejo de animales) o Sabiduría (Perspicacia) para notar que las cabras se están poniendo inquietas. Esto les da a los que están de guardia tres rondas para despertar a los durmientes y tomar precauciones.

Después de tres rondas, los **ogros**, que sumarán tres más uno por personaje, excluyendo a los compañeros, saldrán de la oscuridad y comenzarán a agarrar cabras. Cuando los personajes intervengan, los ogros dejarán caer las cabras e intentan aplastar a los aventureros.

TU CAMPAÑA, TU PHANDALIN

Dado que esta aventura y las siguientes fueron diseñadas para continuar la historia de *El Dragón del Pico Agujahelada*, es muy probable que tus jugadores ya hayan interactuado con los NPC en la ciudad de Phandalin. Si ese es el caso, entonces tienen sus propias historias y sus propias relaciones con la gente de Phandalin. La ciudad y los NPC, tal como se presentan aquí, deben verse como solo el comienzo. Debes cambiar las actitudes de los NPC, o de los propios NPC, en función de lo que haya sucedido en tu campaña.

Si los personajes no han estado en Phandalin, puedes aprender más sobre la ciudad en el set de inicio de D&D o en el kit básico de D&D. Si no desea comprar ningún producto que detalle Phandalin, puede crear su propio Phandalin basado en las áreas descritas en esta aventura.

LLEGADA

Cuando los personajes llegan a Phandalin, Pinchwit se escabullirá hasta Provisiones de Barthen para finalizar el trato. Los personajes son libres de ir al establecimiento del comerciante con ella, o pueden explorar la ciudad, recogiendo un carro y los suministros que necesita la ciudad de Leilon.

Si los personajes son héroes de la ciudad, son recibidos como tales dondequiera que vayan. La gente del pueblo que los conoce ofrece comida y bebida gratis, con muchos apretones de manos, palmaditas en la espalda y solicitudes de autógrafos.

EN LA VILLA

A medida que los personajes se dedican a la tarea de conseguir y asegurar carros, caballos y los suministros necesarios en Leilon, es posible que se enteren de algunos espías que han llegado recientemente a Phandalin, algunos que trabajan para el Culto de Talos y otros empleados por Ularan Mortus y los seguidores de Myrkul.

POSADA COLINAPÉTREEA

Se trata de una modesta casa de carretera de dos pisos con habitaciones para alquilar y un área común para comprar comida y bebida. Toblen Stonehill, un humano bajito y simpático, dirige el establecimiento.

Mientras los personajes están en la sala común por la noche, Toblen mira hacia arriba cuando se abre la puerta. La puerta se cierra rápidamente sin que nadie entre, y Toblen sacude la cabeza con asombro. Dice que cree que fue Argus Skeel quien abrió la puerta y se fue de inmediato. Skeel es un recién llegado que dice ser un prospectador pero nunca parece estar prospectando. Solo viene por la noche.

Siguiendo a Skeel. Si los personajes se van rápidamente, pueden ver a Skeel metiéndose en una choza abandonada en las afueras de la ciudad con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 16. Skeel vive en el sótano de este edificio con una serie de necrófagos que dirige. (Revisa “El Ataque” a continuación para obtener más información sobre Skeel y los necrófagos).

Si los personajes siguen a Skeel a la choza, no pueden encontrarlo. Una verificación de Inteligencia (Investigación) CD 20 encuentra la puerta secreta en el piso que conduce al sótano, donde se esconden los muertos vivientes. Si los personajes los encuentran y se ocupan de ellos aquí, los muertos vivientes no atacan cuando los personajes intentan salir de la ciudad.

ÁMBULA EL ESCUDO DEL LEÓN

Linene Vientogris, una mujer de mediana edad, dirige la tienda y vende los caballos que los personajes necesitan para Leilon. Ella no tiene ningún carro a la venta, pero les dice a los personajes que probablemente puedan recoger algunos en el Miner's Exchange de la ciudad.

Linene tiene una nueva asistente, una elfa pelirroja que se hace llamar Velleen Cuervoardiente. Velleen hace entregas y gestiona el comercio en los alrededores, con un equipo de kobolds que parecen adorarla. Velleen también es miembro del Culto de Talos, actuando como espía para las idas y venidas en Phandalin. (Revisa “El Ataque” a continuación para obtener más información sobre Velleen y los kóbolds).

Si los personajes encuentran el símbolo de Talos en el Santuario de la Suerte y se lo muestran a Linene, ella lo reconocerá como algo que Velleen usa como broche, aunque no la ha visto usarlo en un par de días.

Si los personajes se acercan a Velleen por su broche perdido, el cultista y sus sirvientes kobold atacan. Si son derrotados, los personajes no tienen que enfrentarse a ellos más tarde, ya que hacen las maletas para abandonar la ciudad.

PROVISIONES DE BARTHEN

Elmar Barthen dirige esta tienda general con la ayuda de sus dos asistentes, Ander y Thistle. Elmar y Ander conocen los rumores y están felices de difundirlos, pero Thistle es un poco más reacio a hablar. Una prueba exitosa de Sabiduría (Perspicacia) de DC 15 revela su reticencia nerviosa.

Si los personajes lo presionan para obtener información, se le puede pedir que hable con una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) de CD 15. Luego admite que le ha gustado Velleen, la nueva asistente del Lionshield Coster. Estaban pasando tiempo juntos, conociéndose, cuando ella empezó a hablar de cosas aterradoras. Ella cree que el Señor de la Tormenta va a venir y acabar con los débiles y los incrédulos, y que debería unirse a ella. Él la ha evitado desde entonces.

LONJA MINERA DE PHANDALIN

Los personajes pueden conseguir carros y carretas en la Bolsa de Mineros de Phandalin, que es operada por la astuta Halia Thornton. Halia sabe sobre los espías de la ciudad, pero no revelará nada sin que le paguen al menos 50 po por la información.

Está dispuesta a contarles a los personajes tanta o tan poca información como quieras que te proporcione. Y si los personajes la tratan de manera grosera o tratan de pagarle menos de lo que pide, ella felizmente le dice a Skeel, Velleen o ambos exactamente lo que los personajes saben y cuáles son sus planes.

SANTUARIO DE LA FORTUNA

El ayuntamiento de Leilon pidió a los personajes que recogieran diez frascos de *agua bendita* en el santuario. Cuando llegan los personajes, el lugar está vacío y el santuario ha sido saqueado. No hay rastro de nadie que haya trabajado aquí, pero con una tirada exitosa de Inteligencia (Investigación) CD 15, los personajes encontrarán un alfiler plateado que muestra tres relámpagos paralelos. Esto debería indicarles que los adoradores de Talos están en la ciudad.

SALÓN DEL ALCALDE DE LA VILLA

Este edificio de piedra tiene un techo de madera, un campanario en la parte trasera y una bolsa de trabajo vacía en la parte delantera. Harbin Wester, el dueño del pueblo y un rico banquero, es educado si los personajes lo ven, aunque parece estar preocupado e inquieto, más de lo habitual.

Si los personajes se lo preguntan, les confiesa que el clima ha sido particularmente feroz recientemente. Los vientos han surgido de la nada y han dañado edificios, y tres personas han sido alcanzadas por un rayo.

Además, algunas personas parecen haber desaparecido en los últimos diez días. Nadie puede decirlo con certeza, porque las personas que pueden estar desaparecidas son visitantes o viajeros sin vínculos con Phandalin. Es posible que simplemente se fueran de la ciudad, pero algunos de ellos parecían indicar que iban a estar por aquí más tiempo.

EL ATAQUE

Cuando los personajes estén empaquetando sus cosas para llevar los suministros a Leilon al final de su visita, los espías tanto del Culto de Talos como de los seguidores de Myrkul decidirán de forma independiente que son una amenaza demasiado grande para dejarlos vivir. (Si los personajes ya han tratado con ambos espías, este encuentro no sucede).

Usa el mapa de callejón para ejecutar este encuentro. A medida que los personajes cargan los vagones, las nubes de tormenta descenderán y bloquearán el sol.



Argus Skeel (**engendro vampírico** masculino) y dos **necrófagos**, mas un **necrófago** por personaje, incluidos los compañeros, se acercarán. Si es de día, Argus usará ropa gruesa para protegerse de la luz.

Al mismo tiempo, Velleen Cuervoardiente y dos **kobolds escudo de dragón** (ver apéndice A), más un **kobold escudo de dragón** por personaje, incluidos los compañeros, se acercarán desde la otra dirección. Velleen es una **maestra ladrona** Damarana (revisa el Apéndice A).

Cuando comienza el combate, los dos grupos malvados se reconocen entre sí y también se atacan cuando es apropiado. (Consulte la barra lateral "Llevar a cabo una batalla a tres bandas" para obtener consejos).

JUGANDO UNA BATALLA A TRES BANDAS

El combate es un punto culminante del juego para un gran número de jugadores: les encanta el desafío, las tácticas y el drama. Una batalla que involucra a tres bandos diferentes al mismo tiempo puede proporcionar todos esos aspectos destacados a lo grande. Sin embargo, llevar a cabo un combate de este tipo requiere cuidado y práctica.

Con un combate a tres bandas, es muy fácil abrumar a los personajes si pones toda la atención en el grupo. Por otro lado, un combate de este tipo puede ser demasiado fácil si los otros dos bandos simplemente se aniquilan entre sí mientras los aventureros observan.

A continuación se presentan algunos consejos para llevar a cabo un combate a tres bandas:

- Empieza por centrar la mayoría de los ataques en los personajes. Hacer esto establece el tono y el peligro de la situación rápidamente. Los jugadores deben ser conscientes desde el principio de que si todos los enemigos se volvieron contra ellos a la vez, el encuentro probablemente les iría muy mal.
 - Vigila de cerca los puntos de vida de los personajes. Cuando los aventureros comiencen a sentir una sensación de desesperanza o peligro más allá de su capacidad, haz que los otros lados se concentren el uno en el otro por un tiempo, dando a los personajes la oportunidad de recuperarse y reagruparse.
 - Fomenta el pensamiento táctico. Si uno de los bandos de la batalla consiste en monstruos salvajes o muertos vivientes sin sentido, da pistas de que atacan al enemigo más cercano en lugar de pensar tácticamente. Esto podría animar a los personajes a alejarse de esos enemigos o empujar a otros enemigos en su camino. Esto resalta el tipo de juego táctico en el que algunos jugadores prosperan.
 - Termina dramáticamente. Las batallas a tres bandas a veces pueden llevar más tiempo debido a la cantidad de combatientes que participan. Usa tu discreción como DM para que la emoción de la batalla se acumule en lugar de desvanecerse. Cuando esté claro que los personajes tienen la sartén por el mango, enciende al monstruo hacia ellos. Pero cuando esté claro que los personajes saldrán victoriosos, haz que los enemigos restantes caigan rápidamente para evitar un desenlace prolongado y anticlimático.
-

CONSECUENCIAS

Después de que los personajes se hayan ocupado de los espías, ya sea individualmente a través de la investigación o de inmediato mientras empaquetan para irse, los personajes pueden buscarlos en busca de pistas.

Los necrófagos que trabajan para Skeel tienen las mismas marcas de cráneo que los que atacaron la Posada del Borde del Camino durante la introducción de esta aventura. La ropa de Skeel está plagada de espinas y semillas de púas de plantas que solo se encuentran en el Estero de los Hombres Muertos. Esto puede indicar a los personajes que la mayor amenaza de muertos vivientes puede provenir de ese pantano.

Velleen y sus kóbolds esconden símbolos ocultos del Culto de Talos. También lleva un estuche que contiene un par de lentes y una nota en Común que dice: "Los lentes muestran los secretos del mapa". Si estas lentes se usan para ver el mapa que se encuentra en el sótano de la Posada La Vera del Camino, revelarán una escritura secreta que señala varios otros lugares de actividad del Culto de Talos a lo largo de la Costa de la Espada, con los Acantilados del Trueno rodeados como el centro central de la actividad.

MAL TIEMPO EN LA VERA DEL CAMINO

"Mal tiempo en la Vera del Camino" está equilibrado para los personajes de nivel 8, aunque los personajes de nivel 7 deberían ser capaces de sobrevivir a los encuentros.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Como los personajes jugaron el encuentro introductorio "Asalto en la Posada La Vera del Camino" al principio de esta aventura, deberían estar familiarizados con el lugar, así como con los NPC clave que trabajan y habitan allí. Sin embargo, ¡probablemente no descubrieron todos sus secretos!

La mayoría del personal empleado en la Posada del Borde del Camino son cultistas de Talos que siguen las oscuras enseñanzas de Fheralai Juratormentas, un sacerdote de los Portadores de Tormentas. Aunque el dueño de la posada no lo sabe, el camarero, Backes Dunfield, es un teniente de Juratormentas, totalmente comprometido con la subyugación de la Costa de la Espada por parte de su amo. Sin embargo, el resto de los cultistas en Wayside Inn ven a Backes como su líder, que debe ser protegido y obedecido en cualquier circunstancia.

Los cultistas locales han recibido órdenes de secuestrar a un bardo local, Tarbin Tul, y luego convertir la Posada del Borde del Camino en un santuario para Talos. A partir de este punto, establecerían una serie de santuarios a lo largo de High Road, lo que les permitiría doblegar el clima a su voluntad y ahogar los viajes y el comercio entre las áreas civilizadas del norte de la Costa de la Espada.

A medida que atraen el poder hacia el santuario dentro de la Posada del Camino, los cultistas convocan tormentas para cumplir las órdenes de su amo. Esto da como resultado que el mal tiempo y los cielos embravecidos aparezcan justo encima de la posada, mientras que el resto de la zona es soleada y tranquila. Si los aventureros pueden intervenir a tiempo, pueden detener el ritual y salvar a Leilon del clima destructivo en su futuro inmediato.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión Mal tiempo en Wayside (ver "Misiones de Leilon"), los aventureros deben derrotar a los cultistas de Talos en La Posada La Vera del Camino, destruir el santuario de Talos antes de que se active por completo, rescatar a la gente que va a ser sacrificada y encontrar pistas sobre la ubicación del escondite de los cultistas en los Acantilados del Trueno.

EL PODER DEL ECO

En una aventura de D&D, como en cualquier empresa narrativa, la repetición es una herramienta poderosa. Las imágenes o símbolos, cuando se repiten, se convierten en un patrón que fortalece una historia. Las diferencias sutiles en las escenas repetidas pueden aumentar el horror, la comedia o el drama de una situación.

En este caso, los personajes regresan al lugar del primer encuentro de esta aventura: la Posada del Camino. Algunas de las descripciones, detalles y acciones de este encuentro están destinadas a hacer eco de ese primer encuentro. Si recuerdas algunas de las acciones que los personajes tomaron en ese encuentro, siéntete libre de agregar tus propios ecos.

Por ejemplo, si los personajes bailaron en la sala común durante su tiempo en la Posada del Camino, el ritual realizado por los cultistas podría incorporar un movimiento que se remonta a esa danza. Aunque es un pequeño detalle que un jugador típico podría pasar por alto, si incluso uno de sus jugadores siente escalofríos o se ríe debido al eco, vale la pena el esfuerzo.

VIAJE A LA POSADA

Una mañana, los aventureros se despiertan con un hermoso y soleado día. Hacia el norte, sin embargo, en dirección a la Posada del Camino, se están acumulando nubes de tormenta: nubes de tormenta muy extrañas en forma de tres relámpagos arremolinados.

El ayuntamiento ve este extraño fenómeno y se preocupa. Más temprano esa mañana, un grupo de colonos salió a recoger suministros a la posada. El consejo pide a los aventureros que investiguen de inmediato.

Un ambiente violento. Mientras el grupo recogía su equipo y se preparaba para salir de la ciudad, el grupo de colonos despachó antes de regreso, sin los bienes que se les enviaron a recuperar. El grupo está empapado, y uno de los carros más grandes está siendo tirado por un caballo en lugar de dos.

Uno de los dos soldados que acompañaba a la caravana informa que cuando el grupo llegó a menos de una milla de la posada, el clima se volvió tan violento que no pudieron continuar. La lluvia torrencial, los vientos feroces y el granizo del tamaño de manzanas impidieron el avance, y entonces uno de los caballos fue alcanzado por un rayo y murió.

Cuando se retiraron unos cientos de metros por la carretera principal hacia Leilon, el tiempo volvió a estar perfectamente en calma. El grupo decidió no arriesgarse a intentar completar el viaje a la posada, pero el otro soldado enviado a custodiar la caravana accedió a quedarse y vigilar la situación.

ENCUENTROS EN EL CAMINO

Los personajes tienen los siguientes encuentros mientras viajan a Wayside Inn.

Armadura de Talos. Cuando los personajes llegan al punto en el que comienza el mal tiempo, el soldado que se quedó atrás para observar está siendo atacado por las tres armaduras. (Es posible que los personajes recuerden la armadura de la Posada del Camino en su visita anterior).

Utilice el siguiente texto de lectura en voz alta para preparar la escena:

Un muro de tormentas se agita y aúlla a lo lejos. El clima soleado y templado da paso inmediatamente a lluvia y granizo, vientos violentos y descargas eléctricas. Entrando y saliendo de la pared hay tres figuras con armadura de placas, cada una blandiendo un mayal contra una figura solitaria con armadura de bandas que empuña una espada larga. La luchadora solitaria, que se enfrenta a los tres en placa, lleva el emblema de la guarnición de Leilon.

El soldado, una **veterana** llamada Emmalou, está luchando contra tres **elementales de aire mirmidones** (ver Apéndice A). Estas armaduras eran las mismas que fabricó la herrera de La Posada la Vera del Camino, Teega. Si los personajes no recuerdan haber visto la armadura en su encuentro anterior en la posada, no dudes en recordárselo. Además, si algún personaje robó un traje de la armadura y lo está usando ahora, ¡se caerá del personaje y se animará como otro mirmidón elemental de aire hostil!

Maldición de Talos. Si un personaje es golpeado con un ataque de rayo de cualquiera de los mirmidones, y luego falla su tirada de salvación y queda *aturdido*, aparecerá una marca en su frente que se asemeja a tres rayos paralelos. Solo se puede eliminar mediante un conjuro de *eliminar maldición*, y sus efectos se anotan más adelante en esta misión.

Tenga en cuenta que tres de estas criaturas es un encuentro mortal, incluso para 6 personajes de nivel 8. Para menos personajes, o para personajes de nivel inferior, haz que los enemigos comiencen en la mitad de sus puntos de vida normales y permite que Emmalou ayude a los personajes durante más tiempo de lo normal aumentando sus puntos de vida.

Tormenta Acechante. El combate tiene lugar en el borde de donde se desata el clima tormentoso. Los mirmidones elementales de aire se ven reforzados por la tormenta, pero son más débiles cuando están fuera de ella. El borde de la tormenta se expande hacia afuera a una velocidad de 5 pies por ronda, en la cuenta de iniciativa 20.

Si los mirmidones están dentro de la tormenta, sus ataques cuerpo a cuerpo se realizan con ventaja. Si pueden ser tentados fuera del área de la tormenta, atacan con desventaja y tienen desventaja en las tiradas de salvación. Se mueven fuera de la tormenta solo si no tienen objetivos a los que atacar cuerpo a cuerpo dentro de la tormenta.

Consecuencias. Si los personajes derrotan a los mirmidones y Emmalou sigue vivo, el curtido y experimentado superviviente de muchas batallas podrá transmitirles la siguiente información adicional:

- La zona tormentosa se está haciendo cada vez más grande. Emmalou tuvo que retroceder varios cientos de metros para permanecer fuera de la zona. Ella no tiene idea de lo que lo está causando, pero esas fuerzas mágicas tan descaradas y poderosas no son nada con lo que quiera involucrarse si tiene una opción en el asunto.
- Cuando estaba en la zona tormentosa, los rayos caían por todas partes, pero nunca golpeó las armaduras a pesar de que estaban hechas de metal.
- Estuvo a punto de ser golpeada un par de veces, pero siguió repitiendo oraciones a Talos, y cree que eso fue lo único que la salvó.
- No quiere volver a entrar en el área tormentosa y no lo hará a menos que un personaje la convenza con una prueba exitosa de Carisma (Persuasión) CD 20.

RAYOS

Cuando los personajes entran en la zona de tormenta alrededor de La Posada la Vera del Camino, deberán lidiar con el clima, que se convierte en un enemigo más mortal que la mayoría de los que se han enfrentado.

A medida que el grupo viaja a la Posada del Borde del Camino a través de la tormenta, haz que cada personaje lance un d6 por la cantidad de veces que serán alcanzados por un rayo a medida que se acercan. Si un personaje intenta rezarle a Talos y tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15, no será golpeado por ninguno de las descargas.

Por cada golpe, un personaje debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibirá 10 (3d6) puntos de daño de rayo, o ningún daño en una salvación exitosa.

Cualquier personaje que lleve el símbolo maldito de Talos de la pelea con los mirmidones tiene desventaja en esas tiradas de salvación, así como en los cheques para rezar a Talos para que se salve.

LLEGADA

Cuando los personajes llegan a la posada, usa el siguiente texto leído en voz alta para describir la situación fuera de la posada:



Los fuertes vientos y las violentas precipitaciones se vuelven más intensos a medida que os acercáis a la posada. Vuestra visión se ve obstaculizada hasta el punto de que solo puede ver claramente dentro de unos treinta pies.

Las luces que salen de la posada revelan una extraña escena. Seis criaturas humanoides se encuentran en las puertas principales, las mismas puertas que las criaturas no muertas estaban atacando la primera vez que te encontraste con este lugar. Las figuras parecen estar golpeando las puertas, aunque se ven obstaculizadas por el clima.

LAS VÍCTIMAS

Las criaturas que arañan las puertas no son monstruos en absoluto. Los cultistas han utilizado pequeños tridentes para empalar a seis víctimas humanoides en las puertas, dejándolas morir como ofrendas para alimentar su terrible ritual.

Una vez que los personajes están a menos de 30 pies de las pobres almas, pueden intentar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, con desventaja debido a la lluvia torrencial, para darse cuenta de que estas personas (**Plebeyos**) están atadas a las puertas por pequeños tridentes y tratando de salir de ellas. Cada uno de ellos solo tiene 1 punto de vida y están inmovilizados.

A menos que los tridentes puedan ser sacados con un toque suave, requiriendo una prueba exitosa de Destreza (Prestidigitación) o Sabiduría (Medicina) CD 15, la eliminación hace 4 (1d8) puntos de daño y mata fácilmente a la víctima.

DENTRO DE LA POSADA

Los cultistas de Talos están llevando a cabo un ritual dentro de la Posada del Camino. Las puertas y ventanas del edificio están cerradas, pero se pueden abrir con una prueba de destreza DC 15 exitosa utilizando herramientas de ladrón. Además, las puertas y ventanas tienen una CA de 12 y se rompen con 25 puntos de daño.

Las runas mágicas, con los mismos efectos que las del conjuro de *Glifo Custodio*, protegen el guardarropa y las puertas del granero. Si el grupo abre las puertas sin eliminar o desactivar primero las runas, reciben daño de trueno según el hechizo.

Una ventana en la parte trasera de la posada en el segundo piso está abierta (ver "El Piso de Arriba" más abajo). Una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD10 permitirá a los personajes subir a la ventana dándoles a los personajes acceso a la posada sin tener que pasar por las puertas delanteras más peligrosas.

La zona común y el patio. En el área común y el patio, se está llevando a cabo el ritual para activar completamente la *estatua de Talos*, que actualmente se encuentra en el sótano.

EL RITUAL

Backes (humano iluskano **Gladiador**) dirige el canto en el área común mientras unos **cultistas fanáticos** (uno por cada dos personajes redondeados hacia abajo, excluyendo a los compañeros) caminan de un lado a otro entre el área común y el patio, asegurándose de que el ritual progrese de acuerdo con el plan. Repartidos entre las dos áreas hay **cultistas fanáticos** (uno por personaje) con tridentes, protegiendo a varias víctimas atadas que serán sacrificadas al final del ritual.

El ritual tarda 10 minutos en completarse después de que los personajes llegan a la escena. Si no hacen nada más que mirar, describa cómo los cánticos desde adentro se hacen más fuertes, cómo el clima se vuelve más oscuro e incluso más peligroso, y cómo aparecen rostros terribles en las nubes. Si esto no los impulsa a actuar, el ritual se completará y los aventureros deberán lidiar con las consecuencias (consulta "Consecuencias" a continuación para obtener más detalles).

Primer Piso. Los cultistas creen que limpiaron las habitaciones de todos los invitados, usándolos como sacrificios para potenciar su ritual. Sin embargo, un individuo astuto evitó ser capturado.

En la elegante habitación al final del pasillo (Habitación C en el mapa), una gnomo **Aprendiz de Mago** llamada Cray Onderquill se esconde debajo de la cama. Viajaba de Neverwinter a Aguas Profundas para hacer un recado para su maestro, y decidió quedarse a pasar la noche. Cuando los cultistas comenzaron a agarrar a la gente, ella usó un conjuro de *Disfrazarse* para imitar a un cultista, y luego se escabulló aquí para esconderse. Pensó en salir por la ventana, pero teme que la caída pueda matarla. Ella está dispuesta a ayudar a los personajes en un asalto a los cultistas, aunque solo sea prestando su experiencia en Arcana para descubrir qué está sucediendo con el ritual.

Cray también revela que no todos los cautivos tomados por los cultistas fueron empalados en las puertas: la dueña de la posada, Martisha Vinetalker, fue arrastrada al sótano, y un bardo local, Tarbin Tul, fue llevado a caballo. Cray cree que los cultistas tenían órdenes estrictas de capturar al bardo vivo, ya que los escuchó hablar sobre tener cuidado con Tul.

El sótano. El sótano alberga el santuario de Talos, donde se concentra la energía del ritual. Cuando los personajes bajen a través de la trampilla hacia el sótano, use el siguiente texto de lectura en voz alta para establecer la escena:

Las cajas, barriles y otros recipientes que contienen comida y bebida se han hecho a un lado para dejar espacio a una gran estatua de cobre en el otro extremo de la habitación. La estatua representa a un dios de la tormenta de cuatro brazos sosteniendo rayos en cada mano. Delante de la estatua se encuentra Teega la herrera. En la esquina detrás de la estatua, Martisha, la dueña de la posada, está atada con una cuerda. Su rostro está magullado y ensangrentado, pero no tiene heridas mortales.

EL VÍNCULO

El ritual ha creado una conexión entre Teega y la estatua. Hasta que la estatua se desactive, Teega no puede caer por debajo de 1 punto de golpe.

Describe el relámpago que fluye entre la estatua y Teega como una pista de esta conexión. Con una comprobación exitosa de Inteligencia DC 10 (Arcanos o Religión), se comprenden los detalles de la conexión. También revela que los símbolos de rayo correspondientes en la estatua y los brazaletes de Teega alimentan esta conexión. Como acción, un personaje a menos de 5 pies de la estatua o de Teega puede intentar una prueba de Destreza (Prestidigitación) CD 20. En caso de éxito, la conexión se rompe, Teega cae a 0 puntos de golpe inmediatamente y la estatua recibe 4d10 de daño de fuerza de la conexión perdida.

Teega (humana iluskana **berserker**) se encuentra orgullosa ante la estatua. La **estatua de Talos** (revisa el Apéndice A) se moverá hacia los personajes, su rostro retorcido por la rabia.

Ayuda. Martisha Vinetalker, propietaria de la Posada La Vera del Camino, está atada en un rincón, observando los procedimientos con una mezcla de ira y terror. Si los aventureros la liberan, se une a la batalla para ayudar al grupo a derrotar la amenaza. Aunque ahora es una posadera respetable, Martisha es una antigua **Capitán de Bandidos** cuyas armas están al alcance de la mano.

CONSECUENCIAS

Si los personajes pueden derrotar a los cultistas y a la estatua antes de que transcurran 10 minutos, las tormentas que se acumulan sobre la posada se disipan de inmediato, devolviendo el clima tranquilo y pacífico a la zona.

Fracaso. Después de que hayan pasado 10 minutos, el ritual se ha completado. Los personajes aún pueden derrotar a los enemigos, pero ahora deben lidiar con el clima. Hasta que derroten a Fheralai Juratormentas, el clima a lo largo de la Costa de la Espada se vuelve cada vez más volátil. Los viajes por tierra se vuelven difíciles a medida que pasan los días y los mares se vuelven agitados. Usted, como DM, puede hacer que las consecuencias de este mal tiempo sean tan grandes o severas como desee.

Tesoro. En sacos almacenados en el sótano, el grupo encuentra 500 po, 5 pociones de curación superior, un pergamino de conjuros de llamar al relámpago y un anillo de Caminnar por el Agua. Y lo que es más importante, encuentran una pista sobre la ubicación de la sede local del Culto de Talos.

Pistas. El mapa muestra un boceto de la Costa de la Espada entre Aguas Profundas y Neverwinter. Docenas de puntos están resaltados en el mapa, que representan los lugares donde el Culto de Talos espera establecer santuarios. Una derrota aquí retrasaría esos planes meses, o incluso años.

Si se usan junto con las lentes mágicas que se encuentran en la siguiente misión "Ayuda de Phandalin", los personajes podrán señalar una ubicación clave en los planes del Culto de Talos: los Acanilados del Trueno.

LA CASA DE THALIVAR

"La Casa de Thalivar" está equilibrada para los personajes de nivel 7, aunque los personajes de nivel 8 seguirán encontrando partes de la misión desafiantes.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Hace doscientos años, el mago Thalivar se instaló en Leilon y erigió una alta torre como laboratorio para sus estudios mágicos. El campo de interés de Thalivar eran los planos de existencia. En lo alto de su torre erigió un faro plano que brillaba en otros mundos, atrayendo a extrañas criaturas como polillas a una llama y paralizándolas para sus estudios. A lo largo de los años, el solitario mago llenó la biblioteca de la torre con sus investigaciones y construyó una impresionante colección de monstruos.

Un verano, Thalivar dejó de visitar la ciudad en busca de suministros. Los lugareños que entraron en su torre para investigar no regresaron, y la Casa de Thalivar se convirtió en un sitio rechazado en el corazón de Leilon, dibujando aventuras desde lejos para sondear sus misterios en busca de tesoros. Cuando la cataclísmica Plaga de hechizos asoló Toril, la magia del faro plano de la torre se redirigió hacia el interior de la ciudad, congelando a los habitantes donde se encontraban y llevando la ruina al asentamiento.

Las fuerzas de Neverwinter derribaron la baliza plana y están renovando la torre para usarla como edificio de guarnición. Estos esfuerzos están dirigidos por Gallio Elibro, un poderoso mago y miembro de alto rango de la Orden de la Capa de Muchas Estrellas.

Gallio tiene órdenes secretas de sus superiores para apoderarse de la investigación de Thalivar y reconstruir la baliza planar en una forma más fuerte. Desafortunadamente, sus esfuerzos se ven obstaculizados por actividades fantasmales dentro de la torre, que han ahuyentado a su equipo de trabajo militar. ¡Gallio no sabe que el espíritu de Thalivar acecha la torre y lo posee cada noche para llevar a cabo su investigación!

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de la Casa de Thalivar (ver "Misiones de Leilon"), los aventureros deben destruir el fantasma de Thalivar o enterrarlo sin dañar a Gallio Elibro.

VIAJE A LA TORRE

La Casa de Thalivar se alza sobre un peñasco rocoso en el centro de la ciudad. Los lugareños evitan el lugar, y el acantilado está cubierto de zarzas y arbustos espinosos. Un camino trillado hecho por los soldados serpentea hasta el pie de la torre.

ENCUENTROS EN EL CAMINO

Los personajes tienen los siguientes encuentros a medida que ascienden a la torre.

SOLDADOS ACOBARDADOS

A medida que los personajes comienzan su ascenso, se encuentran con cuatro soldados discutiendo en el camino: dos humanos llamados Erlum y Koz, un enano tímido llamado Gori y el sargento Yorum. Los tres **Guardias** llevan los tabardos de las fuerzas de Neverwinter. Los soldados advierten a los personajes que no se aventuren hasta la torre embrujada. Si se les pregunta, revelan la siguiente información:

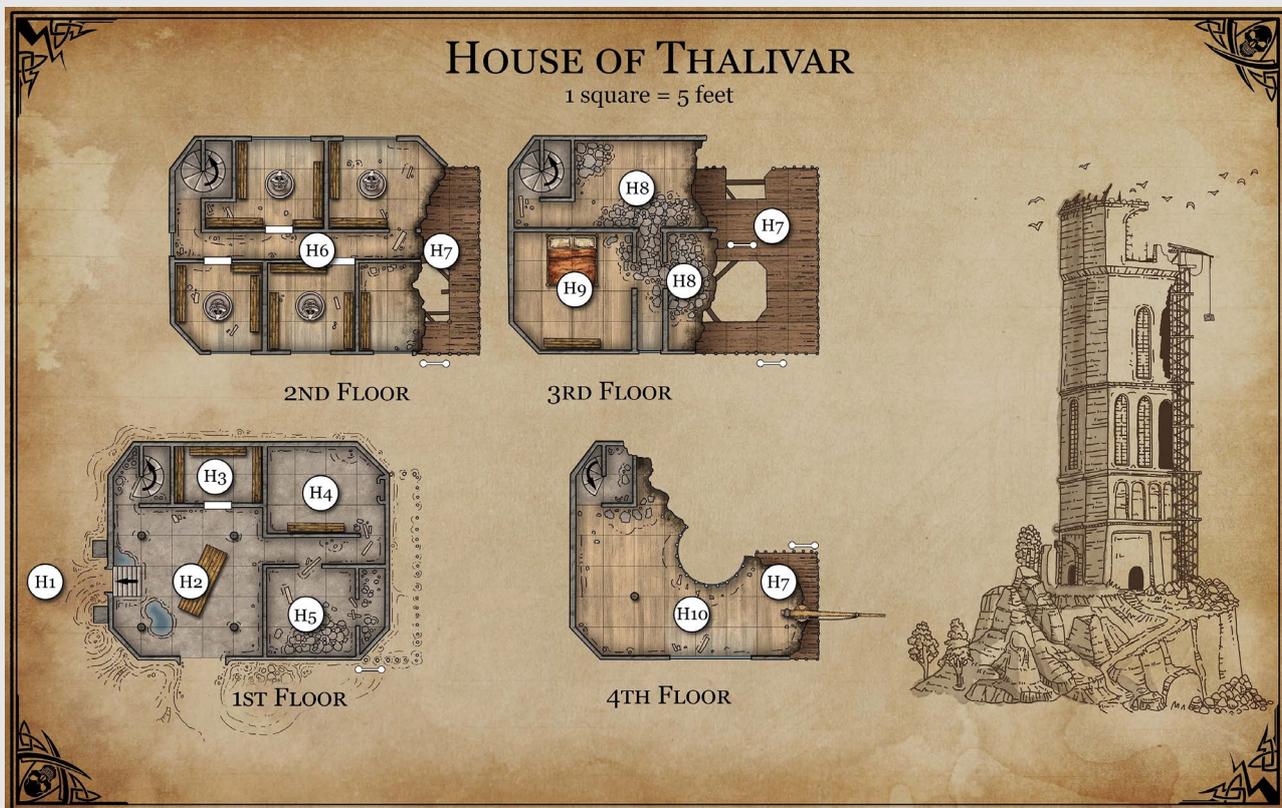
- Los soldados estaban trabajando en la reconstrucción de la torre, pero huyeron anoche después de ver un fantasma.
- Antes de ver al fantasma, experimentaron muchos sucesos extraños: herramientas perdidas, escalofríos extraños y susurros espeluznantes.
- El fantasma se manifestó como un anciano con cabello salvaje y ojos ardientes. Estaban trabajando en el tercer piso de la torre cuando apareció.
- Su líder, el mago Gallio Elibro, todavía está en la torre. Los soldados están demasiado asustados para subir y ver cómo está.

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 discierne que los soldados están guardándose alguna información. Si se les presiona, revelarán otra pista:

Gallio Elibro ha estado actuando de manera extraña. Parece demasiado cansado, y se le ha visto por la noche deambulando en camión y murmurando para sí mismo.

VISIONES EXTRAÑAS

Acercándose a la cima del peñasco, los personajes verán una figura que observa desde la cima de la colina: una mujer turmita de piel oscura con armadura de cota de malla. Esta se retirará cuando el grupo se acerca y pronto se perderá de vista. Los personajes que hayan visto la pintura de las Espadas de Leilon notarán un parecido sorprendente con uno de los héroes muertos hace mucho tiempo. Cuando lleguen a la torre, la mujer no se verá por ningún lado.



LLEGADA

Cuando los personajes lleguen a la torre, lea en voz alta el siguiente texto en el recuadro:

Una torre alta y en ruinas se eleva hacia el cielo desde la cima del peñasco. Su piso superior está ennegrecido por el hollín y se ha abierto como un huevo, con una fisura que se extiende por un lado del edificio. Recientemente se han erigido andamios de madera a lo largo de este flanco y es evidente que se está trabajando en la reconstrucción de la estructura. A los pies de la torre, dos arcos en ruinas se abren al interior.

La torre no está vigilada, y la única persona presente es el mago Gallio Elibro. Consulta "Tratar con Gallio Elibro" si los jugadores piden al mago, o "Ubicaciones de la Casa de Thalivar" si deciden explorar.

TRATANDO CON GALLIO ELIBRO

Gallio Elibro es un **mag**o Rashemi de mal genio (con el conjuro de *Erudición en Leyendas* preparado en lugar de un *Cono de Frio*). Sus incesantes estudios lo han llevado al borde del *agotamiento* y su sueño es problemático (ya que no sabe que el fantasma de Thalivar lo posee cada noche cuando duerme). Gallio viste una túnica manchada de tinta y su cabello negro rizado está despeinado. Las yemas de sus dedos están manchadas con tinta púrpura.

Galión está furioso porque sus trabajadores han abandonado sus deberes. Le suplica al grupo que libere a la torre de cualquier presencia espectral para que su gente pueda regresar y terminar el trabajo. Galión no ha visto ningún espíritu, pero no duda de la palabra de sus subordinados. Permanece en su estudio (área H3) mientras los personajes exploran. Gallio puede contar la historia de la torre a cualquiera que pregunte.

LA POSESIÓN DE GALLIO

Cada noche, el **fantasma** de Thalivar emerge del Plano Etéreo para poseer a Gallio mientras duerme. A diferencia de la posesión fantasmal normal, Gallio no se da cuenta de que su cuerpo ha sido secuestrado y colocado bajo los efectos de un conjuro de *trepar cual arácnido*. Se arrastra por la torre en camisón, mira preocupado la pila de escombros en la parte superior de la torre y garabatea en el viejo diario de Thalivar (área H9). Si se enfrenta, usa Rostro horripilante para ahuyentar a sus enemigos o intenta derrotarlos en combate (ver "Enfrentándose al Fantasma de Thalivar" para obtener información sobre cómo lucha el fantasma). Thalivar no duda en abandonar el cuerpo de Gallio si se siente amenazado.

EVENTOS FANTASMALES

El **fantasma** de Thalivar intenta ahuyentar a cualquiera que entre en su torre. A medida que los personajes exploran, tira en la tabla de eventos fantasmales para introducir fenómenos espeluznantes, ¡o inventa los tuyos propios!

EVENTOS FANTASMALES

d6	Evento
1	Una repentina ráfaga de viento extingue las llamas abiertas.
2	Un personaje ve su propio reflejo en un charco o en un panel de vidrio.
3	Los libros se arrojan de una estantería.
4	Cualquier mascota o animal con el grupo silba, ladra o se aleja de un rincón vacío de la habitación.
5	Cualquier ración que el grupo lleve consigo de repente se echa a perder y se pudre.
6	Se oye una voz susurrando desde un rincón oscuro, pero no hay nadie.

RASGOS DE LA TORRE

La Casa de Thalivar es una torre de piedra de 80 pies de altura que ha caído en ruinas.

Techos. Los techos dentro de la torre son de 20 pies de altura y abovedados. El cuarto piso está abierto al cielo, y una gran parte del techo del tercer piso se ha derrumbado donde una vez residió el faro plano.

Illuminación. Durante el día, la luz del sol penetra en los pisos superiores a través de brechas en la pared exterior o a través de ventanas altas. El primer piso permanece sombrío y poco iluminado incluso durante el día.

Puertas. Las puertas son de madera y están abiertas y muy podridas. Todos crujen ruidosamente cuando se operan.

Suelos peligrosos. Algunas secciones del piso están peligrosamente débiles y podridas. Si una criatura que pesa más de 200 libras entra en estas áreas, el piso se derrumba debajo de ellas. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caer 20 pies al suelo de abajo.

ENFRENTÁNDOSE AL FANTASMA

Los personajes pueden intentar invocar al **fantasma** de Thalivar usando magia, una sesión de espiritismo o cualquier otra estrategia que puedan idear. Recuerda que su espíritu está loco y cree que está viviendo en una pesadilla. No quiere parlamentar y se retira al Plano Etéreo a la primera señal de problemas.

Una vez al día, cuando el fantasma de Thalivar regresa al Plano Etéreo, canta una frase mágica que invoca a un **exprimidor de engendros estelares** (ver apéndice A) en la torre por cada dos miembros del grupo, incluidos los compañeros. Derrotar al fantasma de Thalivar en combate es difícil, por lo que es mejor que los jugadores encuentren una manera de enterrarlo usando las pistas en la torre.

UBICACIONES DE LA CASA DE THALIVAR

Las siguientes ubicaciones están relacionadas con el mapa de la Casa de Thalivar.

H1. EXTERIOR DE LA TORRE

La torre descansa sobre una meseta rocosa. Un gran pórtico colindaba con el edificio hacia el oeste, pero se cayó hace mucho tiempo y solo quedan unos pocos arcos rotos de mampostería. El lado oriental de la torre está en proceso de reparación; desde aquí, los personajes pueden subir una escalera para ascender a los andamios en el área H7.

H2. VESTÍBULO DE ENTRADA

La sala está sembrada de escombros. Charcos de agua de lluvia fangosa se acumulan en el suelo y nidos de estorninos en los aleros del techo arqueado. Hay una gran mesa de banquete con las mochilas de ocho soldados.

Tesoro. Los paquetes contienen tres *pociones de curación*, cinco kits de sanador y 123 po. Sin embargo, estos artículos pertenecen a los soldados, y Gallio no estará contento si los personajes los saquean.

H3. EL ESTUDIO DE GALLIO

Las paredes de este estudio están llenas de estanterías que albergan docenas de pergaminos mohosos y diarios tomados de la biblioteca en el segundo piso. Gallio Elibro pasa la mayor parte de sus horas de vigilia aquí, tratando de descifrar las notas de investigación codificadas de Thalivar (ver área H6). Véase “Tratando con Gallio Elibro” para obtener consejos sobre cómo interpretar al mago si está presente cuando los personajes entran en el estudio.

H4. COCINA

La cocina de la torre permanece sin uso y está cubierta por una capa de polvo de mampostería y escombros. La chimenea sobre el hogar asciende por la mitad de la altura de la torre antes de abrirse al tercer piso roto.

H5. DEPENDENCIAS DEL SERVICIO

Thalivar era atendido por su leal sirviente feérico, Soapwort, quien murió cuando su maestro liberó accidentalmente una colección de monstruos extraplanares en la torre. La cámara de Soapwort se derrumbó hace mucho tiempo, y su cama está enterrada bajo una pila de escombros. Los personajes que pasan al menos 30 minutos limpiando los escombros descubren huesos humanoides aplastados debajo. Aquellos que tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Medicina) CD 12 mientras examinan los huesos identificarán que son de origen feérico.

H6. BIBLIOTECA

Estas cámaras en ruinas contienen estantes altos apilados con las notas de investigación de Thalivar. Cada cámara alberga una gran estatua de una campesina con el dedo índice presionado contra los labios en un gesto silencioso. Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Religión o Arcanos) CD 15 la reconocerán como Mystra, diosa de la magia.

Las notas de Thalivar están escritas en código pictográfico. Si se usa la magia, nada menos poderoso que un hechizo de *Deseo* podrá descifrarlos. Sin esa magia, Gallio debe descifrarlos él mismo mediante un laborioso ensayo y error. La tarea es muy exigente, pero Gallio se compromete a llevarla a cabo. A corto plazo, es poco probable que los personajes que examinan las notas tengan epifanías.

RESUCITANDO A SOAPWORT

Los personajes que hayan leído el diario de Thalivar (área H9) pueden estar interesados en resucitar a Soapwort de entre los muertos. Si tienen los medios para hacerlo, la misteriosa hada aceptará ayudar a enterrar al fantasma de Thalivar. El viejo mago escuchará con gusto a Soapwort y descansará en paz cuando el hada le dice que esta vida no es más que un sueño. Soapwort regresará a las Tierras Salvajes de las Hadas cuando su trabajo haya terminado.

Lanzar *hablar con los muertos* es infructuoso, ya que el cadáver ya no tiene una boca por la que hablar.

Estatuas atrapadas. Estas trampas mágicas fueron desarmadas por aventureros hace mucho tiempo. Un examen minucioso revela que cada estatua tiene un símbolo mágico destrozado tallado en su espalda. Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia CD 15 (Arcana) los identifican como sigilos de magia de transmutación. Si un símbolo es reparado o reelaborado, la estatua cobrará vida y ataca a los intrusos. Las estatuas son **gólems de piedra**, excepto que su tamaño es mediano. Solo atacarán a las criaturas que puedan oír, siempre apuntando a la criatura que haga más ruido. Si esto no está claro, seleccionarán a la criatura con la destreza pasiva (sigilo) más baja. Las estatuas nunca saldrán de la biblioteca.

H7. ANDAMIOS

Los soldados han apuntalado un lado de la torre con andamios. Unas escalerillas unen las desvencijadas plataformas de andamios y un cabrestante en la parte superior se utiliza para levantar madera y mampostería entre los pisos.

H8. HABITACIONES COLAPSADAS

Estas habitaciones se han derrumbado por completo, asfixiando este piso de la torre desde el piso hasta el techo. Los soldados estaban en el proceso de limpiar estos escombros cuando huyeron de la torre y sus picos y palas aún yacen donde cayeron. Limpiar los escombros le llevaría a una persona una semana de trabajo duro.

H9. DORMITORIO PRINCIPAL

Esta cámara está sellada detrás de los escombros. Una ventana rota es la única entrada, pero un encantamiento tejido en el marco de la ventana impide que la mayoría de las criaturas entren. Cada vez que una criatura intente pasar a través de la ventana, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20. Si falla la tirada de salvación, la criatura se olvidará de lo que está haciendo y se alejará para hacer otra cosa. Si intenta volver a entrar en la ventana dentro de la próxima hora, fallará automáticamente su tirada de salvación.

Cuando Gallio está poseído, puede arrastrarse libremente a través de la ventana sin verse afectado.

La alcoba en ruinas perteneció a Thalivar y todavía contiene su cama y su escritorio. Un diario yace abierto sobre el escritorio junto a un tintero recién destapado. Los personajes que examinan el diario descubren que tiene al menos cien años de antigüedad y que está escrito con la misma letra en todo momento, pero hay una brecha de cien años entre las entradas más antiguas y las más nuevas, que se reanudaron solo unos días antes. El diario está escrito con tinta morada. Entrega a los jugadores el "Diario de Thalivar" como folleto, cuyo contenido se reproduce en la barra lateral a continuación.

H10. BALIZA RROTA

Esta cámara una vez albergó el faro planario, pero ahora está en ruinas y abierta al cielo. Unas celdas para prisioneros se alinean en las paredes, con barrotes rotos y abiertos como si las criaturas atrapadas en su interior hubieran estallado de alguna manera.

DIARIO DE THALIVAR

Este diario perteneció al mago Thalivar y detalla los estudios que realizó en el interior de la torre utilizando un dispositivo llamado Baliza Planar. La luz de este artefacto atrajo criaturas de todos los planos y las atrapó dentro de la torre para que él las estudiara. El diario revela cómo el faro de Thalivar desenterró un poderoso objeto mágico llamado Ruinstone. Thalivar se dedicó a adquirirlo, pero si lo encontró o no es un misterio. Las entradas se detienen aquí desde hace más de cien años.

Las fechas de las entradas y la frescura de la tinta revelan que las últimas entradas se han realizado en los últimos días. Thalivar describe cómo visita una versión en ruinas de su torre en sus sueños cada noche. En este mundo muerto, se siente atraído por una pila de escombros en la cámara en ruinas donde una vez estuvo su faro. Cada vez que se acerca a los escombros, un terrible temor lo detiene. Thalivar desearía que su hada sirviente Soapwort estuviera aquí para asegurarle que está soñando, pero el hada nunca aparece.

Thalivar reza para que estas pesadillas terminen pronto para poder reanudar sus estudios en paz.

Los personajes que busquen entre los escombros desenterrarán el esqueleto destrozado de Thalivar. Si estos restos son enterrados usando el hechizo de *ceremonia*, (NdT: Este conjuro aparece detallado en la Guía de Xanathar para Todo) el embrujo fantasmal que pesa sobre la torre de Thalivar desaparecerá.

DESPEDIDA FANTASMAL

Si los personajes logran enterrar al fantasma de Thalivar, notarán a la misma mujer turmita que vieron antes cuando desciendan por la colina de regreso a la villa. Esta vez, levantará su espada en un saludo silencioso antes de desaparecer.

PATRULLA DESAPARECIDA

“Patrulla Desaparecida” está equilibrada para los personajes de nivel 7, aunque los personajes de nivel 8 también deberían encontrar la misión desafiante.

Esta misión es adecuada para jugar después de que los personajes hayan salvado en “Un Día Normal en Leilon”, pero antes de que encuentren todas las pistas que los llevan a la misión final: “Los Acantilados del Trueno”.

Una albañil semiorca llamada Breltora Rojos Rojos se acerca a los personajes una mañana, con una expresión de preocupación en su rostro. Es amiga de uno de los soldados, el soldado Vester Jessup. Trabaja bajo las órdenes del Sargento Yorum, y fue enviado al Estero de los Hombres Muertos como parte de una patrulla programada regularmente. Vester le dijo a Breltora que Yorum les pide que patrullen el tramo de la Carretera Alta que corre a lo largo del borde del terrible pantano para asegurarse de que ninguna criatura peligrosa haya establecido guaridas allí.

Desde el restablecimiento de Leilon, ninguna de estas patrullas ha visto nada más peligroso que un nido de serpientes o un caimán al azar. Por primera vez, sin embargo, una patrulla no ha regresado. La última patrulla, compuesta por cuatro soldados, incluido el soldado Vester, lleva dos días de retraso. Breltora pide a los personajes que averigüen qué pasó.

Si los personajes hablan con el sargento Yorum, él ignora sus preocupaciones con un perezoso movimiento de la mano. Dice que no puede prescindir más de sus tropas para investigar a los soldados desaparecidos, especialmente con las recientes amenazas de los adoradores del rayo y los muertos vivientes. Le dice al grupo que pueden buscar a los soldados desaparecidos si quieren. Si le piden más información, suspira y hace un esfuerzo por sacar un mapa para mostrarle al grupo el área normal de patrulla.

DESCRIPCIÓN GENERAL

El Estero de los Hombres Muertos es un extenso pantano que ha sido una pesadilla para los viajeros a lo largo de la carretera principal durante siglos. Todos los intentos de domar el pantano salvaje han fracasado, ya que innumerables amenazas llaman hogar a la zona: dragones jóvenes, trolls, tribus de lagartos, bestias del pantano e incluso monstruos más aberrantes. En el mejor de los casos, las fuerzas de la civilización esperan mantener el camino principal transitable de manera segura para facilitar el comercio y los viajes entre Aguas Profundas y las tierras del norte.

Recientemente, una tribu relativamente pacífica de lagartos que vivía en las cercanías de la Carretera Alta se ha visto obligada a reubicarse cuando un grupo de trolls atacó su hogar. Este ataque empujó a los lagartos a acercarse a la Carretera Principal, poniéndolos en conflicto con los viajeros que asumieron que su aparición era un ataque. Los lagartos se defendieron, tomando prisioneros humanos, incluidos los cuatro soldados de Leilon.

Los lagartos usan a la mayoría de los prisioneros como un medio para mantener a los trolls lejos de su aldea viajera. Los prisioneros son dejados atados en jaulas, luego los lagartos se mueven en la dirección opuesta, con la esperanza de que los trolls los dejen en paz a favor de la ofrenda.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de la Patrulla Desaparecida (ver “Misiones de Leilon”), los aventureros deben encontrar y derrotar a los líderes de la tribu de los lagartos, luchar contra los trolls que los persiguen y rescatar a los humanos tomados prisioneros. Algunos de estos objetivos se pueden lograr a través de la negociación o el engaño, especialmente cuando se trata de la tribu de los lagartos.

VIAJANDO POR EL ESTERO

A medida que el grupo avanza hacia el sur por la Carretera Alta desde Leilon, no encontrarán, al principio, nada de importancia. Una vez encuentren evidencia de problemas, deberán salirse del camino principal y adentrarse en el Estero de los Hombres Muertos para investigar.

Viajar dentro del Estero requiere de pruebas de habilidad para seguir el rastro de los lagartos y evitar peligros y amenazas (ver “Rastreado a los Hombres Lagarto” a continuación). Cada vez que el grupo falle en una de estas pruebas de habilidad, tira en la tabla de Meros Encuentros a continuación.

ENCUENTROS EN EL ESTERO

2d6	Encuentro (Ver mas abajo para más detalles)
2-3	Exploradores Yuan-ti
4-5	Poza de Serpientes
6-8	Arenas Movedizas y Caimanes
9-10	Peléa de Trolls
11-12	Mayorales de Hidras

ENCUENTROS EN EL ESTERO

Los aventureros pueden tener los siguientes encuentros mientras buscan en el pantano a los soldados desaparecidos.

EXPLORADORES YUAN-TI

Una expedición yuan-ti del reino serpiente de Najara ha estado explorando el Mero de los Hombres Muertos, evaluándolo como un lugar para la colonización, y luego para servir como punto de lanzamiento para ataques en el norte.

Una **abominación yuan-ti** actúa como explorador avanzado para estas expediciones. El grupo la verá mientras devora un gran alce. La abominación no desea que nadie sepa de los planes de los yuan-ti en esta área, por lo que intentará matar a cualquiera que lo vea. Si hay cinco o más personajes (incluidos los compañeros), agrega una segunda abominación.

POZA DE SERPIENTES

Los personajes pierden el rastro y se adentran en una zona donde se ha acumulado gas de pantano bajo la superficie del Mere. Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 se dan cuenta de que el gas está presente y comprenden su peligro.

Un pozo de serpientes se abre a la derecha de los personajes a medida que pasan, y una **serpiente constrictora gigante**, más una serpiente adicional para cada personaje, incluidos los compañeros, emergerá del pozo en busca de comida.

Cualquier fuego mágico o normal más grande que una antorcha podría encender el gas del pantano. Siempre que se use un hechizo o efecto basado en el fuego, tira un d6. En un 1-2, el gas se enciende. Si el efecto de fuego tiene un área, el área del efecto se duplica. Además, trata a todas las criaturas de la zona como vulnerables al fuego para aproximarte al daño adicional causado por el gas del pantano.

ARENAS MOVEDIZAS Y CAIMANES

Cuando el grupo pierde el rastro por un momento, tropiezan con una parte peligrosa del pantano con un pozo de arenas movedizas de 10 pies cuadrados y 20 pies de profundidad. A menos que el personaje que realiza el rastreo tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Naturaleza) DC 18, lidera al grupo hacia ella. Cuando una criatura entra en el área, se hunde 1d4 + 1 pies en las arenas movedizas y queda *inmovilizada*. Al comienzo de cada uno de los turnos de la criatura, se hunde otros 1d4 pies.

Si la criatura no está completamente sumergida en arenas movedizas, puede escapar usando su acción y teniendo éxito en una prueba de Fuerza, CD 10 más el número de pies que la criatura ya se ha hundido. Una criatura que está completamente sumergida en arenas movedizas no puede respirar (ver las reglas de *asfixia* en el *Manual del Jugador*).

Una criatura que no esté hundida en las arenas movedizas puede sacar de un pozo de arenas movedizas a otra criatura que esté a su alcance usando su acción y teniendo éxito en una prueba de Fuerza, CD 5 más el número de pies que la criatura objetivo haya hundido en las arenas movedizas.

Mientras el grupo se ocupa de las arenas movedizas, un **cocodrilo gigante** y sus crías (un **cocodrilo** por cada 2 personajes) emergerán del pantano y atacarán.

PELEA DE TROLLS

Mientras siguen el rastro de los lagartos, el grupo se encuentra con tres **trolls** que luchan por los restos de un lagarto que murió a manos de uno de los trolls podridos. Los trolls se arañan y muerden unos a otros, tratando de apoderarse de los sabrosos restos de lagartos.

Cuando los personajes encuentran a los trolls, cada uno está en la mitad de sus puntos de vida iniciales. Si los personajes pueden permanecer callados, los trolls se golpean aún más, hasta que todos se quedan con una cuarta parte de sus puntos de vida iniciales.

El primer troll en morir lleva un saco, y en él hay tres frascos de ácido (ver el *Manual del Jugador* para más detalles).

MAYORALES DE HIDRAS

Después de escuchar rumores de una hidra en el Mero de los Hombres Muertos, el propietario de un circo de Aguas Profundas contrató a una banda de mercenarios para ir al pantano, localizar a la hidra, capturarla y llevarla de regreso a Aguas Profundas para que fuera la atracción principal del circo. Los mercenarios no se daban cuenta de que no se puede capturar una hidra.

Los aventureros pierden el rastro correcto y siguen el rastro de los mercenarios. Cuando llegan a la escena, varios mercenarios están muertos y los tres restantes se preparan para huir.

La **hidra** tiene un número de cabezas activas igual al número de personajes y 30 puntos de vida por personaje, excluyendo a los compañeros. Los mercenarios son de poca utilidad en la batalla. Sin embargo, llevan cinco *frascos de fuego de alquimista* (consulta el *Manual del Jugador* para obtener más detalles) para hacer frente a cualquier cabeza adicional que pueda surgir. Al final de la batalla, los mercenarios ofrecen a los personajes los viales sobrantes, junto con 50 po por salvar sus vidas.

RASTREANDO A LOS LAGARTOS

Cuando el grupo llega a la zona donde el mapa muestra el inicio de la ruta de patrulla, se encuentran con una escena preocupante. Utilice el texto de lectura en voz alta que aparece a continuación para describir el área:

El mapa muestra que el área por la que viajas ahora es donde la carretera principal se encuentra con el borde del Estero de los Hombres Muertos. Los soldados de Leilon comienzan su patrulla hacia el Estero. Justo al lado del camino, la tierra mojada está excavada por una batalla y las manchas de sangre salpican el suelo.

Un examen de la zona encuentra un carro roto medio enterrado en el barro, una hoja de espada rota y algunos botones de una chaqueta usada por los soldados de Leilon. Un sendero obvio también conduce hacia el oeste, más profundamente en el Mero de los Hombres Muertos.

Con una prueba exitosa de Sabiduría (Supervivencia) DC 10, los aventureros también pueden aprender lo siguiente:

- Un gran número de pistas son evidentes. La mayoría están hechos por lagartos bípedos de varios tamaños. Algunas son huellas del tamaño de humanos.
- Hay extraños surcos en el barro que parecen trineos de dos vías. Los surcos son lo suficientemente profundos como para que los trineos probablemente estén tirando de una gran cantidad de peso.
- Sobre el barro a lo largo de las huellas hay varios rastros de residuos viscosos, como los que crean los caracoles cuando se mueven.



SIGUIENDO LAS HUELLAS

La mayoría de las veces, las pistas son fáciles de seguir. Sin embargo, ocasionalmente el sendero discurre a través de aguas muy pantanosas y el seguimiento se vuelve más difícil.

Para alcanzar a la tribu de los lagartos, el grupo debe tener éxito en tres pruebas de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. En caso de que falle, tira en la Tabla de Encuentros del Estero para un encuentro aleatorio en el pantano. Ten en cuenta que cualquiera que intente o ayude con las pruebas de Supervivencia para seguir las huellas no puede intentar las pruebas de Sabiduría (Percepción) para detectar encuentros aleatorios, ya que están demasiado centrados en los detalles de la pista.

Después de que se logren tres controles de supervivencia exitosos, los personajes se encontrarán con la tribu de los lagartos mientras se detienen para descansar. Pasa a "Luchando contra los lagartos" a continuación.

LUCHANDO CONTRA LOS LAGARTOS

Usa el Mapa de Patrulla Desaparecida para este encuentro.

Los personajes se han enfrentado a la tierra pantanosa, rastreando a la tribu de los lagartos y su aldea móvil. Los lagartos finalmente se han detenido a descansar, lo que le da al grupo la oportunidad de atraparlos. A medida que los personajes se encuentran con el pueblo lagarto, usa el siguiente texto leído en voz alta para establecer la escena:

Ante vosotros, el sonido de murmullos y silbidos se eleva por encima del zumbido de los insectos. Varios carros equipados con rieles de trineo están siendo tirados por caracoles gigantes con gruesos apéndices que sobresalen de sus cabezas. La mayoría de los carros llevan lagartos de diversas edades y tamaños, pero dos de ellos llevan jaulas. Cada jaula contiene cuatro humanos, y reconoces a cuatro de ellos, por su uniforme, como los soldados que fuiste enviado a rescatar.

Un lagarto alto se dirige a los unos cincuenta de sus compañeros, y se dispersan, realizando las tareas de montar el campamento. Un lagarto más grande y de aspecto bestial se acerca al líder, como si esperara instrucciones.

Los aventureros que entiendan Dracónico descubrirán enseguida que el lagarto alto es el líder. Está ordenando a sus seguidores que alimenten a los prisioneros y se ocupen de las necesidades del resto del grupo. También ordena a los grandes lagartos a su lado que vayan al pantano, exploren a los enemigos y traigan algo para cocinar.

Los ocho humanos dentro de las dos jaulas incluyen a los cuatro soldados de Leilon, uno de los cuales es el soldado Vesper, así como cuatro humanos que formaban parte de una caravana de mercaderes que atacó tontamente a los lagartos cuando vieron a las criaturas moviéndose por el pantano.

FUERZAS DE LOS HOMBRES LAGARTO

El líder es un **subjefe lagarto** (revisa el apéndice A) llamado Hissain. El gran lagarto que lo acompaña es un **lagarto** (revisa el Apéndice A) al que los demás llaman Slosch. Los guerreros que siguen las órdenes de Hissain son hombres lagarto normales, y hay uno por personaje, incluidos los compañeros.

Los trineos y las jaulas son tirados por **caracoles mayales** (revisa el Apéndice A), pero sólo uno de ellos atacará a las criaturas cercanas (el que está al lado de Hissain), a menos que sean atacados primero. El resto de los lagartos de la tribu son jóvenes, ancianos y otros no combatientes.

DESENTRAÑANDO LA SITUACIÓN

El partido puede manejar esta situación de varias maneras. Si se trata de un grupo de aventureros típico, cargan sin un plan. Sin embargo, pueden favorecer la precaución y el conocimiento sobre la fuerza bruta.

Un grupo más cauteloso puede atrapar mejor a los lagartos desprevenidos e incluso podría aprender más sobre los propios problemas de la tribu. El subjefe Hissain ordena a uno de los lagartos que comience a hervir una olla de agua para "dejar a los trolls como una distracción". Luego discute los planes, después de que la tribu haya descansado, para dejar al humano cocido aquí y llevar a la aldea itinerante en una dirección diferente para mantener a la tribu a salvo de los trolls podridos. Esto podría dar al partido alguna información sobre una resolución pacífica.

Si el grupo se acerca pacíficamente y tiene éxito en algunas pruebas de Carisma (Persuasión) de CD 15, podrían convencer a los lagartos de liberar a los prisioneros si el grupo derrota a los trolls podridos por ellos.

UNA FORMA PODRIDA DE MORIR

Cuando tú, como DM, sientes que es lo más apropiado, las interacciones entre el grupo y la tribu de los lagartos se interrumpen cuando uno de los **trolls podridos** (ver Apéndice A) que infesta el área aparece, buscando la cena.

Si los aventureros masacraron a los combatientes lagarto sin intentar parlamentar, no tienen ayuda para luchar contra el troll podrido. Si la batalla continúa, todos los combatientes lagartos restantes dirigen inmediatamente su atención al troll. Esta nueva situación podría ser el ímpetu para una resolución pacífica de las hostilidades entre el pueblo lagarto y el grupo.

Derrotar a un troll podrido es un buen comienzo, pero para liberar pacíficamente a los prisioneros, los lagartos insisten en que los personajes derroten a un total de tres trolls podridos.

Pueden lograr esto cazando a los dos trolls restantes en el pantano, o pueden esperar hasta que los trolls vengan a ellos, lo que no lleva más de 24 horas después de matar al primero.

CONSECUENCIAS

El grupo puede rescatar a los prisioneros ya sea derrotando a la tribu de los lagartos, encontrando un terreno común con la tribu derrotando a los trolls podridos, alguna combinación de los dos, o encontrando una solución propia.

Si tienen éxito, los personajes pueden liberar a los cuatro comerciantes, que ofrecerán un total de 500 po por su rescate, y también llevar a los soldados de regreso a Leilon.

Si los personajes fueran capaces de llegar a un acuerdo con la tribu de los lagartos, incluso podrían convencerlos de que se mudaran más cerca de Leilon, donde pueden establecer un pacto de defensa mutua, el comercio de bienes y alimentos, o alguna otra coexistencia beneficiosa y pacífica.

LOS ACANTILADOS DEL TRUENO

“Los Acantilados del Trueno está equilibrada para los personajes de nivel 8, aunque los personajes de nivel 7 deberían ser capaces de sobrevivir a los encuentros.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los Acantilados del Trueno fueron nombrados por la gente de la zona por los sonidos que hacen las olas cuando se estrellan contra este alto acantilado con vistas al Mar de las Espadas. Los acantilados descansan a lo largo de la costa, a medio camino entre el Estero de los Hombres Muertos y la ciudad de Neverwinter.

Las cuevas en la base de los Acantilados del Trueno fueron una vez un refugio para piratas, contrabandistas y embarcaciones marítimas legítimas que buscaban un lugar seguro para esperar a que pasaran las tormentas costeras. La costa es inaccesible excepto por mar, lo que la convierte en el refugio perfecto para los viajeros por mar.

Desafortunadamente, el Culto de Talos decidió utilizar las cuevas de los Acantilados del Trueno como base de operaciones en la zona, convirtiendo el lugar en un cementerio para barcos y marineros por igual. Los anacoretas utilizaron la magia para instalar peligrosos arrecifes en la zona, resultando mortales para los barcos que viajaban por la costa.

Ahora los cultistas de Talos recogen los bienes de los barcos naufragados para financiar su operación. Encarcelan a los supervivientes de los naufragios para venderlos como esclavos, para morir en los ritos retorcidos que honran a su dios violento o para alimentar a los monstruos que comparten las cuevas con ellos.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Para completar la misión de los Acantilados del Trueno (ver “Misiones de Leilon”), los aventureros deben encontrar un pasaje a las cuevas de los Acantilados del Trueno, navegar por las aguas mortales, llegar a la costa cuando su transporte sale mal y luego limpiar las cuevas de los peligros allí.

VIAJE A LOS ACANTILADOS

Usando el mapa que se encuentra en la misión “Mal Tiempo en La Vera del Camino” y las lentes mágicas que se encuentran en la misión “Ayuda de Phandalin”, los aventureros pueden descubrir comprender que el centro de la actividad sectaria en el área se encuentra en los Acantilados del Trueno.

Valdi Estapaar es la mejor persona de Leilon para aconsejar a los personajes sobre cómo encontrar un pasaje a los Acantilados del Trueno. Usa las siguientes orientaciones para guiar esa conversación:

- Los barcos de pesca utilizados por la flota pesquera de Leilon no son capaces de hacer el viaje a los Acantilados del Trueno. Los mares han estado demasiado agitados y las olas en mar abierto aplastarían a los barcos pesqueros más pequeños. Sin embargo, la ciudad de Leilon pagará el pasaje de los personajes en otro barco.
- Valdi puede, sin embargo, utilizar su conocimiento de la gente de mar de la zona para encontrarles algunas personas posibles que puedan llevarlos a los Acantilados del Trueno. La zona en la base de los Acantilados del Trueno, una vez que llegas a ella, es conocida por ser tranquila y acogedora para las embarcaciones.
- Tiene en mente dos barcos y capitanes que viajan con frecuencia a lo largo de la Costa de la Espada, transportando mercancías en nombre de los comerciantes, así como transportando viajeros. Ambos son dignos de confianza y deberían viajar hacia los Acantilados del Trueno en los próximos diez días.
- La primera es *De Pie en la Brea*, una tabaxi jovial aunque ligeramente descentrado. Es conocida por su imprudencia, pero su audacia también le ha valido la reputación de ser capaz de hacer lo imposible. Su corsario (un Velero), es la *Delicia Danzante*, un navío rápido y ágil.
- El otro es Kristoffen, un dracónido blanco. Es calculador, eficiente y sombrío. Capitanea una galera llamada *Témpano de Hielo*, que está especialmente equipada para atravesar las aguas heladas del lejano norte.

REUNION CON LOS CAPITANES

A los pocos días, los dos capitanes llegan en botes de madera a través del pantano para hablar con el grupo. Sus embarcaciones están ancladas en el mar, a la espera de la fiesta si son seleccionadas como método de transporte.

LAS ENTREVISTAS

Valdi Estapaar lleva a la tabaxi *De Pie en la Brea* y al Dracónido Kristoffen ante los personajes para permitirles hacer preguntas a los dos capitanes. Cada uno de ellos defiende su caso para ser el mejor barco y tripulación para el trabajo.

De Pie en la Brea se tambalea ligeramente mientras se pone de pie. Un control exitoso de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 revela que la tabaxi ha estado tomando hierba gatera empapada de ron y no está totalmente sobria. Sin embargo, defiende su caso con elocuencia. Su nave es más rápida y ágil, y su tripulación más pequeña y menos propensa a chismorrear sobre su misión. No hay un barco en el mar que la *Delicia Danzantes* no pueda superar en maniobras o dejar atrás en mar abierto.

Kristoffen mira a *De Pie en la Brea* con una mezcla de disgusto y horror, sacudiendo la cabeza con incredulidad de que alguien siquiera considerara elegir a la tabaxi borracha y su nave en lugar de él y la suya. Le explica al grupo que su barco es más confiable y seguro, lo que podrían necesitar en los mares que se han vuelto más violentos en los últimos tiempos. Continúa revelando que ha escuchado rumores de que las cuevas que alguna vez fueron seguras en la base de los Acantilados del Trueno se han vuelto recientemente más peligrosas. Stand in Tar se burla de esa idea.

AGENTE SECRETO

Siéntete libre de representar las interacciones tanto como se sienta cómodo. Si los personajes piden una lectura de las actitudes de los dos capitanes, *De Pie en la Brea* es más o menos como se anuncia: competente pero temeraria, experimentada pero demasiado confiada.

Kristoffen, por otro lado, esconde algo. Con una prueba exitosa de Sabiduría (Perspicacia) de CD 20, un personaje puede sentir que el dracónido está nervioso y esconde algo. Si se le confronta, dice que solo tiene un mal presentimiento acerca de viajar a los Acantilados del Trueno, pero que está dispuesto a hacerlo por el pago y la amistad que comparte con Valdi Estapaar.

Kristoffen se ha convertido recientemente al Culto de Talos. No hay evidencia de esto en su persona, pero de vuelta en el Témpano de Hielo los personajes podrían encontrar algunos si husmean en sus aposentos.

TOMANDO UNA DECISIÓN

En algún momento, los personajes deben decidir qué barco y capitán prefieren. La ciudad cubre el costo del pasaje de ida y vuelta para los personajes, y ambos capitanes piden la misma tarifa, por lo que eso no debe entrar en la decisión.

Quien el grupo elija estará contento, y el otro capitán simplemente aceptará la decisión y se va. Ambos están listos para salir tan pronto como lo estén los personajes.

Si por alguna razón los personajes atacan a Kristoffen porque se enteran de su afiliación con el Culto de Talos, éste se defenderá. Kristoffen (usa las estadísticas de **veterano** con la plantilla de semidragón rojo, pero reemplaza los ataques y resistencias de fuego por frío) puede convocar un par de **elementales de aire** que le sirven en nombre de Talos, que aparecen al final de la primera ronda de combate.

ENCUENTROS EN LA RUTA

Los personajes tienen los siguientes encuentros mientras viajan a los Acantilados del Trueno. Los encuentros pueden desarrollarse de manera ligeramente diferente según el barco y el capitán que elija el grupo.

MOTÍN

Independientemente del barco que elijan los personajes, algunos miembros de la tripulación tienen sus propias intenciones y no están satisfechos con el liderazgo de su capitán.

La tripulación del Témpano de Hielo no está contenta porque su capitán ha estado actuando de manera diferente en los últimos meses. Ha rechazado contratos más lucrativos para navegar hacia el noroeste hasta las Islas Moonshae con el fin de permanecer más cerca de Neverwinter. Esto ha significado menos salario para la tripulación, lo que no les agrada.

La tripulación del Dancing Delight está descontenta porque su capitán ha sido aún más imprudente e impredecible de lo habitual, lo que les ha hecho perder su salario, ya que los comerciantes han comenzado a evitar el uso del barco y la tripulación de Stand in Tar para trabajos importantes y rentables.

EL MOMENTO DE LA VERDAD

Un día después del viaje, después de que el grupo haya escuchado algunas quejas entre los marineros, la tripulación se enfrenta al capitán. Independientemente de la nave, el motín es liderado por Castisha (una **Espadachín** calishita; revisa el Apéndice A), la primer oficial. Está respaldada por cuatro marineros (**bandidos**) por personaje, excluyendo a los compañeros.

El capitán (de cualquiera de los barcos) se negará a entregar el mando del barco de forma pacífica. Castisha se ofrecerá a dejar que el capitán se suba a un bote y desembarque a salvo, pero si no se van pacíficamente, los amotinados estarán dispuestos a hacerlo por las malas. Los amotinados dejan claro que no dañarán a la parte y que cumplirán el contrato que se acordó.

PERMITIR EL MOTÍN

Si la ayuda de los personajes, ninguno de los capitanes puede derrotar a los amotinados. Si los aventureros no hacen nada, el motín tiene éxito.

PARLAMENTO

Los aventureros pueden intentar hablar en nombre del capitán, con la esperanza de convencer a los amotinados de sus planes. Castisha ya ha tomado una decisión, y nada que no sea una compulsión mágica puede hacer que retroceda. El resto de los amotinados, sin embargo, están dispuestos a escuchar las razones por las que no deberían derrocar a su capitán. Establece la CD para tener éxito en 15 y luego ajústalo en función de las tácticas que usen los personajes.

Por ejemplo, si uno de los personajes dispara una bola de fuego al cielo para intimidar a los marineros para que se retiren, la prueba de Carisma (Intimidación) para intimidar a los marineros podría ser de CD 10, o incluso podría tener éxito automáticamente.

PELEA

Los aventureros son mucho más poderosos que los marineros, a pesar de que son superados en número. Si los personajes derrotan al menos a la mitad de los marineros, o a Castisha y una cuarta parte de los marineros, el motín cesa inmediatamente.

MALAS NOTICIAS

Mientras el barco del grupo navega hacia el norte hacia los Acanilados del Trueno, un barco que navega hacia el sur se acerca a ellos. Los barcos echan el ancla y el capitán de la otra embarcación, llamada la *Alianza Inquieta*, sube a bordo del barco.

Este capitán, una humana llamada Starling Winchet, intercambia historias y cerveza con el capitán y la tripulación del barco de los personajes. Cuenta una historia que es de particular interés para los aventureros. Mientras la Alianza Inquieta pasaba cerca de los Acanilados del Trueno, vieron una gran cantidad de restos, que probablemente provenían de las aguas directamente antes de las cuevas allí. No vieron supervivientes ni restos rescatables, por lo que se mantuvieron muy alejados de la zona.

La capitana Winchet también cuenta que ha escuchado a otros marineros hablar sobre haber visto un barco fantasma en esta área recientemente. El barco solo se ve desde la distancia, pero es tan brumoso como el humo de un cañón y emite un gemido bajo que se extiende a través del agua. Ella no ha visto personalmente el barco fantasma, pero se siente obligada a transmitir la información.

BARCO FANTASMA

A medida que la nave del grupo se acerca a los Acanilados del Trueno, la nave espectral de la que los personajes oyeron hablar se acerca. Utilice el siguiente texto de lectura en voz alta para preparar la escena:

El cielo se oscurece y una espesa niebla se eleva desde el agua, oscureciendo la vista alrededor del barco. La tripulación jura y hace señas supersticiosas. Entonces, desde el nido del cuervo, una voz grita: "Barco fantasma adelante". Antes de que las palabras puedan registrarse, figuras espectrales emergen de la niebla y se abalanzan sobre las cubiertas.

Un **allip** por cada tres aventureros (redondeado hacia abajo) y dos **espectros** por personaje, excluyendo a los compañeros, usan la cobertura de la niebla para acercarse a la nave. El murmullo aullante del allip aturde instantáneamente a todos en el barco, excepto a los aventureros, mientras la tripulación se derrumba en un montón. Incluso si se levantan durante la batalla, los marineros están aterrorizados y no hacen más que huir y acobardarse bajo el asalto de los muertos vivientes.

Mientras los allips atacan, los personajes pueden entender algunos fragmentos de palabras reconocibles en su balbuceo, incluyendo "sabemos de la piedra de la ruina... eso nunca sucede" y "la muerte de ébano se levanta pero no puede volar" y "el bronce señala el camino hacia el verde".

MARES POCO TRANSITADOS

La aventura supone que los personajes acceden a las cuevas de los Acanilados del Trueno a través del mar. Llegar a las cuevas a través de la cima de los Acanilados del Trueno significaría una peligrosa caminata a través de territorio hostil, luego una larga subida (o caída) desde la cima de los acantilados hasta las olas de abajo. Aún así, algunos jugadores, tan pronto como les dices que no pueden hacer algo, quieren hacer precisamente eso. Si insisten, que lo hagan.

El viaje desde Leilon hasta los Acanilados del Trueno debería desencadenar muchos encuentros con criaturas no muertas del ejército de Ularan Mortus, ataques aleatorios de ogros y gigantes, y enfrentamientos con otras bestias, humanoides y monstruos hostiles.

La cima de los acantilados es el hogar de una tribu de aarakocra adoradores de Talos que actúan como guardias del culto. Muchos atacarán cuando los personajes se acerquen, pero otros se quedarán atrás y verán qué pasa. Si los personajes logran derrotar al grupo, el resto de los aarakocra molestan al grupo mientras intentan bajar por los acantilados de 800 pies de altura. Y, por supuesto, el **acechador invisible** y las **mantícoras** siempre están listos para atacar a los intrusos.

LLEGADA

Después del drama en alta mar, el transporte del grupo finalmente llega a las cercanías de los Acanilados del Trueno.

Las cimas de los acantilados son visibles desde una gran distancia, mucho antes de que el grupo pueda ver las cuevas a lo largo de la costa.

Haciendo caso a las palabras del capitán Winchet, el capitán del barco del grupo echa el ancla al menos a una milla de la costa, diciéndoles a los aventureros que el barco no puede acercarse más en función de lo que han aprendido en el viaje. Los personajes son bienvenidos a tomar un gran bote de remos el resto del camino. El barco esperará aquí hasta que regresen, o durante cinco días, lo que ocurra primero.

A partir de aquí, los personajes deben usar el *bote de remos* adjunto al barco (de 2 a 8 personas pueden caber y operar el bote) o encontrar su propio camino a la orilla.

AMENAZAS AÉREAS

A medida que los aventureros se dirigen hacia las cuevas, los guardianes que sirven a los cultistas de Talos sienten su presencia y los atacan.

Un **acechador invisible** vuela desde los acantilados para intentar volcar el *bote de remos*. Unas **Mantícoras** (una por cada dos personajes, excluyendo a los compañeros) lo siguen desde sus nidos en la pared del acantilado.

LA FURIA DE TALOS

El agua y el aire, que han sido relativamente pacíficos hasta ahora, de repente se vuelven violentos a medida que el grupo se acerca a la orilla. Los arrecifes dentados brotan mágicamente del agua. Los arrecifes se pueden evitar en el maniobrable *bote de remos*, pero un barco más grande se habría destrozado en las rocas.

Las criaturas voladoras no enviadas por Talos deben tener éxito en una tirada de salvación de CD 15 de Fuerza al comienzo de cada turno. Si fallan la tirada de salvación, los fuertes vientos los empujan al agua.

Las criaturas en el agua encuentran traicioneras las olas agitadas. Las criaturas sin velocidad de nado deben tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para realizar una acción sin hundirse. Si fallan la tirada, o si la criatura realiza una acción sin intentar la prueba, esa criatura comienza a ahogarse (ver "Asfixia" en el *Manual del Jugador*).

DESPENSA MARINA

Los guardianes anteriores no son las únicas criaturas que protegen la costa al servicio de Talos. Un enorme **cangrejo gigante** (revisa el Apéndice A), o dos cangrejos si hay más de cuatro personajes, incluidos los compañeros, flota bajo la superficie a 200 pies de la orilla. Esperará hasta que un bote o criaturas nadadoras pasen por encima de él, luego nadará hacia arriba y atacará, volcando el bote si todavía está en uso. Si las criaturas están volando, el cangrejo esperará hasta que aterrizan en la orilla y luego se apresurará a atacar.

ACANTILADOS DEL TRUENO

Las cuevas en la base de los Acantilados del Trueno, utilizadas por la gente de mar durante siglos, ahora están controladas por el Culto de Talos. Un tiránico y sumamente devoto sirviente de Talos, Gadrille el Atracador de Arrecifes, supervisa las operaciones aquí. Es una lugarteniente de confianza de Fheralai Juratormentas, que sabe que Gadrille no es exactamente estable, pero su inquebrantable devoción a la causa del Culto de Talos la convierte en una gran y temida comandante.

El mapa de las Cuevas de los Acantilados del Trueno representa el sistema de cuevas durante la marea baja. Las partes amarillas del mapa muestran las áreas arenosas que se inundan con la marea alta. Las áreas llenas de agua dentro de las cuevas siempre están ahí, inundadas incluso con la marea baja.

La operación llevada a cabo por el Culto de Talos aquí no es complicada. Atraen a los barcos desprevenidos cerca de las cuevas, hacen naufragar los barcos en los arrecifes mágicos, capturan a la tripulación y arrastran los restos a las cuevas. Todo lo que vale la pena se rescata y se vende, y los prisioneros se venden a los esclavistas o se sacrifican a Talos.

Con el oro ganado a través de esta terrible operación, el Culto de Talos financia operativos a lo largo de la costa y la Carretera Principal, que (como el grupo de La Posada de la Vera del Camino) esperan establecer santuarios que eventualmente darán al Culto de Talos el control de la zona.



1. ORILLAS INSEGURAS

La costa, donde el agua se encuentra con la playa de arena, se rompe con las olas rompiendo. Los ecos formados dentro de las cuevas reverberan de vuelta, llenando el aire con un sonido como el estruendo de un trueno.

La orilla está revestida con alambre delgado tratado con una versión modificada del conjuro de *alarma*. El agua y otras circunstancias naturales no activan el hechizo, pero cualquier criatura humanoide que tropiece con los cables hace que suene una alarma dentro de las cuevas, alertando a los cultistas de que los intrusos están presentes.

Los cables se pueden detectar con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) DC 15. Llegar a la orilla sin tropezar con los cables es prácticamente imposible, pero los cables se pueden desarmar con una prueba de Destreza (Prestidigitación) DC 15, o el conjuro de *alarma* se puede suprimir durante una hora usando *disipar magia*.

2. CULTISTAS DESCONTENTOS

Si los personajes son capaces de acercarse sin disparar la alarma, es posible que escuchen a algunos cultistas descontentos hablando mientras trabajan. Si se activó la alarma, los cultistas esperarán con las armas desenfundadas y no podrán ser *sorprendidos*.

Si los aventureros tienen la oportunidad de escuchar a los miembros del culto hablar, usa el siguiente texto leído en voz alta para representar esa conversación:

Un barco gravemente dañado se apoya contra una cornisa. En lo alto de la cornisa, un puñado de trabajadores descargan cajas, cajones y barriles del barco. Se quejan y se quejan de este trabajo servil, y están de acuerdo en que no buscaron el poder del Señor de la Tormenta para ser forzados a desempeñar el papel de estibadores glorificados.

Los cultistas situados (**espías**) son dos por personaje, incluidos los compañeros.

UNA MEJOR OFERTA

El grupo podría evitar una pelea en este lugar si comprenden la frustración de los cultistas y entran de inmediato con una oferta mejor. Para que el diálogo comience con una buena nota, uno de los personajes debe acercarse al grupo y hablar con ellos. Un éxito en un control de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15 convencerá a los cultistas descontentos de que escuchen.

El grupo también podría fingir ser otros miembros de la secta que están buscando voluntarios para hacer un trabajo más emocionante en otros lugares. Podrían ofrecer matar al líder actual y poner a los trabajadores a cargo, o podrían idear un plan totalmente diferente.

Sean cuales sean las tácticas del grupo, permite que el juego de roles lleve el encuentro hasta que llegue el momento de resolver la situación. Si los aventureros hacen una oferta convincente a los cultistas, podrían hacer lo que el grupo quiere sin control. Si el resultado es incierto, pídale a la parte que haga una prueba final de habilidad para averiguar qué sucede. En caso de fracaso, los cultistas atacan.

ÉXITO

Sin embargo, en caso de éxito, el partido cuenta ahora con un recurso valioso. Es poco probable que los cultistas se conviertan en traidores por completo y se unan a los personajes, pero pueden darles a los personajes información valiosa sobre quién y qué vive en las cuevas, dónde están las áreas importantes y cualquier otra cosa que puedan necesitar saber.

3. AQUELARRE DE SAGAS MARINAS

En esta cueva, estratégicamente separada del resto del complejo, un aquelarre de tres brujas marinas lleva a cabo sus propios planes horripilantes junto a los de sus aliados anacoretas.

ACCEDIENDO A LA CUEVA

Para acceder a esta cueva, una criatura debe nadar a través de un túnel sumergido repleto de peces de aspecto aterrador. Los peces tienen extraños ojos brillantes y dientes grandes, pero son peces normales que han mutado a través de la magia de las brujas, y no atacan a los nadadores.

LA CUEVA DEL AQUELARRE

En la cueva, tres **sagas marinas** mastican las manos y los pies de los marineros que se ahogaron después de naufragar en los arrecifes mágicos. Los cultistas suministran los cuerpos a cambio de la ayuda del aquelarre cuando se trata de problemas especiales, y las dos fuerzas tienen un pacto de protección mutua fácil.

Montones de algas viscosas actúan como camas para las tres hermanas: Nana Pocktuss, Auntie Unk y Granny Muyuk. El trío está usando las partes no comestibles de los cuerpos para crear asistentes que parecen calaveras voladoras con agujones largos. Hay una **calavera voladora** por personaje, excluyendo a los compañeros. Puedes encontrar las estadísticas de estas criaturas en el apéndice A.

UNA BUENA CHARLA

El aquelarre no atacará inmediatamente. No reciben muchos visitantes que no sean anacoretas aburridos o víctimas gritonas, por lo que invitan a los intrusos a comer una buena galleta de algas y tinta de calamar.

La tía Unk es el miembro más nuevo del aquelarre, y pasó sus años anteriores secuestrando personas en High Road y arrastrándolas al Estero de los Hombres Muertos para comer.



Echa de menos las noticias de la ciudad y favorece a cualquiera que pueda proporcionar chismes sobre Aguas Profundas o Neverwinter.

A Nana Pocktuss le gusta bailar. Si alguno de los personajes puede tocar música o bailar por sí mismo, Nana Pocktuss aprecia una gran azada vieja para sacudir el óxido (y los gusanos) de sus viejos porros.

La abuela Muyuk nunca pudo rechazar una buena (o incluso pútrida) gota de grog. Si alguno de los aventureros lleva alcohol consigo, independientemente de su antigüedad o procedencia, la abuela Muyuk puede olerlo y pide probarlo. Aquellos que comparten generosamente se ganan su favor.

Si las tres brujas pueden ser aplacadas atendiendo a sus vicios e intereses particulares, están dispuestas a ahorrarles a los personajes una pelea, e incluso podrían mirar hacia otro lado mientras los personajes intentan poner fin al dominio del Culto de Talos en este lugar. Y si no, siempre disfrutan de una buena pelea también.

4. LUGARTENIENTE MORIBUNDO

Mientras que la increíblemente devota Gadrille la Atracadora de Arrecifes lidera al grupo de cultistas en las cuevas, Fheralai Juratormentas asignó a un segundo al mando para ayudarla, con instrucciones especiales de vigilar a Gadrille para asegurarse de que no mate a todos sus seguidores en un ataque de loca devoción a Talos. Ese segundo al mando es Sovendahl Erkinze, un **guerrero drow de élite**.

Los guardaespaldas de Sovendahl (**matones**), uno por personaje, incluidos los compañeros, se quedan con el drow sin importar a dónde vaya. Y en este momento, no está yendo muy lejos, porque está sufriendo una maldición.

Los deberes de Sovendahl consisten en supervisar la clasificación, el transporte y las ventas de los bienes robados que el resto de la operación roba de los barcos naufragados. Esto libera a Gadrille para hacer lo que más ama: matar a otros en nombre de Talos.

Recientemente, Sovendahl expresó su oposición a algunos de los esfuerzos más entusiastas de Gadrille, considerándolos demasiado arriesgados y propensos a llamar la atención de fuerzas más grandes y poderosas, como la armada de Aguas Profundas. Sovendahl fue a espaldas de Gadrille e instó a Fheralai Juratormentas a ordenarle a Gadrille que se retirara. La excesivamente entusiasta Gadrille hizo lo que le dijeron, pero en secreto rezó a Talos, pidiéndole una bendición en pago por sus años de devoción: maldecir a Sovendahl por su cobarde cautela. Y Talos respondió.

APOSENOS DEL ENFERMO

Cuando los personajes se encuentran con Sovendahl, él está descansando en sus aposentos. Sus guardaespaldas clasifican el último botín de tesoros robados y rescatados. De vez en cuando, el drow estalla en un espasmo de tos que hace brotar sangre de sus pulmones. Está preocupado, pero trata de no demostrarlo.

Si el combate estalla aquí, Sovendahl lucha con valentía y pericia, pero el esfuerzo conduce a más tos. A medida que avanza la pelea, describe los espasmos de tos del drow y la sangre que salpica a los aventureros que se enfrentan a él. (¡Eso es algo que puede asustar incluso al bárbaro más valiente!) La enfermedad no es transmisible, pero nadie tiene por qué saberlo.

Si en algún momento los personajes hablan con el drow sobre su aflicción, señalando que está enfermo y necesita ayuda, el drow puede dejar de pelear y preguntar a los personajes si pueden ayudarlo. Está dispuesto a alejarse de la secta para obtener una cura.

Una prueba exitosa de Sabiduría (Medicina) Cd 15 revela que la dolencia no es una enfermedad, sino una maldición. Un personaje que lance *eliminar maldición* sobre Sovendahl se gana el agradecimiento del drow. Como recompensa, les da a los personajes un objeto mágico que ha estado almacenando: una *daga venenosa*.

Tesoro. Si los personajes matan a Sovendahl y sus guardaespaldas, no encontrarán la daga mágica, que está cuidadosamente escondida en un lugar secreto fuera de las cuevas. Sin embargo, obtendrán 250 po en varias monedas, 3 pociones de curación mayor y un broche de jade por valor de 500 po.

5. APOSENTOS DE LOS SECTARIOS

Los cultistas de Talos que trabajan bajo las órdenes de Gadrille La Saqueadora de Arrecifes no tienen mucho tiempo para relajarse y socializar. Pasan la mayor parte de su tiempo en el mar, atrayendo barcos desprevenidos al arrecife y luego rescatando los restos. El lema de Gadrille es "si no estás al servicio de Talos, estás durmiendo al servicio de Talos".

Esta zona es donde duermen y comen los cultistas de los más humildes. En cualquier momento, hay ocho **batidores** aquí, durmiendo en cuatro literas que se alinean en las paredes, o comiendo su caldo de pescado en la mesa en el centro de la habitación antes de salir a realizar sus tareas. Los cultistas aquí, cuando llegan los personajes, están dedicados a su dios y no se rendirán ni negociarán.

EL ESPIRÁCULO

En una alcoba al norte de la habitación hay una característica especial que los ocupantes de la cueva llaman "el espiráculo". Este pozo vertical corre tanto por debajo del agua como hasta el techo de la cueva.

Cuando Gadrille cree que un sectario carece de la cantidad adecuada de fe para ser un verdadero sirviente de Talos, el cultista es arrastrado aquí y arrojado al agua del espiráculo para ser juzgado. A veces son arrastrados hacia el fondo del pozo, a veces un géiser de agua los hace estallar a través de la parte superior del pozo, y a veces no pasa nada. Si no pasa nada, Gadrille lo toma como una señal de que Talos lo aprueba.

La verdad es que el espiráculo es un portal mágico. Cuando una criatura viviente entre en el espiráculo, tira un d10. En un 1-8, no pasa nada. En un 9, la criatura es arrastrada hacia el pozo, a través de un portal, y aparece momentos después flotando en el puerto de Aguas Profundas, viva y bien. En un 10, la criatura es empujada hacia arriba a través del techo por el géiser. Con una tirada de salvación exitosa de Fuerza CD 10, una criatura puede agarrarse al costado del eje y evitar ser

empujada a través del portal. En caso de fallo, la criatura cae a través de un portal en la parte superior del pozo y termina en el Plano Elemental del Agua. (Tal vez un **marid** que pasa por allí se apiade de la criatura y usa un conjuro de *cambio de plano* para devolverla a casa, ¡por un precio!)

El grupo puede aprender sobre la magia del espiráculo de varias maneras:

- Uno de los anacoretas descontentos le cuenta al personaje sobre la crueldad de Gadrille al tratar con aquellos que considera indignos.
- Una revisión exitosa de la Inteligencia DC 15 (Investigación) del área revela marcas de raspaduras alrededor del espiráculo, donde las personas se han agarrado mientras intentan evitar ser expulsadas.
- Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia DC 15 (Arcana) se dan cuenta de las emanaciones mágicas dentro del espiráculo, revelando que contiene magia de teletransportación.
- Un personaje entra en el espiráculo y sufre los efectos de la zona.

6. SALA DEL BOTÍN

Esta cámara central es donde se empaqueta y almacena el botín que se va a vender o transportar. Cuando está listo, se lleva a la orilla, se carga en barcos operados por el Culto de Talos y se lleva a su destino final.

Cuando llegan los personajes, no hay nadie aquí, pero hay varias cajas cerradas esperando ser transportadas. La mayoría de las cajas contienen productos comerciales como telas, artesanías, especias y otros artículos comerciales. Cada una de las cajas está marcada con tiza que describe el contenido. Una de las cajas, con una marca de tiza que dice "Oro", está atrapada.

TRAMPA

Sovendahl teme que algunos de los cultistas puedan estar robando de las reservas de bienes para la venta, por lo que colocó una caja aquí que podría ser tentadora para un ladrón.

La caja marcada como "Oro" está llena de rocas, y hay pequeñas runas en el borde de la tapa, que se pueden notar con una verificación de Inteligencia (Investigación) DC 20. Las runas pueden ser desactivadas con un conjuro de *Disipar Magia*, o cuidadosamente inutilizadas con una prueba de Destreza (Prestidigitación) CD 15.

Si la caja se abre sin desactivar las runas, explota. Cualquier criatura a menos de 10 pies de la caja debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 8d8 de daño de trueno en una salvación fallida, o la mitad en una salvación exitosa. Las criaturas dentro del radio de la explosión también están cubiertas de tinta verde que solo se desprende con un fregado repetido en el transcurso de meses.

Tesoro. El resto de las cajas aquí contienen alrededor de 2000 po en bienes comerciales. Sin embargo, son pesados y difíciles de manejar, lo que requiere un barco de buen tamaño para transportarlos a todos a un lugar donde puedan venderse.

7. GADRILLE LA SAQUEADORA DE ARRECIFES

Gadrille la Saqueadora de Arrecifes es una mujer semielfa **Evocadora**. Pasa la mayor parte de su tiempo con sus seguidores, aprovechándose de aquellos demasiado débiles para resistir el poder devastador de Talos. Sin embargo, cuando está en las cuevas, está en sus aposentos orando.

Talos ha recompensado a Gadrille por su devoción con una mascota, a la que llama "DienteyGarra". Esta bestia usa estadísticas de **sabueso Infernal** pero reemplaza el fuego con frío en ataques e inmunidades. Dienteygarra es ferozmente protector de Gadrille. Si hay más de cuatro personajes, excluyendo a los compañeros, agrega una segunda mascota llamada "EscarchayColmillo".

POZA ARREMOLINADA

En el centro de esta cámara hay una poza llena de aguas embravecidas. A Gadrille le gusta empaparse de él, sintiendo el poder de Talos correr a través de ella cuando lo hace. Si una criatura no favorecida por Talos entra en la reserva o comienza su turno allí, recibe 4d10 p. de daño psíquico.

CÁMARA DEL SANTUARIO

Esta área es el santuario privado de Gadrille. Además de la imagen de piedra caliza tallada de Talos en una esquina, las paredes están talladas con imágenes del poder destructivo de Talos. Moverse dentro de la cámara es como moverse a través de *terreno difícil* a menos que seas un adorador de Talos. Realizar una acción para rezar una oración a Talos y tener éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15, permite que una criatura se mueva normalmente en la habitación durante 1 minuto.

Tesoro. Gadrille almacena su riqueza personal aquí, incluido un cofre con 300 po, tres dagas de plata ornamentadas a juego por un valor total de 500 po, un *anillo de calidez*, una *varita de proyectiles mágicos* y una *poción de vitalidad*.

CONSECUENCIAS

Si los personajes pueden derrotar a la operación de salvamento de Gadrille y sus cultistas, habrán asestado un gran golpe a los planes del Culto de Talos en el área inmediata. Los planes para crear santuarios a lo largo de High Road se desechan para el futuro cercano, y los héroes de Leilon pueden regresar a su nuevo hogar para un merecido descanso. Y lo necesitarán, porque el mal, a diferencia de ellos, nunca descansa.

FIN DE LA AVENTURA

Después de que los personajes se hayan enfrentado a la amenaza del Culto de Talos en los Acatilados del Trueno, pueden regresar a Leilon con la información que obtuvieron. Si aún no han completado una o más de las otras misiones de esta aventura, pueden realizarlas después de descansar del asalto a las cuevas.

Algunos hilos de la trama de esta aventura también podrían ampliarse si los aventureros no están listos para pasar al nivel 9 y comenzar la próxima aventura de la serie, *La Estela del Dragón Durmiente*. Esta es una buena oportunidad para crear tus propios encuentros o aventuras cortas para contar otras piezas de tu propia historia. A continuación se muestran algunos ejemplos de lo que podría hacer:

Después acabar con la influencia de la influencia del Culto de Talos de la Posada del Borde del Camino, Martisha necesita reevaluar su situación, reparar el daño y encontrar nuevo personal. Podría contratar al grupo para viajar a una de las ciudades más grandes para reclutar talento. Esta podría ser una misión secundaria interesante con mucho potencial de juego de rol.

Si el grupo hizo las paces con la tribu de los lagartos durante la misión "Patrulla Desaparecida", los líderes de la tribu pueden pedir a los personajes que se unan a ellos para celebrar una noche santa en la cultura de los lagartos, la bendición de los huevos. Esta ocasión podría ser significativa para un personaje en sintonía con la naturaleza, que incluso podría convertirse en el "padrino" de una camada de crías de lagarto. Por supuesto, una amenaza del pantano podría amenazar con interrumpir la ceremonia de bendición.

Es posible que se reanuden otros sucesos extraños en la Torre de Thalivar, lo que obligará a los personajes a investigar de nuevo. Pueden ocurrir más apariciones sobrenaturales, o un ilusionista intrigante podría estar escondido allí, con la esperanza de asustar a los colonos para poder reclamar el área como suya.

DEBERES EN LEILON

Mientras que algunos aventureros pueden sentirse atraídos por nuevas aventuras que los llevan arriba y abajo de la Costa de la Espada, otros pueden estar más enfocados en la reconstrucción de la ciudad y el bienestar de los colonos que han llegado a conocer. Para esos personajes, las tareas de la ciudad pueden llamar más la atención.

A continuación se presentan algunas tareas a largo plazo que los personajes pueden realizar antes de pasar a la siguiente parte de la historia:

- **Construye una casa.** Con los personajes (con suerte) demostrando ser los héroes que Leilon necesita, el ayuntamiento podría ofrecer a uno o más de ellos una parcela de tierra. Pueden gastar dinero y recursos, así como tiempo, en la construcción de su casa. Por supuesto, un lugar así también tendría que servir para un propósito a la ciudad, como tener un sótano adicional para almacenar alimentos o una habitación secreta para guardar armas adicionales para la soldadesca.
- **Construye otras estructuras.** Todavía es temprano en el proceso de reconstrucción de Leilon, y hay mucho por hacer. La construcción de la empalizada apenas ha comenzado. La mayoría de la gente sigue viviendo en tiendas de campaña en las afueras de la ciudad. La industria pesquera, que sostendrá a Leilon en el futuro, necesita muelles, muelles, rompeolas y otras estructuras.
- **Fabricación de artículos.** Con la advertencia de que demasiados objetos mágicos pueden arruinar inadvertidamente una campaña al hacer que los personajes sean demasiado poderosos para ser realmente desafiados, los personajes podrían dedicar tiempo a crear objetos mágicos o mundanos para sí mismos, para otros o para la ciudad. Para algunos artículos, por supuesto, se deben recolectar ciertos componentes, y eso podría ser una aventura en sí misma.

CONTINUANDO LA HISTORIA

Las amenazas a Leilon simplemente fueron introducidas en *La Ira del Señor de la Tormenta*. Mientras el trabajo en la construcción de la ciudad continúa, también lo hacen los planes de Fheralai Juratormentas y Ularan Mortus se desarrollan y florecen.

Cuando los personajes estén preparados para enfrentarse a estas crecientes amenazas, deberán subir al 9º nivel, afilar sus armas, reunir sus componentes de conjuros y prepararse para desafíos aún mayores.